



L'ONESTO

PASSATEMPO BI

OSSIA RACCOLTA

DI GIUOCHI E BURLE

PER

Divertire le Conversazioni

NELLE VEGLIE

Nuova Edizione

CON NOTABILI CORREZIONI ED AGGIUNTE



FIRENZE

NELLA TIPOGRAFIA DEL GIGLIO

1837.

2886.7

LO STAMPATORE

A CHI LEGGE

Mio pensiero non fu di dare alla luce un'Opera scritta con sfoggio di pellegrina erudizione, o abbellita coi vezzi d'una brillante eloquenza, nè di investigare nei monumenti venerabili della remota antichità le costumanze e gli usi dei Popoli della Grecia e del Lazio, onde descriverne i Giuochi in uso appresso di loro. Qualora avessi io voluto pubblicare uno Scritto degno dell'attenzione dei Dotti, applicato mi sarei a riprodurre l'Opera pregevolissima del Balengero, o di alcun altro di quelli Autori, che dei Giuochi degli antichi hanno estesamente ragionato.

Nient'altro ho avuto in mira che di dare al Pubblico una Raccolta di quei Giuochi, che per una costumanza inventerata sono tuttavia in uso

7
fra di noi , alcuni dei quali abbiamo dai Latini ereditati , come a questi trasmessi furono forse dai Greci , e servono a divertire onestamente le intere famiglie , e le numerose conversazioni dei cittadini , non meno che degli abitatori dei Villaggi e delle Campagne , specialmente nelle lunghe veglie invernali. Dai Rettori dei Collegj , e da chi presiede alle Case di educazione di ambedue i sessi si permette in certe ore del giorno che un poco di tempo si spenda in ricreare lo spirito , e ravvivare il corpo con qualche onesto divertimento , ed è appunto allora che la gioventù in tali Giochi lietamente si esercita.

Sonovene perciò alcuni diretti ad esercitare il corpo col moto , altri a raffrenare il riso ed a correggere scherzando i comuni difetti : ed altri ad esercitar la memoria , e ad essuefare al raccoglimento , ed all' attenzione , che esclude quel divagamento , che si avvicina in taluno ad una specie di stupidità. Sebbene pertanto sembrino a prima vista invenzioni puerili , e non siano in realtà che trastulli fanciulleschi , molti di essi non furono immaginati a caso ; e senza fine di un qualche morale vantaggio. Non i soli ragazzi vi si applicano , ma gli stessi Genitori amano talvolta di pargoleggiare coi propri figli , per tenerli lontani dal pericolo dei giuochi di fortuna , e per rimuovere i tristi effetti dell' inerzia e dell' ozio.

Ai Giochi detti comunemente di *Pegna* ho creduto cosa opportuna di unire alcune *Burle* , che si praticano ordinariamente tra gli adulti , massime nelle villeggiature , ove la semplicità di qualche rozzo contadino è delusa dalla scaltrezza degli astuti abitatori della Città. Tra la molteplicità delle *Burle* quelle soltanto ho trascelto che degne sono

di tal nome, e che eseguir si possono senza offesa della persona, la quale esser deve l'oggetto dell'altrui divertimento.

Per rendere, quanto più ho potuto, completa questa raccolta ho aggiunto in fine un numero di *Penitenze*, che far si debbono da coloro, i quali nei Giuochi hanno errato, e han depositato un pegno, per redimere il quale convien fare la penitenza.

E' da avvertirsi, che per la facile ed esatta esecuzione dei Giuochi nel presente Libretto descritti, si richiede che sia eletto un Capo-giuoco o Maestro dei Giuochi nella Conversazione, che vorrà porli in uso. Sarà pensiero del Maestro di proporre i Giuochi da farsi, e d'indicarne il metodo e le regole con brevità e chiarezza: di preparare gli attrezzi necessarj per certi Giuochi, e di ricevere i Pegni, che di mano in mano si depositeranno dai Giuocatori. A tale incarico convien destinare una persona astuta, franca, e loquace che abbia l'accortezza di frammischiare ai Giuochi di quiete i Giuochi di moto, e di far cessare destramente un Giuoco, tosto che si accorge che la brigata se ne annoia.

E' da avvertire inoltre che la maggior civiltà dei nostri tempi, per ciò che riguarda il conversare, ci è sembrato esigere che fossero tolti da questa raccolta un piccol numero di giochi e penitenze troppo puerili, che sembravano più capaci a dar risalto all'altrui stupidità e goffaggine, che ad esercitare utilmente il corpo e l'ingegno. Le copiose aggiunte che vi abbiamo fatte renderanno questa nuova edizione assai gradita tanto per la loro quantità e qualità, quanto per la novità di alcune di esse che non si trovano descritte in altre edizioni.

LA BERLINA MUTOLA

Postisi tutti a sedere prende il Capo-giuoco una chiave, o altro strumento a piacere, e andando a presentarlo a uno dei componenti il giuoco a sua elezione gli dice segretamente all' orecchio: *V.S. lo porti a quello (o a quella) che ella crede essere ec.* (enunciando un difetto, uno scherno onesto, o un motteggio, per esempio *il più ambizioso della nostra conversazione*) Allora quello, che ha ricevuto tale incarico, si alza e va a presentar la chiave a chi egli vuole senza comunicargli quanto gli è stato detto all'orecchio, e segretamente gli dice che la porti, per esempio, *al più superbo della conversazione.* Quello pure si alza, e va a consegnare la chiave ec. facendo come han fatto gli altri, e dicendo segretamente un motteggio. La persona, che porta la chiave, deve porsi a sedere nel luogo di quello che la riceve, e deve ciascuno tenere a mente quanto gli è stato detto all' orecchio, dovendolo a fine di giuoco pubblicare. Quando tutti uno dopo l'altro, hanno fatta la parte sua, e la chiave è tornata in mano del Capo-giuoco, questi si alza, va in mezzo, e dice ad alta voce: *Ho ricevuta questa chiave per portarla a chi era il più ec. della conversazione, ed ho stimato e creduto bene di darla a lei sig. N. N.* e dà la chiave a quello, al quale realmente la diede in principio. Questo pure si alza, e dice come il Capo-giuoco, esprimendo il motteggio, che gli è stato detto all' orecchio, e va a

portar la chiave a quello, cui la diede ec. e così ad uno ad uno fan gli altri fino alla fine. In questo modo ciascuno della conversazione motteggia, ed è motteggiato, e tutti hanno la loro porzione.

LA BERLINA PALESE

Prende questo Giuoco la sua denominazione da una specie di tormento o supplizio che si dà ai rei di qualche delitto, e consiste nel tenerli incatenati a una colonna o ad un muro, in un luogo pubblico e frequentato, esposti ai motteggi e all'insolenze della plebe.

Derminata la conversazione di fare il Giuoco della Berlina si destina colla sorte uno ad andare a sedere nel sito più esposto della stanza, e visibile a tutti gli altri, che si pongono a sedere in semicerchio di faccia alla persona che sta alla Berlina. Ciascuno dee rilevare un difetto di quello che è in berlina per motteggiarlo, e lo deve comunicare segretamente al Capo-giuoco, o Maestro de' Giuochi, che va in giro a raccogliere i motteggi. Raccolti che gli ha tutti, si presenta a colui che è in Berlina, e glieli recita a memoria ad alta voce un dopo l'altro francamente, senza indicare chi è che ha rilevato il tale, o tal'altro difetto. Si suole usare la seguente formula: *Voì siete in Berlina perchè amate* (per esempio) *la poltroneria ec.* Dopo la recita de' motteggi, la persona che è in Berlina condanna a succedere nel suo posto un'altro, non con indicare il nome, ma dicendo: *io voglio che venga in Berlina quegli, che ha detto che io sono ec.* esprimendo uno dei motteggi, che ha sentito, e può scegliere a suo piacimento quello che vuole.

Il fine di questo Giuoco è la correzione dei

propri difetti, i quali non essendo da noi ordinariamente conosciuti, son ben rilevati dagli altri; che ce li rimproverano giocosamente, e si sottopongono ad essere eglino stessi il bersaglio della comune maldicenza: così si avvera che « Anche scherzando si corregge il vizio ».

LE OMBRE E L'INDOVINO

Si stende su d' un paravento, o si accomode a una parete un lenzuolo ben disteso fino al pavimento. Quegli che fa da indovino dee sedere sopra un cuscino in terra colla faccia rivolta verso il lenzuolo ch'ei dee toccare colle punte dei piedi. Si ha cura di accomodargli dei ripari verso le tempie onde non veda che il solo lenzuolo. Dietro a lui, alla maggior distanza possibile, si pone un tavolino con un solo lume, e si spengono tutti gli altri. Terminato questo apparecchio le persone della conversazione passano una dopo l'altra dietro all' indovino, al quale è rigorosamente proibito di volgere in dietro la testa; ed egli dall'ombra che si disegna nel lenzuolo deve riconoscere la persona che passa. Tutti cercano di contraffarsi; chi si finge un gobbo, chi zoppica, chi si pone degli abiti strani, chi si veste da donna, o fa altre simili alterazioni alla propria figura, affine di non essere riconosciuto. Quegli cui non riesce di ingannare l'indovino; ed è da lui riconosciuto, mette pegno, e va a fare esso l'indovino.

MOSCA CIECA COLLA BACCHETTA

La *Mosca Cieca* si pone in piedi in mezzo alla sala: Essa ha la benda ben applicata su gli oc-

chi. Se le dà a tenere una canna, o una bacchetta più lunga che si può trovare. Tutti i giuocatori formano un circolo attorno di lei e si tengono l'un l'altro per la mano, o ballano in giro facendo un ritornello. Quando il ritornello è finito, si fermano, e la *Mosca cieca* stendendo la sua bacchetta la dirige a caso verso una persona, la quale deve prenderla pel capo, che se le presenta. Allora la *Mosca cieca* mette tre gridi, che l'altra è obbligata di ripetere nello stesso tuono. Se questa non sa bene contraffare la sua voce, essa è indovinata, e prende il luogo della *Mosca cieca*, e mette pegno, altrimenti il giuoco continua per un altro giro e ritornello, e così di seguito.

LO SCHIAVO SPOGLIATO

Ecco un giuoco antico, che pel rispetto dovuto ai nostri buoni avoli, non posso dispensarmi dal farvi conoscere.

Dapprima si sceglie un Re, o una Regina che si fa montare in un trono posto a un capo della sala. Poesia si pone a sedere ai suoi piedi su di uno sgabello uno de' giuocatori, che è suo schiavo.

Il Re chiama alcuno della brigata col suo nome, e gli dice: *avvicinatevi al mio schiavo*. La persona chiamata non deve già avvicinarsi subito, perchè darebbe un pegno, o sarebbe obbligata di prendere il luogo dello schiavo; ma prima d'avvicinarsi deve dire *l'osero io?*

Il Re risponde: *osatelo*.

Allora l'altra s'avvicina, e dice *l'ho fatto, Sire; che debbo fare?*

Il Re gli dà l'ordine, che gli piace, come per esempio: *toglietegli l'anello dal dito o la fibbia, o l'orologio, o la scatola.*

La persona, che ha ricevuto il comando non deve già eseguirlo subito; ma al contrario chiedere prima; *l'oserò io?* ed aspettare, che il Re abbia detto: *osatelo*, per eseguire l'ordine; e quando lo avrà fatto, bisogna che ella dica: *l'ho fatto Sire, che debba fare?*

Ordinariamente il Re, dopo il primo comando, dice: *tornate al vostro posto*; e succede quasi sempre, che la persona vi ritorna, senza dire: *l'oserò io?* mancanza per cui deve-mettere un pegno.

Se il primo, che è stato chiamato dal Re per spogliare lo schiavo non ha sbagliato egli ne chiama un secondo, un terzo ec.

Non si creda già pertanto che lo schiavo possa giammai venire interamente spogliato; perchè il Re è sì lento nei suoi ordini e le fettucce da snodare, e i bottoni da sfilare prendono tanto tempo, con quello che bisogna per dire, *oserò io?* *osatelo*; *l'ho fatto Sire che debbo fare?* che succede sempre che questo giuoco si prolunga moltissimo tempo, senza contar quello che bisogna per ritirare i pegni.

IL GIUOCO ARMONICO

Il fondamento di questo giuoco è di trovare una cosa nascosta, o indovinare una azione da fare, col solo ajuto del suono, o di uno strumento musicale, ovvero, in mancanza, col battere due chiavi insieme o altri corpi sonori. — Si manda fuori della stanza quello che deve fare il giuoco; e gli altri della conversazione stabiliscono la cosa che deve fare; per esempio: *prendere il ventaglio di una signora, e andar con esso a sventolare un tal signore.* — *Fare alzare un tale dal suo posto ed in*

quello far sedere un altro ec. Il suonatore ogni volta che quello che dee indovinare si avvicina alla persona su cui deve agire, allenterà il suono; e quando farà un atto non conducente all'esecuzione di ciò che è stato stabilito, rinforzerà il suono medesimo; e così allentando e rinforzando il suono l'avviserà di quando opera bene e di quando opera male, finchè non sia riuscito ad eseguire l'azione già stabilita.

IL GIUOCO DEI NASTRI OVVERO DEI FAZZOLETTI

Ogni persona prende un nastro oppure un fazzoletto, e ne tiene in mano una estremità. Le altre estremità sono in mano del Capo-giuoco, il quale si pone nel mezzo del circolo. Quando egli dice *tirate* tutti debbono allentare, e quando dice *allentate* debbono tirare. Questo giuoco fa dare un gran numero di pegni.

LA VITELLA

Disponete a sedere in cerchio le persone il Capo-giuoco progetta il Giuoco della Vitella, da eseguirsi come appresso. Ciascuno dee scegliere una delle parti interne od esterne componenti il corpo della Vitella. Il Capo-giuoco prende la testa, e gli altri prendono quella parte che vogliono, purchè due non rappresentino una medesima cosa. Distribuite le parti il Capo-giuoco dice ad alta voce un'azione della testa, benchè sia tale che non convenga alla testa medesima: per esempio: *La mia testa ride*; quegli che siede dopo lui deve nominare il membro che rappresenta, e ripeter la stessa azione: per esempio se ha scelto

il collo : dirà , *il mio collo ride* ; e così seguiranno gli altri ad uno ad uno per ordine e con prestezza. Chi non è pronto a dire subito dopo quello che gli sta accanto, chi ride, e sbaglia deve depositare un pegno, che si ritiene per caparra di una penitenza da farsi alla fine del Giuoco quanto egli vuole. Poichè terminato il primo giro, il Capo-giuoco ripiglia tosto nominando altra funzione, o proprietà della testa, da ripetersi successivamente dagli altri con ordine, nel modo accennato. S' impara con questo Giuoco a reprimere il riso, quando si senton dire delle cose inverosimili, e ridicole; come porta la combinazione del giuoco, e la destrezza di chi lo regola.

I MESTIERI

Egli è questo un Giuoco di pantomima, e che richiede attenzione e silenzio. Assegna a ciascuno il Capo-giuoco un' arte o mestiere, che esprimer si possa col gesto, e con gli accenni senza parlare. Seggono tutti in cerchio, e osservano il Maestro che stando ritto nel mezzo con la sola pantomima e a forza d' accenni esprime uno dei mestieri già assegnati. Devesi tosto alzare quello, il di cui mestiero è espresso dal Capo-giuoco, rappresentarlo prontamente con accenni come il Maestro, e quindi tornare al suo posto. Il Capo-giuoco seguita quanto vuole, e vedendo che taluno non è pronto ad alzarsi, quando rappresenta il di lui Giuoco, lo condanna a depositare un pegno per la penitenza da farsi.

L' AMICO

Si fa uscire della stanza uno dei soggetti di maggior capacità; e poi si stabilisce qual parola

debbà egli indovinare: e per rendere il giuoco più difficile si sceglie una parola che abbia più significati, come, *bussola*, *pianta*, *polvere*, *cane ec.* Quando la parola è scelta, si fa entrare nella stanza colui che è fuori; ed esso domanda a tutti, uno dopo l'altro: *Che fa il mio amico?* ovvero: *datemi qualche notizia dell'amico*; ed ognuno gli dirà una particolarità della cosa stabilita: per esempio, se è *Cane*, uno dirà: *E' di carne*, un altro: *E' d'acciajo*, un terzo: *Entra in bocca*; perchè uno alluderà al cane animale, un'altro al cane del fucile, e il terzo al cane del cavadenti; e così riceverà uno schiarimento da tutti; e dalla combinazione delle risposte dovrà indovinar la parola.

L'OSTE E IL VIANDANTE.

Bizzarro ed assai ridicolo è il seguente Giuoco per l'accozzamento delle idee le più strane e le più incoerenti. Si assegna dal Capo-giuoco a ciascuno un' arte, mestiere, o professione, e si avvertono i Componenti la Conversazione che quando il Capo-giuoco che farà la figura dell'Oste, toccherà con la bacchetta uno di essi, deve quegli subito, secondando il discorso dell'Oste, nominare una cosa che sia appartenente o relativa alla professione, arte, o mestiere, che gli è stato assegnato. Sedendo pertanto tutti, fuori che l'Oste, il quale starà con una bacchetta in mano introducendo una persona, che fingerà d'essere un Viandante che cerca alloggio, l'Oste fatto un complimento al Forestiero si esibirà a servirlo. Il Viandante cercherà il pranzo, e l'Oste gli indicherà ad una ad una tutte le vivande che potrà darli; ma invece di nominare la qualità delle vivande toccherà con la bacchetta uno della conversazione

che risponderà subito con una parola analoga alla sua professione o mestiere. Dirà: *Io li darò una ministra di* (toccando per esempio il Cerusico, questo può rispondere *cancerens* o altra cosa) *cancerens*; e così seguitando toccherà ora questo ed ora quello, sinchè abbia esaurite tutte le vivande, che vorrà nominare. Quello che riderà, o che ripeterà una cosa già detta, che non sarà pronto a rispondere, o nominerà cose non appartenenti al mestiero prescelto, darà il pegno per la penitenza.

AMO PER A

Questo giuoco sarebbe troppo stucchevole e monotono se per giuocarlo si limitasse a dire semplicemente, *Amo l'amante mio per A*, perchè è astuto, affabile, allegro, ardito ec. Ma quando si aggiunge il nome che gli si dà, e il luogo ove abita, e il frutto, con cui si nutrisce e i fiori, o i vestimenti, dei quali si abbiglia cominciando sempre per A, il giuoco diventa allora assai più difficile e presenta molto maggiori attrattive.

Le sue regole sono, che ognuno deve parlare quando gli tocca; e che non si debbono mai replicar le espressioni delle quali altri si è servito, sotto pena di dare un pegno.

Le dame devono dire *amo il mio amante*; e i cavalieri *amo la mia amante*.

E' anche permesso di dire non amo il mio amante, o la mia amante e relativamente a ciò gli si devono attribuire i difetti, e fargli i presenti.

Esempio di questo giuoco

Amo il mio amante per A, perchè è *amabile* e perchè ha nome *Annibale* io gli dono un *Aran- cio* da porre nel suo giardino, lo fo abitare in

Alessandria, lo nutro d' *Ambrosia*, e gli formo un mazzetto d' *Amaranto*,

Si può egualmente far questo giuoco sopra altre lettere dell'alfabeto, e dire amo il mio amante per B. per C. per D. ec.

Pare siccome s' incontrano delle lettere troppo scarse di parole, si è obbligati a passarle.

IL DISCORSO INTERROTTO

La conversazione si dispone in circolo. La prima persona, la quale comincia dice all' orecchio del suo vicino a destra *a che serve un cane?* o qualunque altra cosa più le piaccia.

Questo vicino deve rispondere a proposito; *serve ad avvertire del pericolo*; poscia deve fare egli pure una simile dimanda a destra. *A che serve un letto?* L'ingegno consiste nell'opporre in questa guisa le cose, che hanno fra di loro mezo relazione. Se si ha per risposta: *serve per dormirvi*. Ecco che si è già saltato di palo in frasca poichè quando il giro è terminato, o quando quegli, che ha incominciato a interrogare gli altri, è stato esso pure interrogato, e che bisogna scuoprire la dimanda, e la risposta, prendendo però la dimanda della persona a sinistra, e accompagnandola colla risposta di quella che è a destra, risulta come si è veduto che uno ha domandato: *A che serve un cane?* e che gli è stato risposto, *che serve per dormirvi*.

LA PAROLA INTRODOTTA

Per la parola introdotta la conversazione si dispone come pel discorso interrotto. Ognuno dice piano all' orecchio del suo vicino una parola a

suo piacimento. Si procura però di scegliere sempre una parola bizzarra, e difficile da introdursi naturalmente nel contesto del discorso.

Quando tutti sanno la propria rispettiva parola, che si deve tener segreta, quegli, che pel primo ha detto la parola, alla sua destra si rivolge, e fa una dimanda qualunque al suo vicino a sinistra, il quale nella sua risposta è obbligato d'introdurre la parola datagli, ma più sagacemente che può, per non la lasciare indovinare dalla persona, che ha interrogato, perchè in tal caso egli dovrebbe dare un pegno.

In questo giuoco sono vietate tutte le nomenclature; vale a dire che se si ha la parola *giacinto*, non si potrà fare un mazzetto di gelsomini, di viole, di giunchiglie, di rose, di giacinti ec, nè in caso che si avesse la parola *pizzi* dire che si è veduto una Dama, la quale su la sua toletta avea del liscio, dei nastri, de' pizzi ec.

Termineremo con un esempio.

Supponiamo che la parola data sia *assente*, e chi interroga faccia questa dimanda: « Vi piacciono i carciofi? »

Non v'ha alcuna vicina relazione fra la parola *assente*, ed i *carciofi*. Eppure si può rispondere: „ mi piacciono assai i carciofi, e in tutte le ma-
„ niere, ma io però li preferisco fritti. Un mio
„ amico il quale ha una bravissima cuciniera, me
„ ne fa spesso mangiare degli squisiti, e come
„ piacciono a me: ma per disgrazia l'ultima vol-
„ ta, che io vi sono stato, egli era assente, cosa
„ che mi è assai inoresciuta; perchè dal mio appe-
„ tito, che non mi permetteva di tornar indietro,
„ sono stato costretto di entrare da un trattore
„ ben cattivo, il quale me ne ha posti in tavola
„ di quelli che sembravano un pambollilo, di

„ guisa che gettandoli contra il muro vi sarebbe
„ ro rimasti attaccati. „

LE SCIARADE IN PANTOMIMA

Si divide la conversazione in due sezioni o compagnie, procurando che in ognuna vi sieno uomini, donne, giovinetti ec. Una di queste sezioni si ritira in un'altra stanza e propone una sciarada da rappresentare in pantomima. Supponiamo che venga scelto *Arco-lajo*. La rappresentanza si dividerà in tre atti, 1.^o *Arco*, 2.^o *Lajo*, 3.^o *Arcolajo*. Per esprimere il primo (*Arco*) si può figurare Penelope che dà ai Proci, suoi pretendenti, a piegare l'arco d'Ulisse. Essi si provano invano; sopraggiunge Ulisse sconosciuto; afferra l'arco, lo piega, ed uccide, colle frecce che col medesimo scaglia tutti gli insidiatori di Penelope. Pel secondo, ossia *Lajo*, si finge un vecchio armato il quale camminando s'incontra in un giovinetto pure armato; e venendo a contesa sul passaggio d'un luogo stretto (che avanti si sarà preparato con sedie o altro mezzo) combattono insieme, ed il vecchio rimane ucciso. Il terzo, che è il tutto della parola *Arcolajo*, può essere rappresentato da una vecchierella, che finge coi gesti di accomodare l'arcolajo, e adattarvi la matassa per addipanarla. Ciò fatto l'altra parte della conversazione dee indovinare quale sciarada è stata espressa, e dopo si ritira essa nell'altra stanza per prepararsi a rappresentarne una anch'essa; e le persone che rappresentarono la prima divengono spettatrici, e debbono indovinare la sciarada che si eseguirà dagli altri.

IL CAPPUCCINO

Il Capo-giuoco figurando d'essere il Padre di uno che dee vestirsi Cappuccino, dopo avere a ciascuno ordinato qualcuna delle cose necessarie per il vestimento, anderà da uno a sua elezione a domandare ciò che gli ha ordinato, per esempio dal calzolaro per i sandali, e con un mestolo, o altro strumento picchiando sulle ginocchia dirà: « Son venuto: » quegli risponderà; « A che fare? » ripiglierà il Capo-giuoco « A prendere i sandali: » E l'altro soggiungerà « I sandali non mancano, manca (per esempio) il mantello. Il Capo-giuoco allora anderà da quello che deve fare il mantello, e gli dirà picchiando sulle ginocchia « Son venuto ec. » come sopra; e si proseguirà finchè si vorrà col metodo indicato. Se il Capo-giuoco sbaglia nel presentarsi alla persona, alla quale deve andare di mano in mano paga egli pure il pegno.

I FRATI

Si conteranno le persone del giuoco, ed a ciascuno si dirà per ordine il numero corrispondente al suo posto col titolo di Padre; cioè *Padre primo, Padre secondo, Padre terzo ec.* Il Capo-giuoco, che sarà il Padre primo, anderà ad uno dei Padri che sederanno in cerchio, per esempio, dal Padre ottavo, e dirà: *Si reverisce Padre ottavo il quale risponderà cosa mi comanda il Padre primo?* ed egli soggiungerà; *ti comando che con permissione del Padre settimo, e del Padre nono (nominando i due padri che gli stanno accanto) tu vada a reverire ec.* (nominerà un altro padre, per esempio *il Padre quinto*). Il Padre ottavo si alzerà, entrando nel suo posto il

Padre primo, e anderà a trovare il Padre quinto, al quale dirà *si reverisce ec.* e si seguirà colla stesso formulario, come ha fatto il Capo-giuoco. Devesi avvertire di nominar sempre i due Padri che stanno accanto a quell'altro Padre che si manda a reverire. La mutazione dei posti forma il difficile del giuoco; perchè, variato l'ordine primo, non è facile tenere a mente un numero toccato a ciascuno, e chi sbaglia, o nel nominare i due Padri, che stanno accanto a quello che si leva di posto, o nel trovare il Padre indicato, paga pegno, e ciò accade spessissimo.

I TRE SPOSI

Disposta che sia la conversazione in circolo si principia il giuoco da uno col dare tre mogli alla persona, che gli sta d'avanti, se è uomo, o tre mariti se è donna. Il nome di queste tre persone, che si vogliono sposare coll'individuo che si ha di faccia bisogna dirlo all'orecchio del vicino che abbiamo a diritta il quale deve tenerlo a mente sotto pena dimenticandosene di un pegno. Tutti i componenti della società fanno lo stesso sempre indirizzandosi al vicino della destra finchè non si giunge a quello che ha incominciato il giuoco.

Bisogna osservare che gli sposi o le spose non si scelgono tutti e tre fra le persone presenti ma una o due bisogna prenderli fra i più schifosi o ridicoli personaggi della città; alla fine si scioglie il giuoco in questa guisa. Alla prima persona cui si sono dati i tre sposi si domanda cosa vuol fare del primo. Essa risponde ciò che gli piace e così del secondo e del terzo. Siccome fra i tre uno sceglierne deve per isposo accade spessissimo che scelga

la persona schifosa o ridicola lo che promuove l'risa della brigata e lo stesso succede quando, domandato cosa vuol fare dei due altri, risponde per esempio che li getterebbe nel pozzo, che gli strozzerebbe o altro sgarbo più ridicolo perchè accade spesso che si condanna involontariamente una persona della conversazione per la quale si è dimostrata dell'inclinazione e si è cercato di rendercela colle cortesie favorevoli. Nè è da dirsi se tanto l'uno che l'altra rimangono confusi dell'accaduto.

IL CENCIO MOLLE

Si prenda un piattino da caffè entrovi un poca d'acqua, e un cencio bianco, e si vada in giro a tutta la Conversazione che sta disposta in cerchio a sedere, dicendoli, col piatto da una mano, e il cencio fradicio nell'altra, sempre in atto di batterlo nel viso a quello che ride: *se riderete, se Ciancierete, cencio molle bacierete*: e quello interrogato deve rispondere senza ridere: *non riderò nè Ciancierò, nè cencio molle bacierò*. Se ride gli si batte il cencio nel viso, e se non ride si passa a quell'altro accanto fino alla fine del giro, oppure si ricomincia a piacimento del capo Giuocatore.

TESTAMENTO

Tutti a sedere, ed il Maestro che si figurerà moribondo con uno che fa da medico, e un altro che farà da Esecutore Testamentario, e sedendo sopra una sedia il Maestro nel mezzo della stanza principierà a fare degli sconvolgimenti, o atti da convulsione, ed il medico che gli tiene il polso in mano dicendoli, presto faccia Testamento, al-

lora il moribondo principia a dire « Item lascio al tale il cappello della tale ; e allora l'Esecutore Testamentario deve andare a levare di capo a quella nominata il cappello , e metterlo in capo a quell' altro nominato , e così tutto quello che ordinerà il moribondo si deve eseguire a vista di lui : alla fine il moribondo guarisce , e tutti riprendono la loro roba. Questo Giuoco riesce dilettevole per vedere quello col cappello di quella , quella con la cravatta al collo di quello , o di qualunque altra cosa che pronunzierà il moribondo sotto pena di pegno. Avvertasi però di non ordinar cose , che possano rincrescere alle signore , cui si debbono molti delicati riguardi , dalle civili persone.

IL CONCILIATORE

Si preparano tanti pezzetti uguali di carta quanti sono coloro che vogliono far questo giuoco , e si distribuiscono ad essi. Ciascuno vi scrive due parole che non abbiano tra loro veruna connessione , come per esempio *musica e formaggio* , oppure *uva e nodo* , o anche *Metastasio e bastonate*. Raccolte tutte le cartoline così scritte si mischiano insieme ; e di nuovo si distribuiscono ai giuocatori , ognuno dei quali dovrà con meno parole possibili , riavvicinare le due idee che esprimono le parole che troverà scritte nella carta che gli è toccata. Per esempio nel primo caso *musica e formaggio* potrebbe lodevolmente disimpegnarsi scrivendo sotto *si gustano*. Nel secondo *uva e nodo* , sarebbe ben conciliato , scrivendo *Vi sono di qualità aspra e dolce* : ma ancor meglio , se con un' altra idea conciliasse le due cose con una sola parola , per esempio : *si stringono*. Nel terzo caso , potrebbe scrivere : *san piangere*. Quando

tutti hanno eseguito il giuoco pongono la carta sul tavolino, ma rovesciata perchè non sia letta; ovvero la consegnano al capo-giuoco il quale ne fa la lettura, che suol riuscire piacevole se la conversazione è composta di persone d'ingegno.

I SALUTI

L unica cosa alla quale dovete pensare in questo giuoco si è di fare tutto il contrario di quello che fa il Capo-giuoco; adesso ve ne do la spiegazione.

La brigata si colloca in cerchio. Il Capo-giuoco si mette un cappello in capo e ne tiene un altro in mano per darlo a quello col quale principia il giuoco. Eseguito che abbia questo primo obbligo, cioè quando egli ha dato il cappello, incomincia a fare dei complimenti a colui ponendogli davanti con una sedia. Allora la persona che ha ricevuto il cappello ed a cui si dirgono i complimenti è obbligata a rispondere con altrettanta gentilezza, facendo però tutto il contrario di ciò che fa il Capo-giuoco: per esempio se questi ha il cappello in capo ed è ritto, quella deve stare a sedere col cappello in mano, se quegli siede quella si deve alzare seguitando sempre però a rispondere ai complimenti che le vengon fatti. Queste differenti attitudini e l'alzarsi e l'abbassarsi dei giuocatori diverte assai la brigata; e per quanta cura si usi nel fare il contrario di ciò che si vede fare, è però difficilissimo di non metter pegno perchè facilmente si sbaglia. Quando uno dei giuocatori è caduto in pena il Capo-giuoco passa all'altra persona che sta alla dritta di quello che ha messo pegno e si seguita così finchè non sia fatto il giro della brigata, avvertendo però di non

eccettuare le donne quantunque l'obbligo di mettersi il cappello in capo possa cagionare del danno alla loro accosciatura.

LE RIME

La difficoltà di questo giuoco lo rende nello stesso tempo interessante, e piacevole. Egli esige tanta attenzione, quanta vivacità per colpire sollecitamente il rapporto degli oggetti, e le convenienze relative alle persone, per dare delle risposte giuste a delle interrogazioni imbarazzanti. Ecco le regole di questo giuoco.

Dopo che i giuocatori saranno seduti, e disposti, una dama, e un cavaliere, il primo (è indifferente che sia un uomo, o una donna) dà principio al giuoco, facendo un'interrogazione alla persona che sta alla sua destra, e questa persona le deve rispondere subito, osservando che la prima parola della sua risposta deve esattamente rimare coll'ultima parola della dimanda, che le è stata fatta, altrimenti si dà un pegno, nella stessa maniera che se si ripetesse una rima già usata. Parimente è indispensabile di alternare le rime vale a dire, che dopo un'interrogazione, la cui parte che deve rimare sia maschile, bisogna farne una colla terminazione femminile. E se a ciò si manca si dà un pegno. Del resto si può interrogare in quella maniera che più piace, e il giuocatore, che avrà risposto convenevolmente, e in un senso giusto, sia seriamente, o in una maniera piacevole, e burlesca, interroga egli pure la persona che sta alla sua destra nella maniera che più gli piace. E in questa guisa faranno anche tutti gli altri.

ESEMPIO

Il primo che io suppongo essere un cavaliere, dice alla sua vicina: *vicina mia siete mai stata a Citera?* La vicina, che deve rimare con Citera, risponderà: *la primavera scorsa io vi andai.* Quindi ella pure si dirige al cavaliere, il quale si trova alla sua destra, e gli dice: *Lo debbo credere!, siete accusato di fuggir l'amore?* Il cavaliere risponde: *Il mio cuore smentisce questa accusa.* Quindi egli dice alla seconda dama: *vicina mia (oppure signora) dove avete messa quella rosa?* Risponde la dama: *l'ho nascosa alla rapacità de' giovani indiscreti.* Essa poi chiede al terzo cavaliere: *sapete voi, come i ladri si dividano fra loro il bottino?* Il cavaliere dice: *Un malandrino fa tante porzioni eguali, poi si cava a sorte un nome, e una porzione.* Questi dimanda alla terza dama: *andate mai a diporto per la foresta?* La dama risponde: *qualche festa mia madre mi vi conduce.* Questa terza dama interroga il quarto cavaliere: *se il suo passo sia veloce o tardo?* Il cavaliere dice: *Signora, io ardo; il passo lento è quello dei filosofi, e degli amanti. Il correre è dei pazzi, e de' mercanti.* Finalmente questo quarto cavaliere dimanda alla quarta dama: *perchè mai essa abbia fatta una voce così rauca?*

A questa parola, che ha la rima, ma non si facile, che possa quasi spontanea correre in mente a chi deve immediatamente rispondere, la dama esitando, e non trovando con che cavarsi d'imbarazzo verrà invitata a dare un pegno; dopo aver depositato il quale, si dirige al cavaliere, che la segue e continua con lui il giuoco, l'acutezza del quale consiste, come si vede, nel terminar le dimande con rime difficili a riaversi. Sono escluse

però le voci *refe*, e *fegato*, ed altre che assolutamente non hanno rima; e chi le usasse dovrebbe dar pegno lui.

L'ESERCIZIO DELLE RECLUTE

Bisogna per far questo giuoco che la conversazione si collochi sopra una stessa fila come i soldati in battaglia. Il Capo-giuoco che fa da comandante si mette nel centro, distante due passi o tre dalla fila onde regolare le evoluzioni militari dandone egli stesso l'esempio. Quando tutta la brigata è al posto destinato, il Capo-giuoco batte le mani insieme per comandare l'attenzione e tutto il battaglione è obbligato di far lo stesso. Allora incominciano gli esercizi. Fa il Capo-giuoco un movimento a piacer suo e tutti i soldati lo imitano immediatamente. Per esempio se egli alza il braccio dritto bisogna che tutti alzino il braccio medesimo se non vogliono dare un pegno. E non crediate che questa sia operazione facilissima perchè stando i giuocatori di faccia al Capo, sembra a taluni che abbia alzato il sinistro invece del dritto e perciò alzano quello che non dovrebbero alzare e mettono un pegno. Lo stesso avviene quando egli alza un piede o si mette un braccio sul fianco ovvero sul capo e s'inginocchia.

Quel che fa ridere maggiormente si è il mezzo giro a diritta o a sinistra; imperocchè le inesperte reclute trovandosi imbarazzatissime non sanno da qual parte voltarsi, perchè il comandante ha l'avvertenza di eseguire i suoi movimenti con straordinaria rapidità; e perciò si urtano l'una coll'altra onde sollecitarsi ed iscansare di metter pegno; e non è raro vedere che molti dopo essersi molto affannati per eseguire l'evoluzione or-

dinata si trovano poi in una falsa posizione, il perchè son costretti a mettere quel pegno che tanto ha fatto loro paura.

Non è da dirsi quanto questo giuoco sia bello e piacevole e quanti pegni faccia mettere, perchè in quella confusione non si possono trattenere le risa ed il risò è una mancanza di subordinazione per la quale si mette pegno.

LA GALLERIA

Il Capo-giuoco disporrà tutte le persone della brigata a guisa di statue, e ciascuna sopra una sedia, come se fossero sopra un piedistallo, e in quell' atteggiamento e positura ch'ei vorrà, diversa però l'una dall'altra. Dipoi preso seco un altro lo introdurrà come forestiere a vedere quella Galleria, di cui egli si fingerà custode. Tenendo in una mano un uoccolo o candela, e nell'altra una spazzola farà osservare minutamente la struttura, e la positura di quelle statue, che di quando in quando figurerà di spolverare. Se una esce di positura, o ride mentre è osservata dal forestiere darà il pegno per farne la penitenza.

IL MAGISTRATO

Divisa in due brigate la Conversazione, una di tali brigate passerà col Capo-giuoco in una stanza contigua, mentre l'altra si porrà a sedere formando un Magistrato con uno che ne sarà presidente. Il Capo-giuoco inventerà un mestiero da esprimersi con la pantomima dalla sua brigata, insegnando a ciascuno il gesto, e il movimento che deve fare unitamente agli altri. Quindi si presenteranno tutti al Magistrato, al quale esporrà il

Capo-giuoco di avere seco condotti quelli artefici, per introdurre nella città una nuova arte, quando piaccia al Magistrato di riceverli. Il Magistrato ordinerà che lavorino, perchè ne possa giudicare, e quelli con la pantomima eseguiranno il mestiere. Ciò fatto per un poco di tempo, cesseranno, e il Capo-giuoco si farà dire all' orecchio da ciascuno del Magistrato, il nome dell' arte che han veduto rappresentare. Quelli che non l'avranno intesa pagheranno il pegno. Fatto ciò gli Artefici si porranno a sedere in luogo dei componenti il Magistrato, i quali si ritireranno nella stanza contigua a immaginare un mestiere per venire poscia a rappresentarlo facendo le parti d'Artefici.

L' INDOVINO COLLA SPAZZOLA

Tirato a sorte uno della conversazione, sarà questi bendato, e gli sarà posta in mano una spazzola, con la quale anderà in giro a toccare i compagni, che staranno ritti in cerchio intorno a lui, tenendosi per la mano. Toccando uno dovrà dirne il nome, e sbagliando darà pegno; il cerchio si muoverà intorno a lui, e dopo che si sarà fermato, ei continuerà a toccare colla spazzola e sinchè non si appone della persona ch'ei tocca. Quando avrà indovinata una persona, questa subentrerà a indovinare nel modo, e alle condizioni indicate.

IL BECCALAGLIO

Giuoco antichissimo egli è questo praticato sott'altra denominazione dai Greci e dai Latini, e a noi passato con qualche modificazione. Si tira a sorte uno, che deve essere bendato, e condotto in

una stanza spaziosa e libera da intoppi, si pone in mezzo da quello che lo benda, e che gli dice: *Che sei venuto a fare in Piazza?* a cui risponde: *A beccar l'aglio*; quegli dandogli leggermente con una mano sopra una spalla, soggiunge: *O beccati codesto*. Detto ciò il bendato s'affanna di pigliare un di coloro, che sono in quella stanza del Giuoco; e colui che resta preso paga un pegno, e deve bendarsi in luogo del bendato, il quale resta libero, e s'intruppa con gli altri, che van soggetti a esser presi.

E diretto questo Giuoco a porre in moto la macchina, e a formarla agile specialmente nei fanciulli, al quale oggetto lo praticavano gli antichi, i quali invece della benda ponevano in capo una pentola, che cuopriva il volto.

LA MOSCACECA

Poco dissimile dal Beccalaglio è il Giuoco della Moscaceca in uso anch'esso presso gli antichi. Tirata la sorte per decidere chi deve star sotto, vale a dire bendarsi; a quello cui tocca son bendati gli occhi in modo, che non possa vedere. Tanto egli che gli altri tengono un fazzoletto in mano. A colui che è sotto si danno dagli altri delle parcosse, ed egli si affatica a menar colpi da ciechi rivoltandosi quà e là. Quello, ch'egli arriva a percuotere col suo fazzoletto, dee bendarsi in luogo del percuziente, il quale si leva la benda, e va con gli altri a percuotere il nuovo bendato.

L' ANELLO

Prende il Capo-giuoco un Anello, e ordinando alle persone del Giuoco di seder in circolo, e colle mani giunte, conforme le tiene egli, va in giro figurando di depositare tra le mani di ciascuno l'Anello ch'ei lascia destramente fra le mani d'uno senza che gli altri se ne accorgano. Quindi tenendo in mano un mestolo, o altro strumento per dare spalmate, va ad interrogare uno del cerchio, dicendo: *Indovinello, indovinello, chi ha avato il mio anello?* Quello deve rispondere indicando qualcuno, e se non indovina riceve una spalmata, o deposita un pegno: Il Capo giuoco seguita ad interrogare, sinchè uno non se l'appone; e quello che indovina invece della spalmata riceve egli il mestolo e l'anello, e diventa maestro nel Giuoco, e va a depositar l'anello in mano di chi egli vuole.

IL MEDICO

Il Capo-giuoco conterà i componenti la Conversazione, gli farà sedere in circolo, e gli conterà; quindi assegnerà a ciascuno un ora, cominciando dall'una fino a compire il numero di quelli che fanno il Giuoco. Oltre l'ora assegnata ciascheduno avrà una medicina; per esempio all'un'ora il brodo, alle due il purgante, alle tre il latte ec. Il Capo-giuoco postosi in mezzo nominerà o una delle ore assegnate o una delle medicine distribuite. Quello, l'ora o medicina del quale è nominata, si alzerà e risponderà con gran prontezza, ripetendo, se è nominata l'ora, la medicina, e se è rammentata la medicina nominerà l'ora, e immediatamente tornerà a sedere. Dirà per esempio il

Maestro alle sei: quegli che ha l'ora delle sei, alzandosi subito dirà il suo medicamento, supponghiamo i *vessicanti*. Se il Maestro dirà i *vessicanti*, il medesimo risponderà, *allo sei*. Il bello di questo Giuoco consistè nella velocità e prontezza, e chi non è pronto ad alzarsi e rispondere o sbagliando alzandosi e rispondendo quando non deve, paga il pegno.

IL TIRITESSI

Distribuita in due file la Conversazione, una dirimpetto all'altra, stando tutti a sedere, e assegnato a ciascuno il nome di un drappo, il Capogiuoco si pone in un angolo della stanza e dice, per esempio, *il raso al mantino*: si debbono alzare que' due che hanno il nome di questi due drappi, e barattarsi il posto, cioè il *Raso* andare nel luogo del mantino, e il mantino nel luogo del raso, Avverta il Maestro di nominar con prestezza, e far eseguire il Giuoco con velocità affinchè riesca dilettevole. Chi non è pronto; o si muove fuor di tempo, paga il pegno. Siccome ciascuno nelle conversazioni famigliari si pone a sedere accanto alla persona che più gli va a genio, il Capogiuoco può sconcertare destramente tutti, facendo barattar posto a chi egli vuole, e, anche separare a fin di giuoco i maschi dalle femmine, e porre un giovine accanto ad una vecchia e fare altre simili burle. In alcune Conversazioni invece di dare alle persone i nomi di drappi, danno quelli di pietanze; ed allora il giuoco chiamasi *del Pranzo* non più del *Tiritessi*.

LA REGINA

Si eleggerà, o si tirerà a sorte una delle donne per esser Regina; poscia, restando questa in piedi, tutti gli altri si porranno a sedere disponendo le sedie in semicerchio, e osservando che non ne avanzi alcuna, e siano tante quanti son quelli che fanno il giuoco, non compresa la Regina. Questa volendo montare la sua Corte, distribuirà le cariche, assegnando a ciascuno qualche ufficio od impiego. Dipoi chiamerà ad uno ad uno tutti gli impiegati, nominando la carica rispettiva di ciascuno. I chiamati si accoderanno uno dopo l'altro, il primo prendendo lo strascico dell'abito della Regina, il secondo l'abito del primo, e così seguitando fino all'ultimo formeranno una lunga coda. Allora la Regina si muoverà passeggiando per la stanza uscendo da quella del Giuoco; e tutto il suo seguito si muoverà con lei. Fatto un breve giro, la Regina ritornando alla stanza del giuoco dirà: *la Regina vuol riposarsi*, ed allora ciascuno si porrà a sedere; quello che resterà in piedi, perchè mancherà una sedia, sarà burlato e depositerà un pegno. Per rendere più dilettevole il giuoco la Regina quando è tornata nella sala dirà: *la Regina vuol passeggiare*, e così molti credendo che voglia riposarsi si metteranno a sedere prima del tempo, e daranno pegno.

LA CATENA

Disposta in cerchio la Conversazione il Capogiuoco stando con gli altri in piedi nel circolo tiene nella mano destra una bacchetta, e mostrandola a quello che gli sta accanto a destra, dice: *E' arrivata una nave in porto*: il compagno ri-

sponde: *Che cosa ha portata: ripiglia il primo. Una bacchetta per vendersi*, l'altro dice: *non ho denaro: soggiunge il Capo-giuoco hai tu mani?* e il compagno replicando si prende la bacchetta in mano, e il Capo-giuoco con la sua destra prende la sinistra di quello a cui ha ceduta la bacchetta, e la tiene fissamente, il secondo voltandosi a destra colla bacchetta in mano la mostra al terzo, e fa e dice quelchè ha fatto e detto il Capo-giuoco, e termina col prendere anch'egli la sinistra di chi gli sta accanto. Tutti i componenti il circolo fanno successivamente la stessa cerimonia e le stesse domande e risposte, sicchè terminato il giro restano tutti incatenati con le mani. Tornando la bacchetta al Capo-giuoco quello che gliela deve cedere invece di domandargli come in principio: *avete mani?* gli può dire: *avete bocca?* e fargliela prendere con la bocca, e così faran tutti gli altri senza mai sciogliersi. Al terzo giro si può far prendere la bacchetta col mento, al quarto sotto un braccio, al quinto sotto l'altro braccio ec., o in altro modo, a piacere di quel Giuocatore al quale tocca a ricominciare il giro, finchè venga voglia di dar fine a questo Giuoco. Chi lascerà la mano del compagno, e romperà così un'anello della catena, o si lascerà cadere la bacchetta, depositerà un pegno.

IL CERCHIO

Disposti tutti i componenti la Conversazione a sedere, in giro nella stanza si prende una cordicina lunga quanto gira il detto cerchio della stanza, ed infilatoci un Anello da cucire dentro alla corda si annoda in modo che non possa uscire dalla medesima, e tutti devono tenere con tut-

te due le mani la detta corda, ed uno nel mezzo della Conversazione alzato, il quale possa girare per trovare l'anello che tutti lo scorreranno o quà, o là perchè gli si renda difficile il trovarlo, e quando lo avrà trovato deve andare a trovarlo quello che lo aveva tra le mani, o dar pegno: osservando che tutti in giro muovino le mani figurando sempre di porgerlo. or quà, or là.

IL CENCINO DELLA COMARE

Si fa un cerchio tanto d'uomini che donne nel mezzo della stanza, tutti alzati serrati assieme, con una mano di dietro, o anche con tutte due, e nel mezzo uno che si apponga a chi è toccato detto cencino che vien dispensato alla nascosta da un altro che gira fuori del cerchio con un fazzoletto in mano, sempre dicendo; *Il cencino della Comare lo vò dare a chi mi pare:* e dato alla nascosta a chi vuole, deve dire: *l'ho dato;* e quello alzato nel mezzo deve apporsi a chi ha dato il fazzoletto, e a pena detto, *lei l'ha,* non può accennare altri, e se indovina deve uscire del mezzo e prendere il fazzoletto per andare a darlo; e quello che l'aveva, deve entrare nel mezzo per apporsi: ma se non avesse indovinato, allora chi l'ha, appena sentito da quello nel mezzo, indicare un altro si deve staccare dal giro con dargli un urlo all'orecchio e poscia andare in giro per dispensare il fazzoletto colla solita formula, e via via si farà il simile da tutti gl'altri come sopra. In alcune conversazioni invece del *cencino della Comare* ec., si usa dire: *Io ho una borsa da regalare, la vò dare a chi mi pare* ec.

IL CACCIATORE, E LA LEPRE

Si facciano due file quanto è lunga la stanza, una di donne, e l'altra di uomini ad uso di una contradanza, e la prima coppia sia l'uomo cacciatore, e la donna la lepre, nel mezzo delle file è la Bandita ove vi deve stare la lepre, e fuori, cioè dietro in giro stà il cacciatore: se la lepre esce il cacciatore le corre dietro per acchiapparla, fuori però della bandita, essendo proibito al cacciatore di toccare la lepre nella medesima; per tre volte la lepre può entrare nella bandita; e la terza volta che esce da quella si serrino le file, e la lepre resta fuori, ed allora tocca a lei a salvarsi per non esser presa, e se resta presa l'uomo diventa lepre, e la donna cacciatore a vicenda, e così tutte le coppie devon fare lo stesso fino all'ultima, e via via quella che si è chiappata vada in fondo per dar luogo all'altra coppia.

IL DON GARZIA

Con comodo, ed a sedere si farà detto Giuoco principiando il Maestro a quello accanto a lui a domandare; *Conoscete Don Garzia?* e quello accanto risponderà; *Chi è?* ed il Maestro risponderà; quello che fa così; e farà una boccaccia o uno scorcio, o altro di curioso a suo piacere, e quello accanto deve fare all'altro accanto la stessa domanda, e rimanere nel medesimo scorcio, o altro che sarà stato fatto dal Maestro fino alla fine del giro, e chi tralascerà la positura in cui è stato messo o ricuserà di farla, darà pegno. e finito il giro il Maestro potrà mutarlo a suo piacere fino che si vuol far durare il Giuoco, che sarà piacevole; e di molti pegni.

IL FISCHIO

Si faccia un circolo nel mezzo della Sala dei componenti la Conversazione, tutti alzati, e nel mezzo uno per trovare il Fischio a quello che via via fischierà; ma il fischio che deve esser suonato lo ha attaccato dietro le reni quello del mezzo con un filo. Mi spiego: si prendano due fischii di legno di Germania simili di struttura, e di suono, uno si mostri al merlotto che deve andar nel mezzo a trovarlo, e l'altro si tenga celato al medesimo con un filo lungo mezzo braccio legato al fischio, ed in cima al filo uno spillo torto ad uso d' onicino per attaccarlo al bavero del vestito del merlotto, e perchè non possa avvedersi che gli viene attaccato, deve bendarsi (dicendoli) tanto che si dà il fischio a qualcheduno del giro, ed in questo frattempo della bendatura si attacca il fischio al bavero della giubba che resta appeso dietro alle reni e si levi la benda, e via via che volta le spalle fischi uno che resta di dietro, e tosto lo lasci, che sentendo fischiare subito si volterà per prendere il fischio, e nel medesimo tempo fischi quello che resta dietro, che sarà di molto divertimento per la Conversazione, e mai troverà il fischio, supposto che il giuoco sia fatto con diligenza, destrezza, e circospezione.

PIZZICO, E NON RIDO

Disposta la Conversazione in giro a sedere il Maestro nel mezzo passeggiando con un piattino da caffè entrovi un poca d'acqua, e sotto il piattino sia tinto di nero, o di altro colore, e vada in giro ad uno per volta a dire „ pizzico e non ridere „ facendoli delle boecaccie, o scorci, e

nel lasciarlo col dito indice bagnato di quell' acqua lo tocchi nel viso ove vuole: ma a qualunque il Giuocatore col dito medio toccando con destrezza sotto al fondo del piattino la tinta, lo pizzicherà con quella, ordinando, a tutti il silenzio, e non ridere sotto pena del pegno, e in tal maniera potrà tingere quello che vuole.

GLI STRUMENTI COL MAESTRO DI CAPPELLA

Tutti a sedere in giro, ed il Capo-giuoco con uno accanto saranno i componenti del Giuoco. Si dia a tutti uno Strumento da musica, come per esempio il Violino, la Chitarra, il Cimbalo, il Basso, il Flauto ec. Dato a tutti il suo Strumento il Capo-giuoco vada al suo posto accanto al Maestro di cappella col ginocchio, e piede che si tocchino con quella del detto Maestro, il quale batterà sempre con una mano, e quando il Giuocatore gli darà nel piede stesso batterà con due mani, ed allora tutti devon suonare il loro Strumento, e chi non lo farà darà pegno; e quando il Maestro di cappella batterà a una sola mano allora il Capo-giuoco farà quello Strumento che vuole con lestezza, e chi ha detto Strumento deve far lo stesso, e non facendolo darà pegno.

IL BONORUM

Tutti a sedere in giro, il Maestro dirà a tutti, che devono fare quei gesti, modi, atti, e sconvolgimenti che egli farà alla sola parola *Bonorum*; esso potrà dire qualunque altra parola, come *bonarum*; ma a questa non devon far niente, sotto pena di dar pegno chi farà il minimo movi-

mento comandato dalla parola *Bonorum*; e si vedrà dare una gran quantità di pegni se il Maestro sarà destro, e lesto nel far questo Giuoco che è di molte divertimenti di tutta la Conversazione, volendoci una destrezza, ed atti ridicoli per tenere in moto, e far dar dei pegni, osservando che sieno fatti precisi, come dal Maestro.

IL DISPETTO

L'oggetto di questo giuoco è di far mutar posto a qualunque si vuole, e di scegliersi il posto a piacere, poichè mentre tutti stanno sedendo in circolo, s'alza il Capo-giuoco, si presenta ad uno del giuoco, e dice: *Mi l'ho con ti*: e quegli risponde; *perchè l'hai con mi?* l'altro soggiunge: *perchè tu hai*, per esempio, *l'orologio*, ed io *no, alzati su ch'io sederò*. Avvertasi che dee veramente nominarsi una cosa che quello che siede l'abbia, e quello che va a levar di posto non l'abbia, altrimenti si deposita il pegno. Alzatosi quello, cede il posto, e va a presentarsi ad un altro a suo piacimento, e dice: *mi l'ho con ti ec*: come sopra, e si può durar quanto si vuole.

IL PERCHE'

Fingendosi il Capo-giuoco un Padre di Famiglia, che ha una figlia da maritare, va in giro a dimandare a ciascuno cosa farà per il corredo della Sposa. Tutti ad uno ad uno prometteranno qualche cosa. Terminato il giro, si presenterà ad uno della conversazione, per esempio, a quello che a promessa il vestito, e dirà: *son venuto per quel vestito*: quello risponderà: *non ve lo posso dare*: ripiglierà il primo, *perchè?* e l'altro ne darà

qualche ragione , avvertendo bene di non usare la voce ; *perchè* , e quando userà questa parola darà il pegno. Il discorso può andare in lungo , quanto vuole il Capo-giuoco ; se la persona interrogata dice *perchè* , dato che abbia il pegno non è più interrogata : se a lungo discorso non cade mai in questo sbaglio , il Capo-giuoco va da qualche dun' altro , e fa la solita ricerca : *son venuto ec.* così seguitando tenterà tutti della conversazione , per far loro proferire la voce *perchè*.

IL GUANCIALINDORO

Dal numero dei giuocatori si estrarrà uno a sorte , il qual dovrà andar sotto. Il Capo-giuoco postosi a sedere sopra una seggiola , quello , cui tocca d' andar sotto , gli si pone davanti in ginocchioni , e posa il suo capo sul grembo a quello che siede , il quale gli ebiude gli occhi con le mani in modo , che non possa vedere chi sia colui , che lo percuote in una mano , ch' egli si tiene dietro sopra le reni , dovendolo egli indovinare. Dopo che questo tale è stato percosso , colui che gli serra gli occhi gli dice : *chi t' ha percosso* ed egli risponde *ficosecco* ; e l' altro replica , *menamelo quà per un orecchio*. Ed allora quello si rizza , e va a pigliar colui , che egli crede il percussore : e se s' appone , ha vinto , e ritira il pegno , che ha depositato in mano al Maestro del giuoco , e pone il percussore in luogo suo ; e se non s' appone resta il pegno in deposito , ed egli torna in luogo di prima per continuare fintanto ch'è s' apponga , ed alla quarta volta si fa nuova elezione , ed il pegno depositato rimane per farne poi la penitenza. Questo giuoco per trastullo dei giovinetti era usitato presso i Greci , ch' essi de-

nominevano *Collabismo*, e vi sono delle ragioni per credere che i Latini ancora lo praticassero.

IL MORIBONDO

Sedendo tutti in cerchio il Capo-giuoco prende un piccolo pezzetto di moccio, tanto che appena possa prendersi con le dita, e tenendolo acceso lo porge a quello che a lui sta accanto a destra, e gli dice; *vivo lo ricevo, e vivo ve lo do.* Quello che lo prende dice la stessa formula dandolo all'altro che gli siede accanto, e così fanno tutti gli altri con prestezza. Quello a cui cadrà, o si spegnerà il moccio darà il pegno per farne la penitenza.

LO STAMPATORE ossia L'ALFABETO

Se i componenti la conversazione sono presso a poco tanti, quante le lettere dell'Alfabeto, si farà il giuoco dello Stampatore nell'appresso modo. Assegnerà a ciascuno il Capo-giuoco una lettera per ordine d'alfabeto; dipoi incomincerà a parlare, pronunziando due o tre parole per volta, per esempio, *mi sento sete.* Allora, quasi che si dovessero comporre da uno stampatore queste tre parole ad una lettera per volta. Si alzeranno ad uno per volta quelli che hanno le lettere componenti le tre dette parole, e proferirà ciascuno la sua lettera. Comincerà quello che ha l'*m*, e dirà: *emme* poi quello dell'*i* dirà *i*, quindi quello dell'*s* dirà *esse* ec. Proferite le lettere tutte delle tre parole *mi sento sete*, il Capo-giuoco seguirà il discorso con qualche altra parola, e i giuocatori ne proferiranno le lettere come sopra si è

detto. È necessaria una somma prontezza ed attenzione per questo giuoco, che fatto con celerità riesce piacevole. Chi non è pronto, o sbaglia paga il suo pegno.

GLI ALLOGGI.

Postisi a sedere in cerchio quelli, che compongono la conversazione, il Capo-giuoco voltatosi a colui, che gli sta a mano sinistra si farà dire all'orecchio il nome d'uno dei giuocatori, senza che nessun altro senta, dipoi voltatosi a quello, che gli sta accanto a destra gli domanderà: *dove?* e questo gli dirà segretamente nell'orecchio un posto, in cui vole che sia alloggiata la persona nominata dall'altro. Quello che riceve il nome della persona, e l'alloggio deve tenere a memoria l'uno e l'altro per pubblicarlo a suo tempo. Dipoi il Capo giuoco dice nell'orecchio a chi gli sta a destra il nome d'una persona della conversazione, e quello che ha sentito il nome si volta a destra e domanda al suo compagno: *dove?* e sente l'alloggio per collocarvi la persona indicatagli dall'altro; dipoi nomina un'altra persona a quello che ha accanto a destra; e così seguitano tutti facendo come ha fatto il primo, finchè il giro sia compiuto. Allora il Capo-giuoco comincia il primo a pubblicare il segreto e dice: *ho da mandato al sig. N. N.* (nominando quello che gli sta accanto a mano destra) *dove alloggierebbe il sig. N. N.* (nominando la persona indicatagli da chi sta alla sinistra) *e mi ha risposto:* (esprimendo l'alloggio statogli detto) Così faranno tutti gli altri e si manifestarono gli alloggi; che uno ha assegnato all'altro, e talvolta anche a se stesso, senza saperlo. Chi sbaglia deve dar pegno.

LA PENTOLACCIA IN TERRA

Si pone in terra una pentola colfa bocca rivolta all'ingìù, in fondo alla stanza del giuoco: Dipoi destinato a sorte quello che deve essere il primo a romperla, si benda costui; e dal punto in cui è situata la pentola si conduce all'estremità della stanza e postolo in dirittura gli si consegna un bastone, col quale deve andare a dare un colpo alla pentola e romperla. Se oltrepassa la pentola, e tocca la parete o col bastone, o con qualunque parte del corpo, egli ha perduto il giuoco, gli si leva la benda, riceve la baia, e gli si fa depositare un pegno. Se dà il colpo in fallo, ha parimente perduto, gli si fa la baia, e levatagli la benda deve dar pegno. Subentra quindi un altro per turno, e così di mano in mano finchè la pentola sia rotta.

I SOSPIRI

Poco dissimile dal sopra descritto è il giuoco seguente. Assegnato a ciascuno il nome d'un fiore, comincerà il giuoco facendo un sospiro, quegli che sta dirimpetto al Capo-giuoco, il quale domanderà subito: « Che ai tu ben mio? » e quegli che ha sospirato: « Un gran dolore ». Il Capo-giuoco domanderà di nuovo: « Chi n'è cagione » e l'altro soggiungerà, per esempio: « L'Anemolo; o un altro dei fiori assegnati. Il fiore nominato; per esempio l'Anemolo farà subito un sospiro, e quello che lo nominò gli farà tre domande indicate, e il sospirante darà le risposte convenienti, avvertendo di nominare alla domanda « Chi n'è cagione » uno de' fiori assegnati; e così si continuerà finchè la noja non faccia sospirare per

davvero. Chi non sospira subito che è nominato, o chi nomina un fiore che non è stato assegnato, deposita al solito un pegno.

I PROVERBI

Può riguardarsi il Giuoco dei Proverbj come un dilettevole esercizio di lingua. Il Capo-giuoco dà a ciascuno il nome di un'albero, ed egli prendo il Pino, dipoi incomincia il Giuoco così, „ Uccellin volò volò, sopra il pino non si posò: ma si posò sopra . . . (e qui nomina uno degli alberi assegnati: per esempio il Pesco) e nel posarsi disse . . . (e proferisce un proverbio per esempio: *Nè donna nè tela non guardare a lume di candela*). L'albero nominato ripiglia subito: *Uccellin volò volò, sopra il pesco non si posò, si posò sopra . . .* e nel posarsi disse . . . (proferisce un proverbio). L'albero nominato è sempre quegli che ripiglia la parola, e chi non è pronto, o non dice un proverbio, o ne dice uno già detto e sbagliato paga un pegno.

I CORRIERI

Assegna il Maestro a ciascuno dei Giuocatori il nome di una Città Capitale, e quindi dichiara, che ciascuno è corriere di quella Città, di cui porta il nome. Il Maestro o Capo-giuoco prenderà la Città di Roma, e mentre tutti gli altri seggono in giro comincerà così „ *Parte il Corriere di Roma e va a Napoli*. (può nominare qual Città ei vuole purchè sia una delle assegnate). Allora quello che ha per sua Città Napoli, si alza, cede il posto al corriere di Roma, e dice: „ *Parte il corriere di Napoli, e va ec.* ed entra nel posto di colui che

dovrà alzarsi subito che sarà nominata la Città assegnatali. Lo spirito di questo Giuoco è di mettere in moto tutti ad uno, ad uno, di far loro cambiar posto, e di collocarsi accanto a chi si vuole. Accade sovente, che appena uno si è posto a sedere è obbligato ad alzarsi. Chi non s'alza quando è nominato dà pegno.

I PROCURATORI

Formate due file eguali delle persone che far vogliono il Giuoco, una si fingerà composta di Procuratori, l'altra di Clienti. Il Capo-giuoco fingendosi Avvocato starà tra le due file, e parlerà ora con un Procuratore, ora con un Cliente. Quando l'Avvocato parla con un Procuratore, deve tosto rispondere il Cliente che gli sta dirimpetto, e quando velege la parola al detto Cliente, deve rispondere, il rispettivo suo Procuratore. Devesi però avvertire, che ogni Procuratore abbia il suo Cliente; per li sbagli che sono frequenti, si deposita il pegno.

I PILASTRI

Separerà il Capo-giuoco uno dal rimanente della Conversazione, dipoi formerà tante coppie dei Giuocatori, in modo che uno stia non accanto ma dietro all'altro. Disporrà queste coppie in due file, come tanti pilastri o colonne, una dirimpetto all'altra, con una certa distanza tra pilastro e pilastro. Ciò fatto dirà il Capo-giuoco all'altro suo compagno, che vada a porsi davanti a quel pilastro ch'ei vuole, dimodochè invece di due diventino tre persone una dietro l'altra. Quando egli avrà preso posto, il terzo dalla parte di dietro è

soggetto ad esser preso dal Capo-gioco; e perciò dee ciascuno che rimane di dietro stare attento a fuggire quando vede di avere due persone davanti a se. Questo Giuoco si fa senza strepito ed in silenzio. Chi rimane preso diventa prenditore, e quello che prendeva succede a fare da terzo. Chi parla, o fa il più piccolo segno d'avvisar colui che rimane terzo di dietro perchè fugga ed eviti d'esser preso, dà il pegno. Avvertasi che il prenditore deve sempre correre nello spazio al di fuori delle file, e non mai nel mezzo ad esse.

L'ASINO

Ciascuno della Conversazione si sceglierà un animale da rappresentare, avvertendo, che ne deve imitare la voce od il canto. Il Capo-gioco rappresenterà l'Asino, e sarà Re degli altri animali. Quando il Capo-gioco sedendo in mezzo chiamerà uno degli animali che gli faranno corona, per esempio il Cane, questo abbaierà; quando chiamerà, per esempio il Galletto: questo farà chicchiricù, quando chiamerà il Bove, quel che lo rappresenta muggherà &c. Quando l'Asino raglierà allora tutti insieme gli animali faranno la loro rispettiva voce, chi riderà, o mancherà di far la voce o il canto dell'animale che rappresenta darà il pegno.

GLI ELEMENTI.

Ciascuna persona del Giuoco sceglierà tre animali, uno che viva in terra, uno che viva nell'aria, ed uno nell'acqua e nè terrà a mente i nomi, ed avvertirà ciascuno di non scegliere un animale rappresentato da un altro. Il Capo-gioco prenderà per animale terrestre il mulo; per vor

latile il merlo, per acquatico il muggine. Dipoi postisi tutti a sedere in cerchio il Capo-giuoco, che sederà con gli altri, preso un fazzoletto, e fatti varj nodi, lo scaglierà ad uno a suo piacere nominando nel tempo stesso uno de' tre elementi terra, acqua, aria, e dirà, per esempio: *per acqua*. Quello, al quale è scagliato il fazzoletto lo prenderà, nominerà subito l'animale acquatico che si è scelto, e tirerà subito il fazzoletto ad un altro a sua elezione nominando un dei tre suddetti elementi per esempio per aria, e quegli, a cui è tirato il fazzoletto nominerà il suo volatile. Chi fallirà nel nominar l'animale nominando un pesce per aria, un uccello per acqua ec. depositerà un pegno.

GLI UCCELLI

Il Capo-Giuoco si porrà a sedere con un tavolino d'avanti, in modo, che tutta la conversazione lo veda benissimo. Ogni volta, che egli nominerà un volatile, dicendo: *vola, vola*, per esempio, *un tordo*, tutti batteranno le mani sui propri ginocchi, e il Capo-giuoco sul tavolino. Egli per altro talvolta nominerà o un animale che non vola, o una cosa inanimata, e nonostante batterà le mani come si è detto, per invitare i Giuocatori a fare altrettanto contro la regola fissata, che ciò dee farsi soltanto quando nomina un animale, che sia volatile. Sbagliando questa regola, si dee pagare un pegno.

LA NAVE

Questo Giuoco non consiste in altro, che nell'imitare perfettamente il Maestro, il quale lo incomincia dicendo al compagno, che gli siede ac-

tanto a destra: *è arrivata una nave in porto*: e quello gli domanda: *con quanti paraventi?* e il maestro risponde: *con un paravento*, e alzato un braccio lo agita di continuo senza mai abbassarlo, o fermarsi. Il compagno ripete all'altro: *è arrivata una nave in porto* ec. imitando il maestro nella formula e nel gesto, e così ad uno ad uno tutte le persone del cerchio stanno con un braccio in aria agitandolo. Compito il primo giro, il Maestro dà principio al secondo colla stessa formula, e invece di rispondere, *con un paravento*, dice, *con due paraventi*, ed alza ed agita anche il secondo braccio. Tutti gli altri lo imitano: ad uno per volta premessa la formula indicata. Al terzo giro dice *con tre paraventi*, e muove anche un piede; al quarto muove tutti due i piedi; al quinto agita anche la vita, e prosegue finchè stancatisi per il moto i Giuocatori, non potendo continuare, ora questo ed ora quello è obbligato a dar pegno.

IL PRATO

Il Capo Giooco, o il maestro dei Giochi terrà in mano una bacchetta, e farà assidere tutti i circostanti in un cerchio rotondo, e a quello appresso di lui a mano dritta darà la bacchetta, e dirà il primo sentimento segnato N. 1. ritornata la bacchetta in mano di quello accanto assiso a mano sinistra, ripeterà di nuovo a quello a mano destra il n. 1. e 2. e così in seguito fino al n. 14. e chiunque sbaglierà nei termini indicati darà pegno.

N. 1. Questo è un Prato 2. in mezzo al Prato c'è un'albero 3. Sopra quest'albero c'è un uccello 4. Questo uccello ha fatto il nido 5. Sopra questo Nido vi è una Torre 6. che si chiama Torriàto 7.

Abitata dalla signora Ciricinfrignascola 8. nella quale
 le ci ha partorito cinquecentocinquantacinque Ci-
 ricinfrignascolini 9. Disse un giorno la signora
 Ciricinfrignascola 10. Moglie del signore Ciricin-
 frignascolo 11. cari miei cinquecentocinquantacin-
 que Ciricinfrignascolini 12. Ciricinfrignascolereste
 voi quante volte ho ciricinfrignascolato io? 13. Ri-
 sposero alla madre i cinquecentocinquantacinque
 ciricinfrignascolini 14. Che erano tutti grati e ri-
 conoscenti della sua ciricinfrignascolatura.

IL FIORE

N. 1. Questo è un Fior Leopatico 2. Nato
 nell'Orto pitico 3. Dato da Messer putico 4. Uo-
 mo assai erudo, e stitico 5. Per man di un tal So-
 fistico 6. Che di natura è un Mistico 7. Ei fece
 tal Prognostico 8. Che dal malore Erastico 9. non
 prenda il fiore Rustico. 9. Che suona febbre epi-
 stica 10. A chi l'odora e mastica.

IL CAPPELLAJO FRANCESE

N. 1. Il Capo dei Giuochi a tutti darà un no-
 me a piacere delle qualità di un cappello alla
 francese, di pel di Lepre, di coniglio, di Cammel-
 lo, e poi confusamente gli farà tutti assidere in
 tondo, ed egli s'alzerà in piedi, ed anderà a suo
 piacere da uno, e dirà. Maestro di che qualità
 avete i Cappelli? Quegli risponderà per esempio di
 Cammello (che sarà il nome che gli è stato asse-
 gnato) ed il Capo dirà di questa qualità non mi
 piace, trovatemi un Cappello di pelo di Lepre, ed
 il medesimo deve andare da quello cui il Capo
 gli ha destinato questa qualità, e fallando darà
 pegno, e quello da cui ha creduto d'averlo indo-

vinato: anderà dal capo e gli dirà vuole il mio cappello, (per esempio) di lana? ed il capo dirà di Lana non lo voglio, ma portatemi almeno uno di qualità buona alla francese, e quello come sopra fallando „ pegno „ ma indovinato il nome, quello non mette pegno, ma l'altro si porterà dal capo del Cappello richiesto, ed il Capo figura essere troppo caro, e gli ricercherà di un'altra qualità, ed esso deve andare a cercarla come sopra ec.

LA CIVETTA

Quattro persone si richiedono per eseguire questo giuoco, e gli altri sono spettatori. Stendesi uno in terra supino co' piedi voltati verso il muro all'opposto della conversazione, quello che fa da civetta si pone un berretto in capo, e sta ritto, sopra quello che è steso in terra, senza calpestarlo, ma tenendo il di lui corpo tra' suoi piedi, e guardando la di lui faccia; gli altri due fingendosi pettirossi si pongono uno a destra ed uno a sinistra, e cercano con una mano or l'uno or l'altro di levare il berretto di testa alla Civetta ogni volta che ella dà una guanciata al pettirosso, il quale deve difendersi con l'altra mano. La civetta pure dee evitare che le sia levato il berretto. Ogni volta che uno dei due tenta di levar il berretto alla civetta riceve una pedata nel sedere da colui, che è steso in terra. Il contrasto, la difesa continua in cui devono stare la civetta, e i due pettirossi, e i colpi che mena di dietro colui, che sta in terra, formano un piacevole divertimento. Quello che riesce a cavar di testa alla civetta il berretto entra a far da civetta, e lei passa nel suo posto.

GIUOCO DEL LUPO E DELLA PECORA

Ordinariamente si sceglie uno dei giovani più vivi, e lesti per far la parte di lupo.

Tutta la società si pone in una stessa linea uno dietro all'altro tenendosi per la loro veste. Il giovane lupo allora si presenta in faccia alla prima persona dicendole:

Io sono il lupo, che ti mangerà una pecora.

E quella stendendo le braccia, risponde.

Io sono il pastore che te lo impedirà.

Il lupo cerca d'impadronirsi di quella persona che è dietro a tutte la quale appena sente pronunciare l'ultime parole del pastore, lascia la veste di quella, che la precede, e cerca di porsi dinanzi a quella, che fa il pastore per divenir tale senza esser toccato dal lupo perchè in tal caso metterebbe pegno e prenderebbo il posto del lupo. Tutti gli altri fanno lo stesso.

Si vede, che questo giuoco tiene in grande esercizio il lupo, e le pecore per l'ardore che le uno pongono nel salvarsi, e per quello del lupo ad acchiapparle. Ma egli riesce assai più piacevole fatto in un giardino, e all'aria aperta, che in una camera, dove i giuocatori non hanno abbastanza spazio, e dove non si può godere dello spettacolo della leggerezza, agilità, e grazia delle giovani pecorelle, alle quali questo giuoco è favorevolissimo.

RITORNO DAL MERCATO

La persona che comincia il giuoco deve dire: *Ritorno dal mercato, al suo vicino a destra il quale gli risponde: Che cosa vi hai comprato? So*

quest'ultimo non replica secondo le regole del giuoco, dà un pegno.

Queste regole sono, per esempio che quando si dice di aver comprato dell'oro, bisogna toccarne: quando si dice del panno, bisogna toccar del panno, e così di tutte le altre cose, che si dice d'aver comprate. Altre volte, ed è assai meglio, si osserva di dover nominare un oggetto maschile dopo un femminile e un femminile dopo un maschile. Così se uno dice d'aver comprato un *Abito*, un altro dovrà dire una *Scatola*. E se si nomina due volte il medesimo oggetto è un altro sbaglio, per cui si dà pegno.

LA PIAZZA DEL GRANO

Chi fa fare questo giuoco prende la qualità di compratore, che quelli che vendono debbon chiamar *padrone*. Egli assegna a tutti gli altri della conversazione il nome che vuole, come:

- 1 *Giaccio.*
- 2 *Quanto.*
- 3 *Come.*
- 4 *Diamine.*
- 5 *Capperi.*
- 6 *Trenta soldi.*
- 7 *Tre Lire.*
- 8 *Uno scudo.*
- 9 *Bene.*
- 10 *E' impossibile ec.*

Il compratore comincia: *Giaccio?*

1 *Comanda padrone?*

Quanto vendete il grano?

2 *Trenta soldi,*

3 *Bene!*

9 Comanda padrone?
 Quanto vendete il grano?

9 Trenta soldi.

Diamine! Trenta soldi!

4(Insieme. Comanda padrone?

6(Come!

3 Comanda padrone?

Quanto vendete il grano?

2 Tre lire?

Quanto?

1 Comanda padrone?

Quanto vendete il grano?

2 Trenta soldi.

Trenta soldi! E' impossibile! come! quanto!

6

10

3

2

Tutti insieme. Comanda padrone?

Ogni qualvolta che uno è nominato deve nel tempo che risponde fare una giravolta, non facendola mette pegno; di ciò non è esente neppure il padrone.

Da ciò si rileva, che il giuoco consiste nel rispondere *Comanda padrone?* ogni volta, che dal compratore si sente pronunziare il nome che si è adottato. Mancando a tutto ciò, si dà pegno.

IL SEGRETARIO

Per eseguire questo giuoco la conversazione si colloca attorno a una tavola, la quale dovrà esser fornita dell'occorrente per iscrivere. La persona che fa fare il giuoco, e che conseguentemente avrà la carica di *Segretario* taglia tanti pezzi uguali di carta, quanti giuocatori vi sono,

e ne distribuisce uno per ciascheduno. Tutti scrivono il proprio nome in capo alla carta che hanno ricevuto, dopo di che la rendono al Segretario, il quale piegatele e mischiatele, ne fa nuova distribuzione agli estanti; ognuno dei quali scrive liberamente ciò che pensa della persona che trova scritta nel foglio toccatoli. Ciò fatto lo piega di nuovo e lo restituisce al segretario, il quale raccogli tutti gli mischia, e poi ne fa la lettura ad alta voce, colloceandosi in modo che nessuno degli altri possa vedere la superficie della carta scritta, e riconoscere il carattere; essendo, in questo giuoco, di molta importanza il mantenere il segreto; però l'ufficio di segretario non si dà al Capo-giuoco ma alla persona, che viene indicata dalla pluralità della Conversazione.

Finita la lettura si buttano tutti i fogli nel camminetto e si bruciano alla presenza dei circostanti. E' facile il comprendere che detto giuoco il quale è una specie di Berlina scritta e reciproca, non può esser fatto che tra persone vincolate da strettissima amicizia. Nondimeno è sempre da raccomandare, che anche tra loro si mordano con salì e facezie spiritose sì, ma sempre circoscritte dai limiti della urbanità e della discrezione.

IL FOGLIO D' AMORE

Si prende un mazzo di carte da Giuoco, e si distribuiscono alle persone della società a due a due, o a tre per tre secondo che la conversazione è numerosa. Se dopo fatta la distribuzione rimangono nelle carte nel mazzo la persona che fa il Giuoco le guarda e le ritiene presso di se, e dirigendosi in seguito al suo vicino a destra gli domanderà *Avete letto il foglio d' Amore?* il quale

risponderà: *Si ho letto il foglio d'amore.*—*Che vi avete veduto?* riprende il Capo-giuoco; l'interrogato risponde: *Ho veduto* o il re de Fiori, o l'asso di Picche, in somma nominerà una carta a suo piacere purchè non sia una di quelle che ha in mano. La persona che avrà in mano la carta nominata la consegnerà al Capo-giuoco, e se è di sesso diverso da quella che l'ha nominata dovrà chi chiama baciare la mano alla persona chiamata, se poi la carta è in mano al Capo-giuoco metterà un pegno. Poi prosegue il giuoco, vale a dire che chi è stato interrogato, interroga egli pure la persona che ha a destra come sopra si è detto, e così di seguito finchè tutte le carte disperse non ritornino fra le mani di quello che le ha distribuite:

Si vede chiaro che a forza di nominar delle carte se ne nominano spesso due volte. In tal caso il giuocatore il quale si dimentica le carte nominate, e che colla sua nomina scambia con quella che ha nominato un'altro, dà un pegno. Egli è perciò che chi ha distribuito le carte deve aver cura di raccoglierle appena son nominate e deve ogni volta che se ne nomina una nuova, guardare se l'abbia, o nò in mano, onde evitare altre inutili indagini, e mostrando questa carta esigerà il pegno.

Ognuno deve avere attenzione di nascondere con diligenza le carte affinchè non sieno nominate da vicini che potessero vederle.

A misura che il giuoco progredisce le persone che non hanno più carte si ritirano dal giuoco.

IL PITTORE E I COLORI

Un solo giuocatore sotto il nome di Pittore

regola questo giuoco. Tutti gli altri uomini, o donne ricevono de' nomi di colori finchè vi sono persone, i quali sono *Verde, Giallo, Azzurro, Nero, Bianco, Castagno, Carminio, Rosso, Violetto, Arancio, Roseo, Bruno* ec. insomma ogni giuocatore può scegliersi quello, che più gli aggrada.

Il Pittore comincia e dice: *Voglio fare un quadro di storia da essere collocato nella sala alla prima esposizione; vediamo se ho de' colori.* A questa parola i colori devono rispondere tutti insieme: *eccoci.*

Poiscia il Pittore dice: *esaminiamo la mia Tavolozza.*

Tutti i colori insieme rispondono: *Colore! Colore!*

Il Pittore aggiunge in seguito: *Ecco dell'Azzurro bello assai.*

L'*Azzurro* nominato dal Pittore risponde subito il nome di un altro colore in questi termini: *e del Verde.* Il *Verde* che è stato nominato da un altro colore deve al contrario dire: *Signor Pittore.* Allora il Pittore che ripiglia la parola dice: *Vediamo dunque il Bianco.* Il *bianco* che è stato nominato dal *Pittore* è pure obbligato di dire un altro colore; *e del Carminio;* e quest'ultimo dica egli ancora: *Signor Pittore.*

Quando il Pittore nomina il suo *Pennello*, tutti i colori devono esclamare: *Spatola! Spatola!* e quando egli dice *Spatola*, tutti devono rispondere: *Riga! Riga!*

Da quello, che si è detto risulta, che vi sono quattro parole da tenere a memoria, e da distinguere, e pronanziare sotto pena di dare de' pegoj, cioè:

Calore. Quando il *Pittore* lo pronunzia, tutti i colori devono dire: *Eccoci.*

A Tavolozza tutti rispondono: *Colore.*

A Pennello tutti dicono: *Spatola.*

A Spatola tutti gridano: *Riga! Riga!*

Oltre di ciò è necessario il ricordarsi, che quando il *Pittore* cita un solo colore col suo nome si deve tosto rispondere il nome di un altro colore, nella maniera da me indicata, e che quando uno de' giuocatori nomina un qualche colore, quegli, che porta il suo nome deve rispondere: *Signor Pittore.*

Ecco quanto riguarda la memoria.

In ordine poi al divertimento, e all'acutezza del giuoco, queste sono cose, che dipendono dallo spirito, e dalla sagacità del *Pittore*, il quale deve porre ogni cura d'imbarazzare i giuocatori, e di metterli nella necessità di dare delle risposte singolari, e questi parimente per parte loro devono cogliere con vivacità l'occasione d'introdurre delle opposizioni, che riescano bizzarre. Per esempio.

Suppongo, che il *Pittore* voglia dipingere un quadro rappresentante *Pigmalione* innamorato della sua statua. Egli non tralascierà di dire, che vuol dare a *Galatea* le fattezze le più significanti, le forme le più seducenti. Per esempio:

Il Pittore. Voglio che abbia de' lunghi capelli, naturalmente innanellati, e *Castagni.* Il color *Castagno*, che è stato nominato deve subito aggiungere, e *Verdi.* Il *Verde* esclama subito: *Ah! Signor Pittore.*

Il Pittore: degli occhi *Aszurri.* L'*Azzurro* aggiunge: e color *Carminio.* Il *Carminio* esclama; *Ah! signor Pittore!*

Il Pittore: la pelle Bianca. *Il Bianco.* e *Gialla.* *Il Giallo* Esclama: *Ah! signor Pittore!*

Il Pittore: le ciglia bene inarcate, e *Brune:* *Il Bruno,* aggiunge: e *Rosse.* *Il Rosso.* *Ah! Signor Pittore!*

Il Pittore: andiamo a cominciare un quadro sì meraviglioso: si ponga mano al *Pennello.*

A questa parola tutti i colori gridano: *spatola! spatola!*

Questo esempio sarà sufficiente a far giudicare del rimanente, e per far conoscere quante occasioni di ridere devono eccitare le opposizioni dei colori.

SIR BUZZICHI.

Il Capo-giurco farà la parte di Sir Buzzichì ed avrà presso di se due persone una delle quali avrà il nome di presidente del mestolo e l'altra quello di regio esecutore della giustizia. Sir Buzzichì dovrà stare seduto sopra una gran sedia ed avrà al suo fianco le due persone suddette parimente sedute. Da quella specie di trono egli darà gli ordini che più gli piaceranno e che dovranno essere eseguiti con delle condizioni le quali in appresso noi descriveremo.

Prima cura di Sir Buzzichì sarà quella di distribuire degl'impieghi diversi ai componenti la società, onde nominerà questo ciambellano, quello consigliere, uno guardasigilli, un altro contestabile, chi referendario, chi maggiordomo.

Quando tutti avranno ricevuto i rispettivi loro impieghi Sir Buzzichì chiamerà uno di questi suoi uffiziali indifferente, e questi nel presentarsi a lui dovrà fare un profondo inchino e gonfiando le gote battere quindi in esse colla punta delle dita di ambe le mani chiuse come quando si

non può prendere un pugillo di qualche cosa, onde produrre così un suono straordinario per l'aria spinta fuori a forza dalla bocca per le labbra chiuse. Questo suono inaspettato è atto a promuovere le risa di chi non solo lo sente; ma eziandio di quello che l'ha fatto; e siccome chi ride ha da essere castigato è impegno di colui che deve far questo suono ch'ei sia forte più ch'è possibile.

Presentato che si sia il cortigiano davanti *Sir Buzzichì* ed inchinatosi nel modo sopra descritto ei dovrà domandargli rispettosamente:

Cosa mi comanda il Capo dei Capi, il Grande dei Grandi, Ik-Mustafà Sir Buzzichì.

Allora *Sir Buzzichì* gli ordinerà qualche cosa a piacer suo, che per esempio vada dal guardasigilli, dal consigliere ec. con qualche commissione come sarebbe di andare a dire qualche cosa ad un altro impiegato di corte.

Colui che ha ricevuto tale incombenza prima di eseguirla dovrà fare un'altro inchino percuotendosi al solito le gote gonfie pronunziando *Sir Buzzichì* ed aspettare che questi gli dica *Andate.*

Se il giuocatore eseguendo l'impostagli commissione si dimenticherà qualesuna delle descritte cerimonie e non aspetterà che gli sia detto: andate; sarà accusato e castigato.

Dovete avvertire che la persona cui incombe l'obbligo di accusare è sempre quella che siede a destra di chi ha mancato; e quando questa se lo dimentichi è accusata dal compagno che le siede egualmente a destra; cosicchè in questo caso due sono gli accusati quegli cioè che ha mancato a qualesuna delle cerimonie e quegli che si è dimenticato di accusarlo. In questa guisa ciascuno in giro è obbligato di stare attento e di accusare la negligenza di chi gli sta accanto; onde molte

volte si vedono il primo essere accusato dal secondo, il secondo dal terzo, il terzo dal quarto, questi dal quinto ec. finchè non si trova chi puntualmente eseguisca il suo dovere.

Quando qualcuno si alza per accusare è obbligato alle solite cerimonie; se non che dice;

Facciò noto al Capo dei Capi, al Grande dei Grandi Ik-Mustafà Sir Buzzichì che il tale (e qui deve nominare il cortigiano che ha mancato) ha trascurato le cerimonie.

Se sono due i rei vale a dire il cortigiano disattento ed il primo suo accusatore, il secondo dirà: *Accuso il tale per aver mancato alle cerimonie ed il tale per non averlo accusato e così se sono più quelli che hanno mancato di accusare.*

Informato che sarà Sir Buzzichì di queste mancanze ordinerà che sieno date ai rei delle spatolate o sieno marcati con dei bolli i quali potranno essere pezzetti di ostia bianca bagnata ed attaccata al viso.

Prima di eseguire questi ordini bisogna aspettare la parola *eseguito*. Allora il reo od i rei si presenteranno al presidente del mestolo o al grande Esecutore di giustizia per chiedere il mestolo o il marchio a cui saranno stati condannati dicendo:

Punitemi secondo gli ordini di Sir Buzzichì.

E dopo che saranno stati castigati dovranno inchinarsi a Sir Buzzichì percotendo al solito fegote gonfie.

Quelli che sbagliano le persone, non rammentandosi il grado di ciascheduna, mettono un pegno.

Fate questo giuoco con attenzione e lo troverete piacevolissimo.

IL VERSO DA INDOVINARE

Tra le persone amanti della poesia riesce assai piacevole questo giuoco. Si manda fuori della conversazione uno dei suoi componenti, e quelli che restano scelgono un verso di qualche autore noto; e ne sciolgono le parole dandone una a ciascuno della brigata. Ognuno compone un verso nel quale possa naturalmente collocare la parola toccata, o lo sceglie da qualche autore se lo trova contenente la parola medesima; poi si dispongono a sedere in giro, e coll'ordine stesso della collocazione delle parole componenti il verso da indovinare. Indi si fa entrare colui che è fuori, e si avvisa da qual persona dee cominciare a presentarsi, e da che parte proseguire. Supponiamo che il verso scelto sia *cosa bella e mortal pasta e non dura* — Il primo dice „ amore e cor gentil sono una *cosa* „ il secondo „ morte *bella* pare nel suo bel viso „ il terzo „ *E mortal* non fu mai tanto felice „ il quarto „ Voglio fatti, hai capito? e *non* parole „ il quinto „ E a dir com'io v'entrai l'è *cosa dura* „ — Se la persona che dee indovinare non è fornita di bastante memoria da tenere bene a mente i versi recitati, può scriverli volta per volta che gli vengono dettati; e così avendo sott'occhio tutte le parole, è più facile ritrovare il verso in quelle nascosto.

LA LETTERA COLLE PAROLE OBBLIGATE

In una Conversazione di persone di spirito e bene istruite si praticava con molto successo il seguente esercizio d'ingegno. Prima di terminare la veglia si raccoglievano dagli adunati venti o

trenta parole che non avessero nessuna connessione tra loro: si scrivevano in una carta collo stesso ordine con che erano dettate; e si distribuivano a tutti quelli che volevano fare esperimento del proprio ingegno. La sera appresso ognuno portava una lettera, ovvero una poesia, o qualsivoglia altro componimento di suo piacere, nel quale erano adoperate tutte le date parole collo stesso ordine della nota. Il merito di questo gioco consisteva nel servirsi con naturalezza delle parole obbligate componendo un discorso il più breve che fosse possibile; poichè andando per le lunghe ognuno comprende che non sarebbe bisognata grande abilità a collocarle. Vi prendevano parte anche le signore, e formavano lettere assai ben concepite e condotte. Riesciva assai piacevole l'udire la varietà dei temi e delle idee, che quelle parole avevano suggerito agli autori di tali composizioni. Il dare a tutti un tema obbligato avrebbe reso il giuoco meno variato e però men brillante; imperocchè avendo ciascuno lo stesso tema e le stesse parole sarebbe stato facile il combinarsi nei pensieri. — I troppi vincoli, rendendo la fantasia meno libera, potrebbero forse far ammirare lo sforzo felice di alcuno: ma in generale la maggior parte delle composizioni sarebbero fredde e stentate e l'insieme del giuoco riuscirebbe poco dilettevole.

Penitenze

Queste penitenze, che formano lo scopo dei giuochi che sinora si sono fatti e che mediante la soddisfazione di esse si recuperano i pegni depositati per fatti commessi, suppongono in quelli che le subiscono, il talento di eseguirle ed esigono dall'altra parte in quelli che le ordinano, della delicatezza di spirito, ed anche della sagacità, ed il giudizio opportuno per nulla prescrivere che conveniente non sia alla conversazione, nella quale si trova, al grado, e al genere d'ingegno delle persone, che la compongono e alle circostanze in cui si trova questa conversazione.

Si mostrerebbe altrettanta inciviltà, durezza ed anche pericolo di dare cattiva opinione del proprio carattere nell'eseguire con rammarico, e disgusto apparente un'ordinata penitenza; quanta mancanza di discernimento, e di presenza di spirito nell'ordinare una penitenza difficile, e che richiedesse delle cognizioni a persone le quali non fossero capaci di giuocare che a *Guancialin d'oro*, o a *Mosca cieca*.

Il Capo-giuoco che avrà raccolti i pegni gli porrà sotto un tapeto; e messone fuori uno lo mostrerà domandando: « Di chi è questo pegno? » Il proprietario risponderà « E' mio ». Allora il Maestro dirà: « Se tu vuoi il pegno farai la penitenza che ti darò. » E quegli risponderà: « Se sarà cosa da farsi la farò. » E sentita la penitenza dovrà tosto eseguirla, e poscia ritirerà il pegno depositato. Collo stesso metodo si continuerà finchè non siano tutti restituiti.

IL PROCACCIA. Il Penitente è obbligato a dire a ciascuno: « Sono il Procaccia che vo a Parigi, ha nulla da darmi? » e ciascuno gli darà qualche cosa, che egli deve portare addosso, finchè compito il giro si presenti al Maestro.

L' ABBRACCIAMENTO DEL CARCERATO. Si ordina alla persona che deve subire questa penitenza, di porsi di dietro a una seggiola, e di sporgere le mani e le braccia fuori de' bastoni per lo più assai stretti, che servono di ornamento all'appoggio della seggiola stessa, come dai cancelli, o dalla ferrata di una prigione. In questa situazione gli passano dinanzi tutti i suoi amici, ed amiche, ed egli così li deve abbracciare.

IL PELLEGRINO. Quello cui tocca la penitenza del Pellegrino deve dire a ciascuno dei giuocatori « Vado a Roma volete niente? » Ogni giuocatore gli darà la sua commissione, e il penitente presentatosi al Capo-giuoco, a lui dirà tutte le commissioni, che ha ricevute: tralasciandone una dovrà cominciar da capo la penitenza.

LA STATUA. Il Maestro dei Giuochi porrà il penitente in mezzo della conversazione in un atteggiamento, come se fosse una statua, e tutti gli altri ad uno ad uno lo porranno in quell'atteggiamento che vorranno. Il penitente non potrà muoversi finchè tutti abbiano ciò fatto, ed allora riceverà il suo pegno.

I BACI ALLA PUNTA DEL NASO. Si prendono due pegni di uomini e si ordina loro, che per ricuperarli si bacino scambievolmente la punta del naso, ma ambedue nello stesso momento. Non si può eseguire una tal penitenza se non in questo modo. Uno di essi si ponga a sedere sopra una sedia bassa e mandi indietro la testa supina più che può; e l'altro gli vada dalla parte di dietro,

mettendo in piedi si curvi in avanti e si abbassi verso la faccia supina del compagno; e così potranno avvicinare le proprie labbra all'altrui punta del naso, e dare il bacio contemporaneamente. Siccome questa penitenza esige attitudini un poco forzate, la discretezza vuole di non sottoporvi le donne.

IL VASO. Andrà il penitente in giro ai giuocatori, e a ciascuno dirà. « Se io fossi un vaso cosa ci porresti dentro? » Ognuno risponderà quella pianta a altra cosa che vuole. La domanda e la risposta deve sentirsi da tutta la conversazione.

ANDARSI AD ESIBIRE. Quando si sarà obbligata di andarsi ad esibire la persona che fa la penitenza, il Depositario dei pegni andrà all'orecchio di tutte le donne della conversazione, se chi fa la penitenza è un uomo, e se è una donna all'orecchio degli uomini, e ad una persona a suo piacere dirà siete voi la scelta. Allora chi deve fare la penitenza si porterà da tutte le persone di sesso a lei diverso e dimanderà se la vogliono per consorte; se indovina alla prima quella che le è stata destinata tanto meglio: verrà presa a braccetto ed accompagnata al suo posto, se al contrario sbaglia le verrà fatta una giravolta in faccia e così burlata dovrà andare da una altra fintanto che non avrà trovato quella ad essa destinata, ed in tal guisa si può trovare ad avere molti rifiuti e burle, se non indovina presto quella che è stata per essa scelta.

IL LACCHE. Il Capo-giuoco si attaccherà sopra il vestito a un fianco un cartoccio di carta e darà una candeletta accesa al penitente, perchè attacchi il fuoco al cartoccio mentre il Capo-giuoco passerà velocemente per la stanza.

IL BACIO ALL' OMBRA. si ordina al penitente di baciare la testa dell'ombra di alcuna persona sul muro. Una altra persona, che avrà in mano il lume quando quello che fa la penitenza sta per baciarla muove il lume e così la fa fuggire. Dopo che il penitente ha così camminato qualche tempo, finalmente gli si lascia baciare, ma con una opportuna collocazione del lume, si sia fatta andare in qualche luogo difficile per accostarvisi come sarebbe sopra qualche mobile ec.

IL LUME. Si attaccherà in terra nel mezzo della stanza un pezzetto di candela accesa, si darà quindi a quello che deve far la penitenza un pezzetto di candela spenta; poi si condurrà ad una certa distanza dal lume, e gli si benderanno gli occhi; e così ei dovrà andare ad accenderla al lume posto in terra.

IL CALDO. Il penitente dovrà affacciarsi ad una finestra; e gridare tre volte: « Il gran caldo che mi fa, io brucio: » Alla terza volta dalla finestra accanto gli sarà gettato un bicchier d'acqua fresca nel viso.

LA CHIAVE. Si legherà un pezzo di fil di refe ad una chiave, e posta l'estremità, del filo in bocca al penitente, gli si dirà, che fintantochè non avrà tirato su co' denti il filo per prender la chiave con la bocca, non riceverà il suo pegno.

GIANNINO ACCENDI LA CANDELA. Si pone un pezzo candela o di cerino accomodato al cappello o berretto di un uomo della conversazione, il quale comincia a girare intorno alla sala alquanto dondolando; e quegli che dee far la penitenza gli andrà dietro con un pezzo di carta attortigliata, che dovrà accendere alla candela che l'altro tiene sul capo.

GIANNINO SPECCHI LA CANDELA. Dinanzi al volto

di quello, che è condannato a questa penitenza, si passa rapidamente un moccolo che egli dovrà spegnere soffiandovi. Questa penitenza è assai più difficile da eseguirsi di quello che sembrar possa a primo aspetto.

IMPIEGAR TRE COSE NOMINATE. Una Signora comanda al possessore del pegno di trovar modo d'impiegare al d'lei guato servizio tre oggetti che essa gli nominerà: per esempio, un Ramolaccio, uno Scorpione, una Parrucca di stoppa. Queste tre cose benchè proposte per imbarazzare il penitente, possono essere impiegate in servizio gradito della Signora: rispondendo così: « Il Ramolaccio ve l'offrirei nel caso che essendo gravida aveste nausea ad ogni miglior pietanza, e convenisse risvegliarvi l'appetito con cibi strani, come in tali casi non di rado accade; Dello Scorpione ne farei l'olio che si dice buono a guarire le sue morsicature: affinchè voi ne foste provveduta in ogni possibile caso. La Parrucca di stoppa ve la porrei in capo nel carnevale quando a voi piacesse di mascherarvi in bizzarro modo da non essere riconosciuta ». Ciò serva d'esempio come uno potrebbe disimpegnarsi di simile penitenza.

IL PIACERE E IL DISPIACERE. Dovrà il penitente andare in giro per ricevere da ciascuno un piacere e un dispiacere, che consisterà in un atto piacevole, e uno dispiacevole.

IL ROSPO. Si benderanno due persone che dovranno fare la penitenza, uno sarà il Rospo, l'altro si fingerà La Rana, e si dovranno prendere scambievolmente, e quello che vince ottiene il suo pegno; quello che è preso torna sotto, e si benda un'altro in luogo del vincitore. Questa penitenza può servire a molti ed è una specie di giuoco che diverte.

LO SPOSO. Andrà il penitente a domandare a ciascuno : « Quando sarò sposo , che regalo mi farete ? » Esso riceverà la risposta che sarà a piacere dei Giuocatori.

IL DIFETTO. Quello che deve far la penitenza si porterà in giro e domanderà a ciascuno: « Qual'è il mio difetto ? Ognuno risponderà a suo piacimento , ma in modo da intendersi da tutta la conversazione.

IL QUADRO. Dirà il penitente a ciascuno dei giuocatori : « Se i fossi una tela cosa ci dipingereste ? » Esso ne sentirà la risposta.

LA PAZIENZA. Quello che è condannato a far questa penitenza deve andare in giro , e ciascuno deve dargli un numero che passi il mille. Terminato il giro si dee presentare al maestro, il quale lo interrogherà dicendogli : « Quante miglia vi ha dato il tale ; quante il tal' altro ec. » Tutti devono stare attenti per sentire se ha tenuto a mente il numero datogli, e sbagliando deve tornar da capo. Se però costui avesse poca memoria, si faccia andare a chiedere il numero da alcuni e non da tutti ; altrimenti la penitenza la farà la conversazione colla noia che proverà.

LA PALLA. Preparata una quantità di farina in un piatto di terra , e postavi dentro una palla di piombo del peso di un' oncia , il penitente tenendo le mani dietro alle spalle dovrà estrarla colla bocca.

IL VENTO. Sarà collocato in mezzo della conversazione colui che deve fare la penitenza , e il maestro dei giuochi gli domanderà se ha paura del vento. Se egli risponde di sì , allora il maestro ordinerà che tutti ad uno per volta vadano a farli vento sulla faccia o col fiato o col ventaglio ; se risponde di no , allora anderanno tutti insieme e gli faranno vento finchè piacerà al maestro.

LA MELA. Posta una mela dentro ad una cassetta o bacile pieno d'acqua, e posta la cassetta sopra uno sgabello, il penitente tenendo le mani dietro anderà a tirarla fuori con la bocca.

I BACI. Anderà il penitente in giro a chiedere a ciascuno un numero che non oltrepassi il dieci; dipoi sommati tutti i numeri dovrà baciare tante volte il pavimento, se è uomo; o il muro, se è donna, quanta sarà la somma risultata dai numeri dati dai Giuocatori.

IL PITTORE. Il Maestro si fingerà pittore, e posto a sedere il penitente in mezzo al cerchio, lo mostrerà come se fosse un quadro; e domanderà a tre donne il parere circa al disegno del quadro, e avendo un pennello tinto di qualche colore, ritoccherà il volto secondo il giudizio delle medesime, che ad una per volta interrogherà.

L'ESILIO. La persona esiliata si ritira in un angolo della stanza, e dee star rivolta verso il muro, finchè un altro non abbia ricosso un altro pegno facendo esso pure una penitenza.

LO SCORCIO. Il Capo-giuoco attaccherà un pezzetto di stoppino acceso al tacco della scarpa del piè sinistro del penitente, facendoli tenere piegata la gamba in modo che dovrà sostenersi sopra un solo piede, quindi dandogli nella mano destra una candela spenta, gli comanderà di accenderla allo stoppino che tiene alla scarpa.

LA PASSIONE. Posto in terra il pegno, il penitente dovrà porsi in ginocchioni, e tenendo le mani dietro le spalle prenderà colla bocca il suo pegno.

LA RISPOSTA OBBLIGATA. Il Capo-giuoco ordina alla persona cui appartiene il pegno di andare in giro, e a tutte le interrogazioni che gli verranno fatte di rispondere in un dato modo: per esem-

p'io « *come un pazzo* » ovvero « *come un asino* » o altra cosa umiliante per chi chi dee dirla. Esso adunque a chi gli domanda : « *come parlate? come fate all'amore? come avete talento?* » ec. dee dare la risposta ordinatali.

Lo STRAMBOTTOLO. Chi deve far la penitenza deve dire tre volte di seguito senza sbagliare, *sbozzacchisci fior di pesco, fior di pesco sbozzacchisci.*

LA PAZZIA. Il penitente anderà in giro, e dirà a ciascuno : *Io son pazzo guaritemi* : e riceverà qualche beffa, o leggiero oltraggio.

IL DISCORSO SENZA UNA LETTERA. Il Capogiuoco impone a chi vuol ricuperare il pegno di fare un complimento, o dare un ammonizione ad una persona della conversazione senza adoprare una data lettera dell'alfabeto. Potrebbe per esempio dirli : *Pregatemi a restuirvi il vostro pegno senza adoprare la lettera P.* Egli dunque comincerà : « *Fatemi il favore di restituirmi l'oggetto mio, che voi ritenete nelle vostre mani.* » E il capogiuoco ripiglierà : « *ditemi come si chiama quest'oggetto* » Supponiamo che sia un *Portafogli*. L'altro si scuserà così : « *Mi è vietato di nominarlo dalla vostra condanna: contentatevi dunque che io ve lo indichi in altra guisa, o descrivendolo.* » E il Capo giuoco gli concederà di descriverlo. E il penitente dirà : « *Ei rassembra ad un libro, e contiene le carte che ho bisogno di recar con me, i ricordi di ciò che debbo eseguire nella giornata, ed alcuì miei segreti* ».

LA DOMANDA. Il penitente dovrà andare in giro, per essere interrogato dai Giuocatori, ciascuno gli farà due domande, alla prima dovrà rispondere sì, alla seconda risponderà nò, e così sarà condanno suo malgrado ad approvare, e disapprovare, ciò che non gli aggrada.

I COMPLIMENTI. Questi complimenti si dirigono o alla conversazione in generale, o ad una persona in particolare. Quegli, a cui viene ordinata una tal penitenza, ha la scelta di farla o in versi, o in prosa. Questa specie di complimenti devono contenere una delicata lode, e comparir galanti senza freddure, o moine, e sopra tutto senza affettazione.

Nulla è più facile d' un complimento in prosa. Quelli in versi hanno maggior merito; ma si gli uni, che gli altri devono nascere dalla ispirazione del momento, e non possono esser fatti sopra formule, che mi sarebbe facile di citare.

Spesse volte si ordinano de' complimenti composti di parole comincianti tutte con lettere vocali; ovvero tutte da consonanti. Altre volte invece si determinano le parole, colle quali devono cominciare e finire.

Queste due maniere difficili anche in prosa lo sono assai più in verso: ma il merito appunto consiste nel vincere la difficoltà.

IL PARAGONE. Un paragone deve essere fatto in maniera da offrire una somiglianza e una differenza.

Paragonando una signorina a una rosa, la somiglianza è nella freschezza, e la differenza nella durata, che la rosa sparisce il giorno che è sbucciata, e la signorina si manterrà per lungo tempo.

L' AROSTICO. Voi mi promettete, d' essermi amica eternamente, disse una signora ad un'altra; ed io vi do per penitenza di dirmi, il perchè mi amate, servendovi della parola *eternamente* per le iniziali, e dirmi parimente, perchè mi odiereste, servendovi delle stesse lettere.

Vi amo perchè siete.

Vi odierai se foste.

Educata

Egoista

Tenera

Taciturna

Elegante
 Ragionevole
 Naturale
 Affabile
 Misericordiosa
 Erndita
 Nobile
 Tollerante
 Eloquentе.

Empia
 Romanzesca
 Negligente
 Arrogante
 Maliziosa
 Equivoca
 Nera
 Testarda
 Esecrabile.

IL TESTAMENTO. L'esecuzione di questa penitenza esige una grande circospezione, ed una somma delicatezza. Essa consiste nel legare a ciascuna persona della conversazione qualche qualità morale, o fisica, della quale sia riputata essere in possesso. Lo spirito, e l'ingegno vi può brillare nella natura e varietà dei presenti poichè sotto il velo di questi regali, si possono fare de' legati, che non siano, che sagaci, ed ingegnosi epigrammi.

LA CARTA. La persona obbligata ad esser carta, dimanda agli altri ad uno per uno: *Che ne fareste di me, s'io fosse carta.* Le risposte sono ad arbitrio d'ognuno. Per esempio; *ne farei so-
 pracarta per delle lettere; ne farei involto di dolci ec.*

LA FARFALLA OSTINATA. Si fa ritirare la persona destinata a questa penitenza; e si prega una dama a regalare un capello de' più lunghi della sua chioma. All'un capo di questo capello si attacca un piccolo pezzettino di carta, e l'altro capo si accomoda in terra con una goccia di cera. Si descrive poscia un circolo bianco parimente in terra, il cui centro sarà quella goccia di cera, e il raggio sarà la lunghezza del capello, più un pollice. Si fa entrare poscia il penitente, e se gli ordina di fare uscire dal circolo,

mediante il soffio della sua bocca, quel pezzetto di carta, senza però introdurre mai nè le mani, nè la bocca, nè qualunque altra parte del corpo entro la circonferenza stessa. Il legame di questa cartuccia sarà invisibile, e perciò dopo che si sarà affannato per conseguire lo scopo propostogli, ma inutilmente, bisognerà, per compassione, assolverlo, e dargli il pegno. Questa penitenza potrebbe essere aggiunta alla seguente

Raccolta di Borle

LA COSCRIZIONE

Si prenda un tavolino, e si metta sull'uscio della sala dove è la conversazione, e dietro in altra stanza vi stia uno nascosto da non essere osservato dalla conversazione, e sotto al tavolino si metta un panno lungo a doppio che entri nella sala da un braccio, e il resto lo tenga in mano quello che è nascosto nell'altra stanza, onde il Giocatore starà a gambe larghe per non pestare il detto tappeto, stando dietro sull'uscio dell'altra stanza e facendo le veci del Prefetto che deve interrogare tutti i Coscritti, e sull'uscio della sala ci stiano due, uno di quà, e uno di là, osservando anco loro di non pestare il tappeto, e ad uno per volta devono andare a esame, e misurarsi tutti quelli della conversazione, osservando che tutti devono stare davanti al tavolino sopra il tappeto che esce fuori: e che stieno fermi con le braccia stese ai fianchi, ed il Prefetto gli interrogherà sopra l'età che hanno, sul mestiere, sui genitori; se hanno mancamenti ec. e facendo le viste di scrivere via via li licenzierà; quando poi verrà quello destinato

per la burla sul tappeto sarà interrogato come gli altri, e quando il Prefetto dice: „ State bene in piedi? „ allora quello che è nascosto col panno in mano, dietro nell'altra stanza, tira a un tratto con forza il panno, e il merlotto si vedrà cascare in terra, e la fischiata gli sarà fatta da tutta la conversazione. Peraltro si abbia la cautela di porre un guanciaie in terra ove colui debbe cadere, o una persona dietro per sostenerlo; onde lo scherzo non possa essergli dannoso per la caduta; poi chè da simili giuochi potrebbero nascere casi dispiacevoli e non preveduti.

IL MUFTI

Uno della Conversazione sarà scelto per far da Mufti, ed a questo s'indicherà la persona, la quale dee ricever la burla. Si assiderà il Mufti in alto, ponendo la sedia sopra un tavolino, con due accanto che rasserberanno due Ulemas; avrà in testa un berrettone, dentro al quale sarà dell'acqua. Rinchiusi tutti gli altri in una stanza, mentre ciò si prepara, saranno poi ammessi ad uno ad uno a domandare una grazia, che dovranno chiedere prostrati davanti al Mufti, il quale darà loro delle risposte analoghe alle dimande, e li congederà. Arrivato quello su cui cader dee la burla, e domandata la grazia, il Mufti si alzerà, e abbassando la testa, verserà sopra di lui l'acqua che avrà nel cappello, dicendo: *La grazia ti sia concessa.*

LA PADELLA

Sospesa una fune al palco si legherà una Padella per l'orecchio del manico, in modo che il fondo della padella venga comodamente all'altezza di un uomo. Nel centro della parte esteriore

si attaccherà con pece una moneta, e si proporrà questa in premio a colui, che con le mani legate di dietro la staccherà con la bocca. Non sarà difficile trovare, o instigare un balordo, che voglia farne la prova per l'avidità del danaro, ma non riuscirà che ad insudiciarsi il viso, e diverrà il soggetto della comune derisione.

IL RE

Simile presso a poco alla Burla del Mufti è la seguente. Eletto uno per far da Re, questo destinerà la persona, che dee esser burlata, a far da sua figliola, e la farà vestire da donna. Si assiederà in alto, e avrà a sinistra la figlia che sederà a lui accanto, mentre a destra un altro che farà da Ministro terrà nascosto un bicchiere pieno di acqua in modo che la figlia non lo veda da porgersi a suo tempo al Re. Gli altri che staranno in altra stanza saranno ammessi ad uno per volta a chiedere in sposa la figlia al Re, al quale esporranno la loro professione, nascita, condizione ec. Il Re la negherà a tutti non trovando persona di sua soddisfazione. L'ultimo che la chiederà sarà uno che dirà di esser carnefice. A tale proposizione sdegnato il Re ricevendo destratamente il bicchier pieno d'acqua nella destra, dirà: „ Prima che dare a te la mia figlia, voglio affogarla con le mie mani, e gli scaglierà nel viso l'acqua. „

LA VOLPE E LA PECORA

Il Capo-giuoco farà la volpe, e scaglierà per far da pecora quello, che deve esser burlato. Si stenderanno ambedue in terra, con la faccia volta all'ingiù, e si faran coprire con una coperta in

modo, che non vedano, dovendo esser percossi dagli altri con una bacchetta, e indovinare chi è il percussore. La volpe terrà un braccio fuori, e le sarà data una bacchetta, con la quale percuoterà sempre la pecora, la quale credendo di esser percossa da uno dei giuocatori nominerà or questo or quello, e non indovinerà giammai, poichè quelli del giuoco batteranno soltanto il Capo-giuoco, che fa da volpe, il quale indovinando il percussore esce di sotto, e subentra nel suo posto, chi lo percosse, e seguita a batter la pecora, finchè questa annoiata esce burlata da tutti.

IL SANSONE

Destinato a far da Sansone uno, che deve esser burlato, si farà mettere steso in terra sopra un tappeto come se fosse morto. Quindi il Capo-giuoco intimando agli altri di imitarlo comincerà a girare intorno al morto dicendo: *piangete persone, è morto Sansone*: figurerà altre simili cerimonie, finchè comincerà a colpirlo col fazzoletto raddoppiato, e gli altri faranno lo stesso guardandosi però dal percoterlo nel viso.

LA PENTOLACCIA IN ARIA

Si attacca sospesa in aria nella sala una pentola, entro alla quale a vista di tutti si pongono de' fichisèchi, de' marroni, o simili altre cose, e si propone, che tutto ciò che è dentro alla pentola toccherà a quello, il quale bendato la colpirà con un bastone, e la romperà. Quindi a sorte si destinerà uno ad andar sotto, il quale bendato partendosi da un punto della sala andrà a dare il colpo, che quasi sempre fallisce. Quando toc-

cherà a colui, al quale è destinata la burla, allorchè sarà bendato si cambierà la pentola, ponendone una piena d'acqua. Mosso che sarà per andare a colpirla, dirà qualcuno ch'ei non è perfettamente bendato, ed un'altro anderà a bendarlo di nuovo, e nell' orecchio gli dirà che se gli promette metà de' fichisecchi ec. lo bendarà in modo che ci veda. E fatto così, colui dà il colpo, e riceve una pioggia d'acqua.

LA CERCA

Fattosi Guardiano il Capo-giuoco, esporrà, agli altri, che saranno frati, la penuria che soffre il Convento in ogni genere di cose, e gl'inviterà ad andare alla cerca, destinando uno per cercare il grano, un'altro per cercare il vino ec. Quello che deve essere soggetto alla burla anderà a cercar l'olio. Prometterà il Guardiano ai Frati, che al loro ritorno farà ad essi ciò che abbisogna per il vestiario. Sarà steso nel mezzo della sala uno strato grande, e tutti i Frati avranno in cintola un fazzoletto con un nodo a guisa di cordiglio. Spediti così alla cerca torneranno ad uno per volta, e si presenteranno al Guardiano per rendergli conto del loro operato. Il Guardiano in premie esibirà ad uno per esempio, un paio di sandali, e facendo porre il piede sotto lo strato gli prenderà la misura, ad un altro il cappuccio e gli farà porre in capo sotto lo strato per prender così la misura; ad un terzo dirà di farli nuovo il mantello, e si farà entrar sotto il tappeto fino alla cintola. Presentatosi il cercator dell'olio, gli dirà il padre Guardiano, che essendo molto unto, conviene fargli l'abito intiero, e lo farà entrare sotto il tappeto, e nel tempo stesso fatto cenno agli

altri frati comincerà a menar colpi col fazzoletto, e quello alzandosi col tappeto in capo, percosso dai replicati colpi de' Frati, così resterà burlato.

IL CAPPELLAIO

Il Capo-giuoco tingerà di nero il cocuzzolo del suo cappello senza che niun' altro lo veda, e specialmente quello al quale è destinata la burla. Invitando poscia la Conversazione a fare il giuoco del Cappellaio farà porre a tutti un cappello in testa, e disposti gli altri in giro si porrà egli nel mezzo. Intimerà di lavorare, e di fare tutto ciò che egli fa. Comincerà egli a lavorare il cappello, e talvolta levandosi il suo cappello di testa lo porrà in testa d' un altro e prenderà in cambio quello della persona, cui dà il suo. Finalmente farà sì che il cappello tinto vada in capo di colui, che dee esser burlato. Allora levandosi il cappello di capo si fregherà col cocuzzolo le guance e la fronte, e siccome gli altri lo devono imitare, così quello che avrà il cappello tinto si macchierà tutto il viso, e sarà burlato.

GLI UOVI

Proporrà alla conversazione il Capo-giuoco di nascondere addosso ad una persona tre uova, in modo che non si trovino, e inviterà tutti a depositare un premio a favore della persona, sulla quale devono esser riposti gli uovi, e deve ricever la burla. A questa dirà che vincerà tutti i premi di coloro, che non indovinanò dove tiene l'uova nascoste. Depositati i premi, si conduce in altra stanza colui che deve esser burlato, gli si pongono due uova sotto le braccia sulla nuda carne, ed

uno fra i capelli sotto il cappello, e si riconduce alla Conversazione per esser visitato esteriormente. Due per volta lo devono osservare e dire dove tiene riposte l'uova. Finalmente due bene informati della burla cominciano ad osservarlo, e contemporaneamente uno gli serra le braccia, e l'altro gli dà un colpo con la mano sul capo, e l'uova gli grondano sulla faccia e sui fianchi.

—●—

E qui daremo termine alla raccolta delle *Burle* che forma la terza parte del presente libretto, e che, a differenza delle altre due, è stata in questa nuova edizione piuttosto diminuita che accresciuta: e per vero dire sarebbe stato nostro desiderio di toglierla affatto, se la passione di farsi giuoco dell'altrui semplicità, tanto comune nelle età passate; come è oggi grandemente diminuita, così fosse affatto estinta per onore della civiltà, anzi, della Ragione umana.

F I N E

INDIGE

PARTE PRIMA

GIUOCHI

<i>La Berlino mutola.</i>	Pag. 6.	<i>La Parola introdotta</i>	15.
<i>La Berlino palese „</i>	7.	<i>Le Sciarade in pantomima . . „</i>	17.
<i>Le Ombre e l'Indovino.</i>	8.	<i>Il Cappuccino. . „</i>	18.
<i>Mosca cieca colla bacchetta. . . „</i>	ivi	<i>I Frati.</i>	ivi
<i>Lo Schiavo spogliato</i>	9.	<i>I tre Sposi. . . . „</i>	19.
<i>Il Giuoco armonico.</i>	10.	<i>Il Cencio molle „</i>	20.
<i>I Nastri o Fazzoletti.</i>	11.	<i>Il Testamento . . „</i>	ivi
<i>La Vitella.</i>	ivi	<i>Il Conciliatore . „</i>	21.
<i>I Mestigri.</i>	12.	<i>I Saluti</i>	22.
<i>L'Amico.</i>	ivi	<i>Le Rime</i>	23.
<i>L'Oste e il Viandante.</i>	13.	<i>L' Esercizio delle Reclute.</i>	25.
<i>Amo per A</i>	14.	<i>La Galleria. . . „</i>	26.
<i>Il Discorso interrotto</i>	15.	<i>Il Magistrato. . . „</i>	ivi
		<i>L' Indovino colla spazzola.</i>	27.
		<i>Il Becculaglio . . „</i>	ivi
		<i>La Moscaecca . . „</i>	28.
		<i>L'Anello</i>	29.
		<i>Il Medico.</i>	ivi

<i>Il Tiritessi, o il</i>		<i>I Corrieri</i>	79 42
<i>Pranzo.</i>	30.	<i>I Procuratori</i>	43.
<i>La Regina.</i>	31.	<i>I Pilastri</i>	ivi
<i>La Cutena.</i>	ivi	<i>L'Asino.</i>	44.
<i>Il Cerchio</i>	32.	<i>Gli Elementi.</i>	ivi
<i>Il Cencin della</i>		<i>Gli Uscelli.</i>	45.
<i>Comare.</i>	33.	<i>La Nave.</i>	ivi
<i>Il Cacciatore e la</i>		<i>Il Prato.</i>	46.
<i>Lepre.</i>	34.	<i>Il Fiore.</i>	47.
<i>Il Don Garza.</i>	ivi	<i>Il Cappellaio fran-</i>	
<i>Il Felschio</i>	35.	<i>cese.</i>	ivi
<i>Pizzido e non rido.</i>	ivi	<i>La Civetta.</i>	48.
<i>Gli Strumenti e il</i>		<i>Il Lupo e la Pe-</i>	
<i>Maestro di Cap-</i>		<i>cora.</i>	49.
<i>pella.</i>	36.	<i>Ritorno dal mer-</i>	
<i>Il Bonorum.</i>	ivi	<i>cato.</i>	ivi
<i>Il Dispetto</i>	37.	<i>La piazza del gra-</i>	
<i>Il Perché.</i>	ivi	<i>no</i>	50.
<i>Il Guancialindoro.</i>	38.	<i>Il Segretario</i>	51.
<i>Il Moribondo.</i>	39.	<i>Il Fogliod'amore</i>	52.
<i>Lo Stampatore e</i>		<i>Il Pittore e i co-</i>	
<i>l'Alfabeto.</i>	ivi	<i>lori.</i>	53.
<i>Gli Alloggi</i>	40	<i>Sir Buzzichì</i>	56.
<i>La Pentolaccia in</i>		<i>Il verso da indo-</i>	
<i>terra.</i>	41.	<i>vinare</i>	59.
<i>I sospiri</i>	ivi	<i>La lettera colle</i>	
<i>I Proverbj</i>	42.	<i>parole obbligate</i>	ivi

PARTE SECONDA

PENITENZE

<i>Avvertimento.</i>	61.	<i>Il Pellegrino.</i>	62
<i>Il Procaccia</i>	62.	<i>La Statua</i>	ivi
<i>L'abbracciamento</i>		<i>I baci alla punta</i>	
<i>del carcerato</i>	ivi	<i>del naso.</i>	ivi
		<i>Il Vaso.</i>	63.

<i>Anuarsi ad esibire.</i> „ 63.	<i>La Mela.</i> „ 67.
<i>Il Lacchè</i> „ <i>ivi</i>	<i>I baci.</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il bacio all'ombra.</i> „ 64.	<i>Il Pittore</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il Lume.</i> „ <i>ivi</i>	<i>L'Esilio.</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il Caldo.</i> „ <i>ivi</i>	<i>Lo Scorcio.</i> „ <i>ivi</i>
<i>La chiave</i> „ <i>ivi</i>	<i>La Passione.</i> „ <i>ivi</i>
<i>Giannino accendi ec.</i> „ <i>ivi</i>	<i>La risposta obbligata.</i> „ <i>ivi</i>
<i>Giannino spengie ec.</i> „ <i>ivi</i>	<i>Lo strambottolo</i> „ 68.
<i>Impiegar tre cose</i> „ 65.	<i>La Pazzia.</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il piacere e il dispiacere</i> „ <i>ivi</i>	<i>Il discorso senza una lettera</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il Rospo</i> „ <i>ivi</i>	<i>La Domanda</i> „ <i>ivi</i>
<i>Lo Sposo</i> „ 66	<i>I Complimenti</i> „ 69
<i>Il Difetto</i> „ <i>ivi</i>	<i>Il Paragone</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il Quadro</i> „ <i>ivi</i>	<i>L'Acrostico</i> „ <i>ivi</i>
<i>La Pazienza.</i> „ <i>ivi</i>	<i>Il Testamento.</i> „ 70.
<i>La Pall'a.</i> „ <i>ivi</i>	<i>La Carta</i> „ <i>ivi</i>
<i>Il Vento.</i> „ <i>ivi</i>	<i>La Farfalla ostinata</i> „ <i>ivi</i>

PARTE TERZA

BURLE

<i>La Coscrizione</i> „ 71.	<i>Il Sansone.</i> „ 74.
<i>Il Musti</i> „ 72.	<i>La Pentolaccia in aria.</i> <i>ivi</i>
<i>La Padella</i> „ <i>ivi</i>	<i>La Cerca.</i> „ 75.
<i>Il Re.</i> „ 73.	<i>Il Cappellajo.</i> „ 76.
<i>La Volpe e la pecora</i> „ <i>ivi</i>	<i>Gli Uovi.</i> „ <i>ivi</i>

————— 00000 —————

Z

2884.7

2884.7



