



## Informazioni su questo libro

Si tratta della copia digitale di un libro che per generazioni è stato conservata negli scaffali di una biblioteca prima di essere digitalizzato da Google nell'ambito del progetto volto a rendere disponibili online i libri di tutto il mondo.

Ha sopravvissuto abbastanza per non essere più protetto dai diritti di copyright e diventare di pubblico dominio. Un libro di pubblico dominio è un libro che non è mai stato protetto dal copyright o i cui termini legali di copyright sono scaduti. La classificazione di un libro come di pubblico dominio può variare da paese a paese. I libri di pubblico dominio sono l'anello di congiunzione con il passato, rappresentano un patrimonio storico, culturale e di conoscenza spesso difficile da scoprire.

Commenti, note e altre annotazioni a margine presenti nel volume originale compariranno in questo file, come testimonianza del lungo viaggio percorso dal libro, dall'editore originale alla biblioteca, per giungere fino a te.

## Linee guide per l'utilizzo

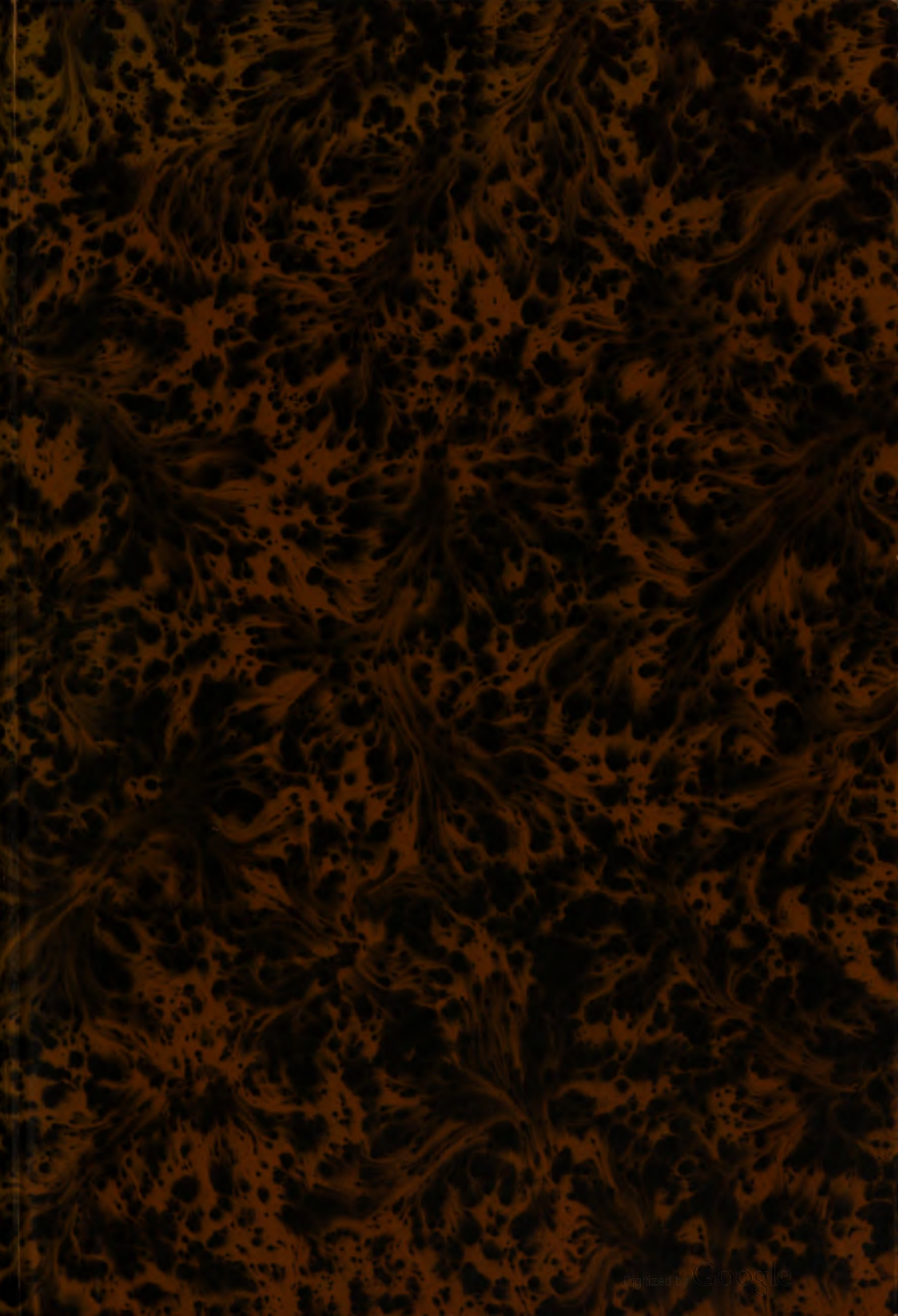
Google è orgoglioso di essere il partner delle biblioteche per digitalizzare i materiali di pubblico dominio e renderli universalmente disponibili. I libri di pubblico dominio appartengono al pubblico e noi ne siamo solamente i custodi. Tuttavia questo lavoro è oneroso, pertanto, per poter continuare ad offrire questo servizio abbiamo preso alcune iniziative per impedire l'utilizzo illecito da parte di soggetti commerciali, compresa l'imposizione di restrizioni sull'invio di query automatizzate.

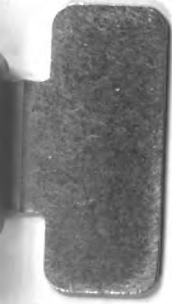
Inoltre ti chiediamo di:

- + *Non fare un uso commerciale di questi file* Abbiamo concepito Google Ricerca Libri per l'uso da parte dei singoli utenti privati e ti chiediamo di utilizzare questi file per uso personale e non a fini commerciali.
- + *Non inviare query automatizzate* Non inviare a Google query automatizzate di alcun tipo. Se stai effettuando delle ricerche nel campo della traduzione automatica, del riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) o in altri campi dove necessiti di utilizzare grandi quantità di testo, ti invitiamo a contattarci. Incoraggiamo l'uso dei materiali di pubblico dominio per questi scopi e potremmo esserti di aiuto.
- + *Conserva la filigrana* La "filigrana" (watermark) di Google che compare in ciascun file è essenziale per informare gli utenti su questo progetto e aiutarli a trovare materiali aggiuntivi tramite Google Ricerca Libri. Non rimuoverla.
- + *Fanne un uso legale* Indipendentemente dall'utilizzo che ne farai, ricordati che è tua responsabilità accertarti di farne un uso legale. Non dare per scontato che, poiché un libro è di pubblico dominio per gli utenti degli Stati Uniti, sia di pubblico dominio anche per gli utenti di altri paesi. I criteri che stabiliscono se un libro è protetto da copyright variano da Paese a Paese e non possiamo offrire indicazioni se un determinato uso del libro è consentito. Non dare per scontato che poiché un libro compare in Google Ricerca Libri ciò significhi che può essere utilizzato in qualsiasi modo e in qualsiasi Paese del mondo. Le sanzioni per le violazioni del copyright possono essere molto severe.

## Informazioni su Google Ricerca Libri

La missione di Google è organizzare le informazioni a livello mondiale e renderle universalmente accessibili e fruibili. Google Ricerca Libri aiuta i lettori a scoprire i libri di tutto il mondo e consente ad autori ed editori di raggiungere un pubblico più ampio. Puoi effettuare una ricerca sul Web nell'intero testo di questo libro da <http://books.google.com>





KONINKLIJKE BIBLIOTHEEK



1477 2070



DECISION

LA FAMILIA



244 583

97-21

IL GIUOCO  
DEGLI SCACCHI

TRATTATELLO TRADOTTO DALL'INGLESE

CGIUNTAVI

LA BIBLIOTECA RAGIONATA

DEGLI SCRITTORI DEL GIUOCO STESSO

DELL'ABATE FRANCESCO CANCELLIERI



VENEZIA

GIUSEPPE ORLANDELLI EDIT.

MDCCCXXIV.

1824





Sante Aligh

F. III. p.  
Lo

Il P.

mie

spiega,

ca, che

contenga

Scacchi

casella

terzo, 8.

ne fine

concord

ri, che

piar d

Daniello

quell d

tus est

ca, nel

sentato Scacchi

di tal petizi

fatto poscia

bastanza gra

il bar. de Tan

nel Trattato

Sturmio, Ma

netica-prati

stit. Aritm. 13

sibus trad. 9

nelle note al

(DISSERTAZIONE | DEL  
SVL GIOCO | DEGLI  
ROMANO | CON LA BI  
GIOCO | ROMA MD  
42, e pag. 36. lin. 1



riere, e che, ridendo dapprima il Re  
oue, come di cosa di nessun conto,  
fare il calcolo, trovò di non avere ab-  
na da soddisfarlo; come han dimostrato  
l'ouert Encyclopedie method. ed il Figatelli  
Aritmetica, p. 240. 242., oltre il Sio. Cristof.  
thesis Inven. F. 1. 29. Cristof. Clavio arit-  
ica Mss., P. Paulino da S. Giuseppe In-  
Q. Benedetto Hay Philo. Recent. ver-  
II. L. v. 1145., e Roggero Boscovich  
La stessa Filos. L. v. 434.

- CH. SIGNORE | D. BENEDETTO ROCCO | NAPOLETANO |  
SCACCHI | RISTAMPATA | DA | FRANCESCO CANCELLIERI  
BIBLIOTECA RAGIONATA | DEGLI SCRITTORI | SU LO STESSO  
CCCXVII | PRESSO FRANCESCO BOURLIE pag. 35. lin. 11-  
- 18.)

## L' EDITORE

**L**e richieste che tutto il dì vengono fatte del Trattatello del *Gioco degli Scacchi*, che il ch. abate Michele Colombo ha pubblicato l'anno 1821 in Parma, tradottolo dalla lingua inglese con annotazioni e aggiunte, mi fecero diliberare di darne questa nuova edizione: la quale se manchi, non possono secondarsi gli altrui desiderii, spacciatane pienamente la prima. Nè mutai pensiero per vedere or ora dato posto in Milano anche a quel Trattatello fra gli altri scritti elegantissimi dell' autore medesimo: che parecchi vi avrà che vogliosi d' imparare l' arte di quel giuoco, non ne ameranno le altre scritture; le quali quantunque amassero,

01  
LLIE  
TESS  
//

tuttavolta piacerà ad essi avere il Trattatello in libretto più maneggevole per la mole e pel formato. Bensì pensai rendere più grata la edizione aggiungendovi la *Biblioteca Ragionata* di quelli che scrissero di tal giuoco: lavoro dell'abate Francesco Cancellieri romano, venerato a ragione come principe de' viventi eruditi nelle cose italiane. Questi, l'anno 1817, aveala ristampata in Roma quasi Appendice alla Dissertazione del ch. don Benedetto Rocco napoletano sul *Giuoco degli Scacchi*; ed io invece la riproduco come Appendice al Trattatello del Colombo, e tanto più volentieri, quanto che il Cancellieri per me l'accrebbe vie maggiormente. E piacerà eziandio che qui ripeta ciò che intorno a questo Trattatello venne osservato da non so chi, e in Parma pubblicato il dì trenta maggio 1821.

A COLORO  
CHE HANNO LETTO O VORRANNO LEGGERE  
IL TRATTATELLO  
SOPRA IL GIUOCO DEGLI SCACCHI  
STAMPATO A PARMA  
DA GIUSEPPE PAGANINO  
NEL MDCCCXXL.\*

„ **I**n un Trattatello sopra *il Giuoco degli Scacchi*, che un eruditissimo Letterato nostro ha tradotto dalla lingua inglese, e che è stato in quest'anno pubblicato dalla stamperia Paganino, leggesi fra l'altre, che un *Bramino*, avendo a scegliere di per sè la ricompensa meritata coll'aver ammaestrato un Principe delle Indie nel giuoco sovraddetto, *richiese che gli si desse il numero de' grani di frumento, che fosse prodotto dal numero delle case dello scacchiere, pigliato prima semplicemente, e indi duplicato, ed appresso quadruplicato, seguitando colla medesima proporzione infino alla sessantesimaquarta volta.*“

„ Leggesi pure che *il Re, maravigliatosi d'una domanda, che a lui parve sì moderata e sì ragionevole, gliela concedette immantimente senz'altro esame: ma che quando da' suoi tesorieri ne fu fat-*

---

\* Vedi pag. 17.

to il calcolo, si trovò che il Monarca s'era obbligato di pagare una somma, alla quale non bastavano nè tutti i tesori suoi, nè tutti i suoi vasti dominj. «

„Dirai forse, soggiugne il chiarissimo traduttore in una noterella appiè di pagina, che di be' grani di frumento ci vogliono a valere un intero Reame e tutte le ricchezze d'un Re delle Indie. Così pare anche a me: ad ogni modo, perchè mi sarebbe di troppa briga rifare il calcolo per assicurarmi del fatto, mi risolvo di starmene a quello de' tesorieri del Principe, e così farai ancor tu, lettore, per mio consiglio. «

„Perdoni il valentissimo traduttore se v'ha taluno, che, benchè apprezzi assai ogni consiglio di lui, vuol contrariare per questa volta, onde soddisfare la curiosità di parecchi, cui piacerebbe pure aver un'idea del prodotto di quella stravagante domanda, e dorrebbe impiegar breve ora nel farne il contéggio. «

Ritenuto, anche secondo l'esperienza,

1.° Che un granello di frumento abbia il peso a un bel circa d'un grano (o sia  $\frac{1}{24}$  di denaro, =  $\frac{1}{576}$  d'oncia).

2.° Che a far uno stajo di misura parmigiana ci vogliono quattro pesi, e cinque libbre di frumento.

3.° Che non più di quattro staja possa trasportarne un mulo a lungo viaggio.

4.° Che per ogni mulo bisognino almeno quattro braccia di strada.

Si avranno i seguenti prodotti:



I. Grani di frumento	.	.	.	.	N.°	1, 180, 591, 620, 717, 411, 305, 360	
II. { Peso del predetto numero di grani.	}	}	}	}	Denari	N.°	49, 191, 317, 529, 892, 137, 640
					Once	N.°	2, 049, 638, 230, 412, 172, 401
					Libbre	N.°	170, 803, 185, 867, 681, 033
					Pesi	N.°	6, 832, 127, 434, 707, 241
III. Staja	-	-	-	-	N.°	1, 626, 697, 008, 263, 629	
IV. Tanto carico per muli	-	-	-	-	N.°	406, 674, 252, 065, 907	
V. { Lunghezza della strada che que' muli occu- perebbero, ponendoli un dietro l'altro.	}	}	}	}	In braccia	N.°	1, 626, 697; 008, 263, 628
					In miglia	N.°	699; 151, 752, 583

VI. La circonferenza del globo, essendo di quaranta milioni di metri, o sia miglia 27010, farebbe d'uopo aver una strada che lunga fosse 22,182,590 volte come quella circonferenza.

5

Si potrebbe dunque conchiudere che nè il nostro globo produsse mai tutta quella immensa quantità di grano, nè il sommato di tutte le ricchezze della terra basterebbe a comperarla, anche a prezzo vilissimo.

Parma 30 Maggio 1821.

---

# AVVERTIMENTO

## DELL' EDITORE INGLESE

---

**I**n questo picciol Trattato, che l'editore offre rispettosamente al pubblico, egli s'è studiato di mostrare con sufficiente chiarezza, siccome spera, il miglior metodo d'acquistar cognizione del dilettevole e scientifico giuoco degli scacchi.

Varie sono le opinioni di differenti scrittori intorno all'origine ed antichità sua: ma niente sembra più chiaramente provarlo invenzione indiana, che quel Ragguaglio, datoce-

ne da un ingegnoso Francese \*, che l'editore ha creduto bene di premettere a questo suo Trattatello. Vi ha egli aggiunti eziandio alquanti aneddoti di alcuni distinti personaggi che furono entusiastici ammiratori di questo intertenimento, ed altresì la *Morale degli scacchi* scritta dal dottor Franklin, giudicando che ci possano convenir molto bene siccome cose ad esso attinenti.

---

\* M.<sup>r</sup> Favet.

## AL CORTESE LETTORE

### IL TRADUTTORE

**U**no de' più ingegnosi intertenimenti che sieno mai stati a ricreazione del nostro spirito immaginati è senza dubbio il giuoco dilettevolissimo degli Scacchi: e mostra bene ch'esso non ha potuto essere parto se non di una di quelle menti sagaci che veggono molto più innanzi che la più parte degli uomini. Non è perciò da maravigliarsi che in qualsivoglia colta Nazione sieno stati scrittori i quali, innamorati della bellezza sua, consacrate abbiano ad esso le loro penne. Ne sono state da essi esaminate con grande accuratezza ed esposte partitamente le regole; s'è da loro tenuto dietro ad una gran parte delle combinazioni che risultano dallo svariare le mosse de' pezzi e de' pedoni; di queste si sono indicate quelle che tornano in maggiore vantaggio o discapito; si sono mostrate le insidie che tender si possono, l'arte di prepararle, i mezzi più acconci a farle ire a vòto, e talora tornar in danno di chi tese le avea: nè s'è ommesso finalmente di porre sotto agli oc-



*chi degli studiosi un lungo prospetto di differenti partite, condotto dalla prima infin all'ultima mossa, compilandosene di grossi volumi da stancar forse la pazienza di non pochi de' leggitori.*

*Io certamente ammiro la diligenza infinita e la somma industria di tali scrittori, e la commendo eziandio, persuaso essendo, che, a rendere altrui uom consumato e profondo in ogni parte di questo giuoco, debba o poco o molto contribuir la lettura delle laboriose opere loro: ad ogni modo io sono d'avviso ch'esse non sieno generalmente nè sì necessarie nè di tanto profitto quanto alcuni per avventura potrelbono immaginarsi (a). Certa cosa è che quegli che si dedica a questo giuoco maraviglioso o è persona di mente svegliata, riflessiva, sagace; e, quando n'abbia compresa ben la natura, ed apprese le regole generali, saprà da sè medesimo, senza esser menato per tanti avvolgimenti, combinare gli attacchi, prevedere le offese nemiche e sottrarsene a tempo, appigliarsi a partiti più utili e più sicuri secondo le diverse occorrenze; in una parola condurre il suo giuoco avvedutamente e destramente dal principio alla fine. Oppure costui è uomo di scarso ingegno; e in questo caso, con tutto il corredo di tanti pre-*

---

(a) † Bisogna eccettuarne quella del signor eanonico Ponziani, la più chiara, la più metodica, la più compiuta, e conseguentemente la più istruttiva di quante n'abbiamo sul giuoco degli scacchi. È indispensabile lo studio di questo libro eccellente a chi vuol conoscerne le vere teorie,

etti da lui appresi, e di tante aperture di giuochi piani, e di giuochi irregolari, e di tanti partiti pratici, e partiti di sottilità di cui si sarà caricata la memoria, altro non sarà mai che un debole giocatore, il quale perchè resti sconcertato da un destro avversario, basterà che questi il sorprenda con qualche tratto un pò nuovo ch'egli punto non s'aspettava. Laonde io tengo per fermo che a chi vuol apprendere questo giuoco possa essere più proficuo (almen da principio) un breve trattato in cui se ne contengano i puri elementi, che quegli ampj volumi zeppi di tante e sì molteplici cose, che la mente di lui ne dee rimanere piuttosto oppressa che instrutta, piuttosto ingombra che rischiarata.

Ora essendomi pervenuto alle mani un libricino inglese di questa fatta (a), ed avendolo io trasportato nella nostra favella per mio passatempo, è paruto ad alcuni de' miei amici che questa opericciuola potesse essere di qualche vantaggio a que' giovanetti che cominciano ad addestrarsi agli scacchi; e mi hanno perciò confortato a pubblicarne la mia traduzione. Io so bene che gli amatori de' grossi volumi rideranno al vedere intorno a un giuoco sì complicato e difficile, come è questo, un libretto di sì poche pagine: ma, se il presente Trattatellino comparve pur senza biasimo in Inghilterra, non so perchè non debba essergli lecito di lasciarsi vedere medesimamente nelle nostre contrade.

---

(a) † Fu impresso a Londra da H. D. Symonds senza nota d'anno in 8. piccolo.

*Ho tuttavia giudicato che fosse bene l'aggiungervi in fine quella Lettera dell' Anonimo modenese, contenente assai buoni avvertimenti sopra di questo giuoco, la quale parve anche al Lolli tanto pregevole, che s'avisò di premetterla a quel suo diffuso Trattato del giuoco degli scacchi ch'ei pubblicò poco dopo la metà del passato secolo. Sono nella detta Lettera mentovati, tra le altre cose, e con molta lode, que' finimenti del giuoco che furono immaginati da varj autori, e proposti col nome di partiti a profitto di quelli che volessero esercitare l'ingegno loro nelle maggiori finezze di questo giuoco. Egli è ben naturale che nell'animo di que' principianti, i quali la leggeranno, si desti la curiosità di conoscere l'indole e la natura di questi partiti. Affinchè resti appagato il lor desiderio, dietro ad essa Lettera alquanti se ne porranno, scelti da varj autori; e con essi sarà posto fine al volume. Lettore, se poco alla tua aspettazione corrispondente troverai questa piccola mia fatica, gradisci almeno la buona intenzione che avuta ho di giovarvi nel pubblicarla.*

---

*N. B.* Le note segnate con una crocetta sono del traduttore.

## ORIGINE DEL GIUOCO

DEGLI

## SCACCHI

**I**n sul cominciare del quinto secolo dell'Era cristiana fu nelle Indie un Principe assai potente il cui Reame giaceva verso la foce del Gange: egli si dava il fastoso titolo di Re delle Indie. Suo Padre avea sottomesso buon numero di Principi sovrani al suo impero, e gli avea costretti a pagargli un annuo tributo. Il giovane Monarca obbliò ben presto che i Re debbono essere i padri del loro popolo; che l'amore de'sudditi è il più solido sostegno del Trono; che le paterne cure sono quelle che rendono i popoli ben affetti al Principe che li governa; e che un Re senza sudditi non porterebbe se non un titolo vano, e non avrebbe nessun vantaggio sopra gli altri uomini.

Rammentavan sovente tutte queste cose al Re delle Indie i *Bramini* e i *Kajahssi*, vale a dire i Sacerdoti ed i Nobili; ma egli, ubbriacato,

dalla idea della sua grandezza, la quale egli pensava che non potesse mai venir meno, disprezzava le sagge lor rimostranze: e perchè costoro pur non cessavano, egli se ne corrucciò fortemente; e, per vendicare la sua autorità, ch'egli stimava vilipesa da quelli che osavano disapprovare la sua condotta, li fece morire in mezzo a' tormenti.

Un così fatto esempio sbigottì gli altri. Niuuno più aperse la bocca: e il Principe, abbandonato a sè medesimo, e rimasto in preda agli adulatori (il che fu ad esso di più grave pericolo ancora, e di maggior terrore al popol suo) venne da' consigli di costoro sospinto agli ultimi eccessi. I sudditi si trovarono oppressi sotto al peso di un'insopportabil tirannide; e i Principi suoi tributari, persuasi che il Re delle Indie in perdendo l'amore del popolo perduto avesse il nerbo e l'essenza del suo potere, si disponevano a scuotere il giogo ed a portargli la guerra entro a' suoi Stati. Allora fu che un Bramino, o filosofo indiano, chiamato Sissa, figliuolo di Daher, mosso a pietà delle sciagure ond'era minacciata la sua contrada, si mise in cuore di far aprire al Principe gli occhi sugli effetti funesti che la propria condotta avrebbe prodotti. Ma, renduto più saggio dall'esempio di quelli che lo avevano in ciò preceduto, non volle che la sua istruzione divenisse profittevole infm a tanto che il Principe non fosse per farne a sè medesimo l'applicazione senza ch'ei sospettasse che gli fosse fatta da altrui. A questo fine inventò il giuoco degli scacchi, dove



il Re, quantunque sia il più considerevole di tutti i Pezzi del giuoco, non è tuttavia in istato nè di attaccare i nemici nè di difender sè stesso dagli attacchi di essi senza l'ajuto de' sudditi e de' soldati suoi (a).

Il nuovo giuoco divenne tosto famoso: il Re delle Indie n'udì parlare, e volle apprenderlo. Fu chiamato a insegnarglielo il Bramino Sissa: e questi, sotto colore di spiegargli le regole del giuoco e dimostrargli l'abilità che si richiede nel far uso degli altri Pezzi per la difesa del Re, gli fe' concepire e gustare quelle importanti verità alle quali infino a quel dì egli avea ricusato di porgere orecchio. Il Re naturalmente dotato di buono intendimento e di virtuosi sentimenti, che le massime perniziose degli adulatori e de' cortegiani non avevano potuto estinguere in lui del tutto, fece a sè stesso l'applicazione delle lezioni del Bramino: e, convinto che la forza di un Re consiste nell'amore che a lui porta il suo popolo, empiò condotta, e prevenne i disastri che gli soprastavano.

Il Principe, mosso da sentimento di gratitudine, volle dare al Bramino una ricompensa, e lasciò a lui la scelta della medesima: e questi null'altro richiese, fuorchè gli si desse il numero

(a) † Anche Polidoro Virgilio nel suo libro *degl'inventori delle cose* attribuisce ad una simile circostanza l'invenzione di questo giuoco; ma egli la fa risalire ad un'epoca assai più rimota.

*Polid. Virg. trad. da Franc. Baldelli lib. II. c. xiii.*

de' grani di frumento, che fosse prodotto dal numero delle case dello scacchiere, pigliato prima semplicemente, e indi duplicato, ed appresso quadruplicato, seguendo colla medesima proporzione infino alla sessantesima quarta volta.

Maravigliatosi il Re d'una domanda che a lui parve sì moderata e sì ragionevole, gliela concedette immantinentemente senz'altro esame: ma quando da' suoi tesoriери ne fu fatto il calcolo, si trovò che il Monarca s'era obbligato di pagare una somma alla quale non bastavano nè tutti i tesori suoi nè tutti i suoi vasti dominj (a). Mise il Bramino a profitto questa congiuntura per fargli conoscere di quanta importanza a' Regnanti sia lo starsene in guardia contro a quelli che sono loro dattorno, e quanto debbono essi paventare che i lor ministri non sieno per abusare delle lor buone intenzioni.

Il giuoco degli schacchi non istette lungamente confinato nell'India: esso passò in Persia durante il regno di Cosroe. I Persiani il considerarono come un giuoco di cui si dovesse far uso in tutti i paesi per istruire i Re nel medesimo tempo che serve lor di divertimento, e lo deno-

---

(a) † Dirai forse che di be'grani di frumento ci vogliono a valere un intero Reame e tutte le ricchezze d'un Re delle Indie. Così pare anche a me: ad ogni modo, perchè mi sarebbe di troppa briga rifare il calcolo per assicurarmi del fatto, mi risolvo di starmene a quello de' Tesoriери del Principe; e così farai ancor tu, Lettore per mio consiglio.

minarono *schertrengi* o *schatrak*, (a) vale a dire il giuoco de' Re.

La denominazione di molti de' Pezzi di questo giuoco, la quale non ha un significato ragionevole se non nelle lingue orientali, conferma la opinione esposta da noi della orientale sua origine. Il secondo Pezzo degli scacchi (o sia il primo dopo il Re) è ora chiamato Regina. Gli antichi autori francesi il chiamarono *Fierce*, *Fierche* e *Fierge* o *Fiercir*: corruzione dal latino *Fiercia*, derivato dal persiano *Perz* o *Firzin*, nome che si dà in Persia a questo pezzo, e che significa ministro o visir. Della parola *Fierge* i francesi hanno dipoi fatto *Fierge* (*vergine*), onde gli è poi venuta la denominazione di *Donna* o *Regina*. La rassomiglianza delle parole rende questo cambiamento assai facile; ed esso parve tanto più ragionevole, quanto che il Pezzo è collocato allato al Re, e nelle prime sue mosse non potea fare se non due passi al più, siccome fanno i Pedoni; il che lo rendeva uno de' men considerevoli dello scacchiere, come il confessano gli autori di due antichi trattati di questo giuoco.

Un così fatto legame della Regina degli scacchi dispiaque a' nostri antenati. Il riguardarono come una sorta di schiavitù più confacente alla gelosia orientale, che alla libertà di cui furono sempre in possesso le Donne delle nostre contrade. Rendettero pertanto più libero il pas-

---

(a) † Voce composta da *Schah*, Re e *trak*, giuoco.

so e più ample le prerogative di questo Pezzo; e in conseguenza della galanteria de' popoli dell' occidente divenne la Regina il più valoroso Pezzo di tutto il giuoco.

Ma da questa metamorfosi del Firzin o Visir in Regina nacque un' incongruenza, la quale restavi anche oggidì senza che nessuno ci ponga mente. Quando un Pedone, o sia semplice soldato, attraversati i battaglioni nemici, è penetrato fino all' ultima linea dello scacchiere, esso non se ne torna più indietro in qualità di fante, ma è onorato del passo e delle prerogative della Regina. Se il Firzin o il Fierge è un Visir, un primo Ministro, un Generale, noi possiamo agevolmente comprendere come un Pedone o semplice soldato può essere innalzato ad un così fatto grado in ricompensa del valore col quale s'aperse il passo tra i battaglioni nemici. Ma se un Fierge è una donna o una Regina o la moglie del Re, per qual metamorfosi strana cangerà un Pedone di sesso, e colui ch'era prima un soldato diverrà donna e moglie del Re in ricompensa di quel valore di cui ha date sì grandi prove? Un'assurdità di tal fatta mostra bene quanto mal a proposito siasi dato al secondo Pezzo degli scacchi il nome di Donna o Reina; imperciocchè qual Monarca fu mai che s'innamorasse sì forte del suo primo Ministro, che lo facesse la propria sposa, e seco strignesse un nodo da non potersi più disciorre se non per morte (a)?

---

(a) † L'inglese ha: *e prendesse lui per me-*

Il terzo Pezzo degli scacchi, che gl'Inglese chiamano *Pescovo* (a), i Francesi *Folle* (b) e gli Orientali *Sergente*, era fatto a foggia di Liofante; il che non disconveniasi al nome ch'esso portava (c). Il Cavaliere, che è il quarto Pezzo, ha da per tutto il medesimo nome (d). Il quinto

*glio e per peggio*, la qual frase in quella lingua val *maritarsi*.

(a) † Questa voce secondo la primitiva sua significazione vale *guardiano*; e può dinotare, parlandosi degli scacchi, che il principale ufficio di questo Pezzo si è quello di guardar diligentemente la persona del Re. Ed in fatti, con quel suo andare a sgheppo e innanzi e indietro con passo illimitato, può accorrere facilmente e prontamente alla difesa di lui e davanti e di dietro ed allato: e forse per dinotare ch'esso è guardiano del Re, in principio del giuoco gli si colloca accanto.

(b) † Gli dee essere venuta così strana denominazione da quell'andarsene obliquamente ed a sgheppo, la qual cosa non farebbe altri che un pazzo.

(c) † La voce *Sergente* dagli Autori dell'Enciclopedia si crede che derivi dal *serviens* de'latini: ma, secondo il nostro Autore, essa trae la sua origine dalla lingua indiana, o pure dalla persiana. Sarebbe stato pur bene ch'egli ci avesse detto ciò che significava un tal vocabolo o nell'una o nell'altra di quelle lingue, il che ci avrebbe fatta vedere la congruenza di questo nome colla figura dell'elefante; perchè altrimenti non è sì agevole il ravvisarla.

(d) † Gl'Italiani usano piuttosto denominarlo *eavallo*, forse dalla figura che si suol dare a questo Pezzo.



Pezzo, che noi chiamiamo *Rocco*, e i Francesi *Torre*, nell'Oriente si denonina *Rokh*; e gl' Indiani danno ad esso la figura di un *cammello* che porta un uomo a cavalcione con un arco ed una saetta nelle mani.

Il nome di *Rokh*, il quale è comune e agli Indiani e a' Persiani, dinota certi cammelli addestrati alla guerra, che da loro si mettono alle ale degli eserciti per formarne con essi la lor cavalleria leggiera. Il rapido movimento di questo Pezzo, che slanciasi dall'un capo all'altro dello scacchiere, s'accorda perfettissimamente con l'idea che noi abbiamo di esso, tanto più che da principio era il solo pezzo che avesse un moto di questa fatta.

Il Re, la Regina e il Pedone facevano presso a loro un sol passo; l'Alfiere due, e così parimente il Cavaliere, non potendo nè l'un nè l'altro percorrere in una volta più di tre case, compresavi quella donde partivano. Al solo Rocco non limitavasi il corso; e ciò molto ben conveniva alla velocità del dromedario (*a*); la qual cosa non può convenire in verun modo alla immobilità di una torre o fortezza, la cui figura si dà ordinariamente a questa sorta di Pezzo. Il sesto ed

(*a*) † La somiglianza che v'ha tra il Cammello e il Dromedario, massime nella celerità dell'andare (che è ciò che qui fa a proposito) avrà forse indotto l'autore ad usar qui la voce Dromedario in luogo di Cammello, che avea usata di sopra.

ultimo Pezzo (a) è il Pedone o semplice soldato, il quale soggiacque a cambiamento ancor esso (b).

I Cinesi hanno fatte in questo giuoco parecchie alterazioni: vi hanno introdotti nuovi pezzi sotto il nome di *Cannoni* o *Mortai*; essendo stato conosciuto molto prima da loro, che dagli Europei, l'uso dell'artiglieria e della polvere. Altri cambiamenti ancora furono in questo giuoco introdotti da Tamerlano, e co' nuovi Pezzi ch'egli inventò, e co'movimenti che diede ad essi, accrebbe le difficoltà d'un giuoco, troppo complicato anche prima, per poter essere riguardato come puro intertenimento (c): ma queste aggiunte non sono

(a) † Noi non sogliamo dare al Pedone il nome di pezzo: io l'ho qui ritenuto per uniformarmi all'originale.

(b) † In quanto alla figura, apparisce dal nome ch'esso porta che da principio dovesse essere quella di un soldato a piedi. Ne' nostri scacchi essa è molto diversa. E in quanto al suo movimento, non era lecito al Pedone nè pur nella prima mossa il fare altro che un passo; e ciò era più ragionevole. E certo è cosa fuor di ragione o che possa far da principio ciò che la natura sua non gli concede di far dipoi; o che non possa più far nel proseguimento del giuoco ciò che pure aveva potuto far prima. Che se presso agli Orientali ciò faceva pure, come s'è di sopra accennato, il lor *Firzin*, questo era un privilegio che si concedeva al suo grado. Si sa che i privilegj sono cosa speciale, altrimenti non sarebbero più privilegj.

(c) † Anche in Italia fu fatto, non ha gran tempo, un simile tentativo. Un prestante ingegno

state approvate; e fu ristabilita l'antica maniera di giocare sopra uno scacchier di sessantaquattro case con sedici Pezzi senza più da entrambe le parti.

---

Genovese diede al Pubblico un Trattato intorno ad un giuoco di sua invenzione derivato da quello degli Scacchi, e renduto una compiuta immagine della guerra. Ma, tuttochè sia pieno di eventi curiosi e belli, obbliga i giuocatori ad un'applicazione sì grande, e tira tanto in lungo, che produce nella maggior parte di essi più di stanchezza che di piacere.

---

## VARJ ANEDDOTI

### SPETTANTI AL GIUOCO

## DEGLI SCACCHI

1

**N**el secondo volume in ottavo della moderna Istoria universale io trovo: „ Al Amin, Califo „ di Bagdad, e il suo liberto Kuthar giocavano „ agli scacchi senza il menomo timore d'esserne „ sturbati da pericolo alcuno, quando le forze di „ Al Mamun spinsero l'assedio di Bagdad con „ tanto vigore, che la Città fu per essere presa „ d'assalto “. Il D. Hyde cita un'Istoria de' Saraceni scritta in Arabo, nella qual si dice che in questa occasione, quando si corse ad avvertirne- lo, egli gridò: „ Lasciate fare a me; chè veggo „ ben io come debbo dare scaccomatto a Kuthar “. Raccontasi in oltre di lui che si fece mandare da diverse Provincie del suo Impero le persone più esperte nel giuoco degli scacchi, le quali trattene alla sua corte con grosse pensioni, passando con esse la maggior parte del tempo suo. Ciò fu intorno all'anno 808.

2

In una battaglia che diedero gl'Inglese a' Francesi nell'anno 1117, avendo un soldato della cavalleria inglese afferrato per la briglia il cavallo

di Luigi il Grosso, e gridando a' compagni suoi: *il Re è preso*, il Principe rovesciò costui da cavallo con un colpo di spada, dicendo: „ Non sai tu che agli scacchi non si può prendere il „ Re “? In fatti al giuoco degli scacchi il Re non si prende mai; e quando esso è ridotto tanto alle strette, che non v'è più scampo per lui, si termina il giuoco, acciocchè il Pezzo reale non sia per esser esposto nè pure ad un affronto immaginario.

## 3

Ben-Ziad, Califo della Mecca, amava fuor di misura il giuoco degli scacchi. „ Non è egli cosa „ assai strana ( disse un dì al favorito con cui „ giocava) che sedici Pezzi collocati in così piccolo spazio, com'è questo dello scacchiere, mi „ diano più da pensare nel maneggiarli, che tanti milioni di uomini che cuopron l'immensa „ superficie del mio Impero? “

## 4

Noi dobbiamo il seguente notabile aneddoto al Dottor Robertson, che lo narra nella sua Istoria di Carlo Quinto. Gianfederico Elettore di Sassonia, fatto prigioniero da Carlo, fu da lui condannato alla morte. Se ne intimò all'Elettore il decreto mentr'egli si stava allo scacchiere con Ernesto di Brunswick, prigioniero ancor egli di guerra. Gianfederico, recatosi sopra sè alquanto, e fatte alcune riflessioni sulla irregolarità del procedere dell'Imperatore, si rivolse al suo antagonista, dicendogli che continuasse pure il suo giuo-

co. Esso lo proseguì con la sua solita attenzione ed accorgimento; ed avendo battuto Ernesto, n'espresse tutta quella soddisfazione che è solito di provarne chi vince ad un così fatto giuoco. Non ne fu tuttavia eseguita la sentenza; e dopo cinque anni di prigionia, egli riebbe la libertà.

## 5

Narrasi nella Cronaca de' Re Mori di Granata, che nel mille trecento novantasei Mehemed Balba usurpò la corona dovuta a Juzard suo fratello maggiore, e passò la sua vita in una serie di continui disastri. Tutte le sue guerre con la Castiglia ebbero un successo infelice; e la sua morte fu cagionata da una camicia avvelenata. Egli, veggendo disperato il suo caso, spedì al forte di Solobrena un Officiale a trucidar Juzard, affinché i partegiani di lui non s'opponessero alla successione del proprio figliuolo. Quando l'Alcaide vi si recò, il Principe giocava agli scacchi con un Alfaque o sia Sacerdote. Juzard ne chiese con grandissima istanza due ore di dilazione; il che non gli si volle concedere. A gran fatica potè ottenere che gli si lasciasse terminare il suo giuoco. Ma prima che questo fosse finito, giunsevi un Messo con la nuova della morte di Mehemed e della unanime elezione di lui alla corona.

## 6

Carlo I. Re d'Inghilterra sedevasi allo scacchiere quando gli fu recata l'ultima determinazione degli Scozzesi di venderlo agl'Ingleesi: ma egli

si sconcertò così poco a sì terribil novella, che continuò il suo giuoco con tutta la calma, di modo che niuna persona potè sospettare che la lettera la qual egli avea ricevuta contenesse cosa di grave momento.

## 7

Il Re Giovanni giocava agli scacchi allorchè i Deputati vennero a raggiugliarlo che Filippo Augusto avea messo l'assedio alla loro Città. Egli non volle dar loro udienza fino a che non avesse terminato il suo giuoco.

## 8

Quando Carlo XII trovavasi a Bender, dice Voltaire che l'unico suo intertenimento era quello di giocare agli scacchi. Se le piccole cose talora dipingono gli uomini, mi sia permesso di raccontare ch'egli amava di muovere il Re. Soleva far maggior uso di questo Pezzo che di verun altro; e perciò egli perdeva quasi sempre il giuoco. E quando eziandio egli fu assediato da' Turchi, nella casa in cui s'era rinchiuso, vicino a Bender, tosto ch'egli l'ebbe barricata ben bene, misesi a sedere ed a giocar tranquillamente agli scacchi col suo favorito Grothusen come se ogni cosa fosse nella maggior sicurezza (a).

---

(a) † Narra Sidonio Apollinare che anche Teodorico re de'Goti soleva giocare agli scacchi. Quando la mossa che avea fatta era buona, egli taceva, e, quando era cattiva, ridea. Se la mossa del-

M. Filidor vide presso al padrone di una bottega di caffè un assortimento di scacchi i quali erano stati fatti pel Principe Eugenio. I Pezzi eran lunghi tre pollici, d'argento massiccio cesellato, non differenti nel colore, ma sufficientemente distinti. Quelli dell'uno de'lati dello scacchiere rappresentavano un esercito europeo; quelli, che stavano dal lato opposto, un esercito asiatico. M. Twis dice che i più pregevoli scacchi osservati da lui furono quelli che vide ancor egli nella stessa Città. Erano essi lavoro di Vander Werf, celebre dipintore, il quale pel corso di ben diciott'anni avea impiegato nello scolpirli tutte le ore che gli eran sopravanzate dagli altri lavori suoi. I Pezzi hanno tre pollici di lunghezza e i Pedoni due. Una metà di essi è di bosso, e d'ebano l'altra. Ad eccezione de' Rocchi, son busti sopra il lor piedestallo. I Re sono decorati d'una pelle di lione. Gli Alfieri hanno una berretta o mitera con campanelli (a); i Cavalieri sono teste di Cavallo.

---

Favversario e la sua erano tarde, si corrucciava; e se pronte, filosofavaci sopra.

Anche il celebre Gianjacopo Rousseau s'intertenea con piacere a questo giuoco. Andava molto a rilento nel risolversi a far le sue mosse; ma, come se n'era risolto, le faceva bruscamente.

*Bjoernstaehl, T. I, Lett. 8.*

(a) † In alcuni luoghi si mette a' pazzi in capo una berretta o mitera rossa con campanelli all'intorno. Io credo che il nome di *vescovo* che a questo Pezzo si dà in Inghilterra, o piuttosto quello di *folle*, che gli si dà in Francia, abbia fat-



I Pedoni sono ancor essi tutti differenti, come gli altri Pezzi, otto bianchi e otto negri d'età diversa.

„ Quando io dimorava in Russia (nel 1772),  
 „ dice M. Coxe, gli scacchi erano ivi tanto co-  
 „ muni che, durante il nostro soggiorno in Mo-  
 „ sca, poche volte io entrava in un crocchio in  
 „ cui non fossero in questo intertenimento im-  
 „ pugnati parecchi: e mentre io passeggiava per  
 „ le vie, scorgeva assai spesso artigiani e plebei  
 „ che vi giocavano dinanzi alla porta della loro  
 „ bottega o della lor casa. I Russi sono stimati  
 „ molto fini giocatori di scacchi: presso a loro  
 „ la Regina, oltre agli altri movimenti, ha quello  
 „ altresì del Cavaliere, il che, secondo Filidor, è  
 „ corrompimento del giuoco; ma certamente il  
 „ rende più complicato e difficile, e per conse-  
 „ guente di maggiore applicazione. Hanno i Rus-  
 „ si, oltre a questo, eziandio un altro metodo  
 „ di giocare, vale a dire con quattro persone nel  
 „ medesimo tempo, due contra due; ed a tal fine  
 „ hanno uno scacchiere più ampio dell'usitato, il  
 „ qual contiene maggior numero di Pezzi e di  
 „ case. Mi si disse che questo metodo era più  
 „ difficile, ma di gran lunga più dilettevole di  
 „ quello che si pratica comunemente “.

---

to nascere a Vander Werf il pensiero di ornare la testa de' suoi Alfieri in un modo così bizzarro. Usano in oltre in Inghilterra alcuni maestri di punire con questa sorta di mitera quelli de' lor discepoli che si fanno poco onor nella scuola. Ma ciò, per mio avviso, non può aver data occasione all'Artista di effigiare a quel modo gli Alfieri suoi.

LA MORALE  
DEGLI SCACCHI

DEL DOTTOR FRANKLIN

**L**l giuoco degli scacchi non è un puro intertenimento: si possono col mezzo di esso acquistare o vie più rassodare certe qualità della mente utili assai nel corso della vita, e formarsene abitudini molto vantaggiose in ogni occasione. La vita può essere considerata una sorta di giuoco di scacchi, nel quale ciascuno, inteso al guadagno, ha spesso competitori e avversarj a' quali è mestieri di disputarlo; e ci ha una gran varietà di eventi o buoni o rei che sono in gran parte gli effetti della nostra prudenza o sconsigliatezza. Nel giuoco degli scacchi noi possiamo apprendere pertanto

I. *L'antiveggenza*, della quale è proprio il penetrar nel futuro, e considerare le conseguenze che possono derivar da un'azione; perciocchè accade al giocator del continuo di dovere interrogar sè medesimo, e dire: „ se io muovo questo pezzo, qual sarà l'avvantaggio che io ricaverò dalla nuova mia situazione? Qual uso potrà farne l'avversario per nuoceruni? Quale altra mossa potrò io fare per sostenere questa e per difender me stesso da' suoi attacchi “ ?

II. La *circospezione*, con la quale accuratamente disaminasi la posizione di tutti i Pezzi dello scacchiere; la scena dell'azione; le rispettive relazioni e situazioni de' medesimi; i pericoli a cui si trovano esposti; gli ajuti che possono ricevere l'uno dall'altro; la probabilità che l'avversario sia per fare piuttosto quella mossa che questa, ed attaccare piuttosto questo Pezzo che quello; e i differenti mezzi che impiegare si possono ad evitarne il colpo, o a rivolgerne le conseguenze contro a lui stesso.

III. La *cautela* nel non fare le mosse con troppa fretta. Quest' abito s'acquista meglio col l'osservar rigorosamente le leggi del giuoco, come sarebbe a dire: „ se voi toccate un Pezzo, dove „ te moverlo da qualche banda: se voi lo mette „ te giù, dovete lasciarlovi “; ed è la miglior cosa del mondo che queste regole sieno osservate; stantechè il giuoco a questo modo diviene la immagine della vita umana, e della guerra massimamente, nella quale, se voi posto vi siete imprudentemente in una cattiva e pericolosa situazione, voi non potete ottenere dal vostro nemico ch'egli vi lasci rittrar d'indi le vostre truppe per collocarle in più sicuro sito; ma vi è giuoco forza tollerar tutti i danni che ve ne vengono dalla vostra inconsideratezza.

Finalmente dal giuoco degli Scacchi noi ci andiamo abituando a *non rimanere scoraggiati dal cattivo aspetto presentaneo che piglia lo stato de' nostri affari; a sperarne un favorevole cangiamento; ed a persistere nella ricerca de' mezzi più ef-*

*ficaci a produrlo.* Questo giuoco è tanto pieno di eventi; in esso hanno luogo tanti ripieghi; nè la fortuna si soggetta a vicende improvvise; e si dà frequente, dopo lunga ponderazione, vi si scuoprono i mezzi di sbarazzarsi da una difficoltà la quale era paruta insuperabile, che si è incoraggiato a continuare la lotta infin all'ultimo con la speranza di riportar la vittoria mediante l'abilità nostra, o almeno di dare uno stallo per la inavvertenza o trascuranza dell'avversario. E chiunque considera che non di rado egli si vede accadere nel giuoco degli scacchi che il buon successo genera una certa fidanza la quale rende il giocatore meno attento, e che quindi vien fatto all'altro sovente di ristorar le sue perdite, apprenderà che non dee rimanere invilito pel prospero successo presente dell'avversario, nè disperare di averne un buon esito finale in conseguenza di piccioli danni che quegli vada ricevendo nel proseguimento del giuoco.

Per la qual cosa, a fine di essere indolti con più di frequenza a scerre questo utile giuoco a preferenza degli altri (da' quali certo noi non possiamo aspettarci gli stessi vantaggi), noi dovremo aver l'avvertenza di praticar tutto ciò che accrescer ce ne possa il diletto, e d'astenerci al contrario da ogni atto e da ogni parola sgarbata, o di poco riguardo, la qual possa recar come che sia dispiacere, siccome direttamente opposta all'intento de'giocatori, che è di passare dilettevolmente il lor tempo.

Quindi primieramente, s'egli sarà convenuto

tra loro di starsene rigorosamente alle leggi del giuoco, esse dovranno esser religiosamente osservate da entrambe le parti; nè dall'una si farà quello, da che l'altra s'astiene; ciò non sarebbe giusto.

In secondo luogo, se al contrario sarà patuito di non attenersi scrupolosamente alle regole (a), e l'uno de' giocatori dimanderà qualche

---

(a) † Niuna cosa vieta che due giocatori convengan fra essi di non islarsi scrupolosamente alle leggi del giuoco, per usarsi reciprocamente quella condiscendenza che è pattuita tra loro: ad ogni modo io sono ben lontano dal credere che ciò sia ben fatto: ed ecco perchè. Primieramente le leggi di un giuoco sono derivate dalla sua stessa natura, dal che segue che non si possa dipartirsi da esse senza deteriorarlo. In secondo luogo accade assai volte che di due competitori l'uno sia meno oculato che l'altro, ed abbia perciò bisogno più di sovente della condiscendenza che da loro fu convenuto d'usarsi. In tal caso egli riceve più di quel che concede; e questo fa che a lungo andare l'un se ne infastidisca, e l'altro se ne vergogni, e per conseguenza si diminuisca in entrambi quella soddisfazione la qual deriva da una ben regolata e plausibil condotta del giuoco. Finalmente dove abbiano luogo queste connivenze, quegli che vince il giuoco non può attribuir tutta la vittoria al suo proprio valore, ma dee riconoscerla in qualche parte dalla condiscendenza dell'avversario; la qual cosa quanto scemar gliene debba la compiacenza niuno è che nol veda. Certo è che un giocatore generoso sdegnava una vittoria di questa fatta, ed amerebbe più tosto perdere il giuoco per un fallo da lui commesso, che vincerlo per connivenza del-

condiscendenza, dovrà di buon grado ancor egli concederla all'altro.

In terzo luogo nessuna falsa mossa farete per disimbarazzarvi da una difficoltà, o per ottenere qualche vantaggio. Nessun piacer vi può essere nel giocare con chi sia stato una volta scoperto di usar questa froda.

In quarto luogo, se il vostro avversario indugia nel muovere alcun de'suoi Pezzi, voi non dovete fargliene prescia o mostrarne alcun tedio. Non canterellate, non zuffolate, non andate guardando Foriuolo, non tirate fuori di tasca un libro per leggere, non istropicciate il pavimento co' piedi, non giocate di tasto con le dita in sul tavolino, nè fate verun'altra cosa che possa sturbar l'attenzione di lui. Tutte queste cose dispiacciono; nè

**L'avversario suo.** Trattandosi poi di principianti, alle considerazioni già fatte si può aggiungere anche quest'altra, che, s'essi vogliono rendersi abili giocatori, è mestieri che si avvezzino infin dal cominciamento alle difficoltà del giuoco, e stieno per conseguente alle sue leggi a tutto rigore. Quando il giovane sa che nel giuoco non gli si usa indulgenza d'alcuna sorta, vi si rende più attento, muove i suoi Pezzi con maggiore circospezione, e, prima di farlo, pensa alle conseguenze che derivano dalla sua mossa; là dove l'abito contratto da un giocatore di non istare al rigor delle leggi gli rende, come osserva giudiziosamente il Ponziani, la mano corriva, ond'avviene che *i tiri suoi, d.c'egli, sien prima fatti che risoluti*. Da ciò si vede quanto l'attenersi esattamente alle leggi del giuoco disponga il giovane a divenire un giocatore avveduto, riflessivo e sagace.

mostrano punto la vostra valentia nel giuoco, ma si bene la vostra malizia ed inciviltà.

Non dovete, in quinto luogo, studiarvi di deludere e gabbare il vostro avversario con lagnarvi di aver fatte cattive mosse, e dirgli, che voi ora avete perduta la partita, con intenzione di renderlo più sicuro, più spensierato, e meno attento a' vostri piani; perchè questa è giunteria ed inganno, e non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, allorchè voi avete vinta la partita, non avete a trionfare, ad usare insultanti espressioni, e a farne galloria; ma piuttosto a cercare di consolar il vostro avversario, e colle più civili parole, che usar possiate con verità, fare in guisa ch'è non rimanga mal soddisfatto di sè medesimo; come, per esempio: „ voi conoscete il „ giuoco meglio di me, ma ci state alcuna volta un „ po' disallento, „ o „ voi possedete le maggiori „ finezze del giuoco, ma egli vi è alcuna volta accaduto di divagar col pensiero, e ciò fu che me „ ne diè l'avvantaggio “.

In settimo luogo, se voi state a veder giocare altrui, osservate un rigoroso silenzio. Imperciocchè nel dare un suggerimento offendete ambedue le Parti; quella contro alla quale è diretto, perchè potete farle perdere il giuoco; e quella a cui lo date, perchè (quantunque sia buono e venga seguito) il giocatore perde il piacere ch'egli avrebbe provato se voi aveste lasciato ch'egli, pensando ci sopra, ne avesse trovata la mossa da sè medesimo. E nè pur dopo la mossa, o le mosse, voi dovete, collocando i pezzi diversamente, mostrare

quanto meglio vi ci starebbono: perchè questo reca disturbo e rincresce, e può cagionare dispute e dubbi intorno all'antierior loro collocamento. Ogni cicallo diminuisce l'attenzione de'giocatori, o ne la diverte, ed è perciò dispiacevole. Nè con la voce nè co'gesti voi farete alcun cenno a veruna delle Parti: se voi fate queste cose, non meritate d'esserne spettatore. Avete voi voglia di esercitare o mostrar il giudizio vostro? Fatelo in giocando voi stesso qualora se ne presenta a voi l'occasione, e non già in criticando e in meschiandovi nel giuoco degli altri e in facendo ad altrui il consigiero.

Per ultimo, se non giuocasi con tutto il rigore conforme alle regole mentovate disopra, in tal caso moderate il desiderio di vincere il vostro avversario, e siate condiscendente con esso lui quanto con voi medesimo, e più. Non profittate con troppo ardore di qualunque vantaggio offertovi dalla disattenzione o imperizia sua, ma mostrategli urbanamente come con una mossa di quella fatta egli esponga a pericolo un Pezzo e il lasci senza difesa; come con un'altra egli metterà in una situazione pericolosa il suo Re ecc. Vero è che voi con cotesta civiltà generosa, e del tutto opposta alla doppiezza e malizia che ho biasimata disopra, vi esponete al rischio di lasciar vincere il giuoco al vostro competitore: ma voi vi guadagnerete (ciò che vale assai più) la stima, il rispetto e l'affezione di lui, e nel tempo stesso la tacita approvazione e la benevolenza degli spettatori imparziali.



## NUOVO E COMPENDIOSO TRATTATELLO

### DEL GIUOCO

## DEGLI SCACCHI

**Q**uesto ingegnoso giuoco è formato con differenti pezzi di legno sopra una tavola ( detta scacchiere ) divisa in sessantaquattro spazj quadrati o case. In esso la fortuna ha sì poca parte (a), ch'egli si può dubitare se alcuno perdè mai una partita se non per qualche suo fallo.

Ciascuno de' giocatori ha otto pezzi qualificati, vale a dire un Re , una Regina, due Alfieri, due Cavalieri e due Rocchi, ed altrettanti Pedoni. Gli otto Pezzi e gli otto Pedoni dell'uno sono di color differente da quello de'Pezzi e de'Pedoni dell'altro, acciocchè si possano discernere gli uni dagli altri.

Si dispongono i pezzi in sullo scacchiere a questo modo. Il Re bianco dee essere collocato sulla prima e più deretana fila dello scacchiere in

---

(a) † La sola parte che ci può avere è nel decidere qual de' due giocatori debba dare principio al giuoco ; il che si suol rimettere alla decisione della sorte. Che ciò sia di qualche vantaggio è cosa indubitata ; ad ogni modo esso è di sì poco momento, che nel progresso del giuoco d'ordinario riducesi a nulla.

quella casa nera che è la quarta in partendo dall'angolo destro; e rimpetto ad esso il Re nero sulla quarta casa bianca alla estremità opposta dello scacchiere. Si collocano le Regine allato ai Re loro nella casa del proprio colore. Allato al Re ed alla Regina di qua e di là si mettono i due Alfieri, a canto ad essi i due Cavalieri, ed ultimi di tutti agli angoli dello scacchiere i due Rocchi. I Pedoni si collocano nella seconda fila senza distinzione, ciascuno nella casa prossima a quella in cui stanno i Pezzi qualificati (a).

Disposto essendo ogni cosa nel modo ora detto, i Pedoni sono quelli che cominciano d'ordinario l'attacco. Essi marciano diritti nella loro fila, percorrendo una sola casa per volta, eccettuata la sola prima mossa, nella quale è concesso lo-

(a) † In grazia de' Principianti, a cui questo Trattatello è indritto, non sarà forse mal fatto avvertire che de' due Alfieri quello che si colloca allato al Re si domanda Alfieri del Re, e Alfieri della Regina quello che si colloca allato ad essa. Lo stesso si dica de' Cavalieri e de' Rocchi. I Pedoni poi pigliano la loro denominazione dal Pezzo a cui sono posti davanti nel principio del giuoco. Ed è da notarsi che conservano tuttavia la prima loro denominazione ancorchè non istieno più nelle case de' Pezzi da cui l'hanno presa; il che avviene allorchè, avendo pigliato un Pedone o un Pezzo nemico, sono entrati nelle case di qualche altro Pezzo. Per esempio il Pedone del Re, pigliando il Pedone della Regina avversaria, entra nelle case della medesima, e nientedimeno conserva la denominazione di Pedone del Re.

ro il percorrerne due; e ad essi non è lecito il rinculare. Attaccano il nemico obliquamente nella vicina casa all'innanzi; e, come l'hanno preso, occupato il posto suo, di là proseguono la loro marcia per diritto, siccome faceano prima. Il Rocco marcia e all'innanzi e di traverso per tutta la propria fila, e retrocede allo stesso modo: il Cavaliere salta e indietro e innanzi nella vicina casa di differente colore, cansandone una con un movimento obliquo, e in questa guisa or uccide i nemici suoi ne quali s'avviene, or guarda gli amici dalle offese a cui si trovano esposti dalla sua parte: l'Alfiere va sempre a sghembo, tanto innanzi quanto indietro, come e quanto gli piace, sempre per quel colore del campo (a) in cui da principio fu collocato. La marcia della Regina è più universale, stante ch'essa fa tutti i movimenti de' Pezzi testè mentovati, eccettuatone quello del Cavaliere: il Re vassene di casa in casa e avanti e indietro e per traverso e per isghembo, ma non può far più di un passo ciascuna volta.

In quanto al pregio de' differenti Pezzi, dopo il Re, di maggiore stima è la Regina, e, dopo essa, i Rocchi, ed appresso gli Alfieri: i Cavalieri

(a) † Tutto lo scacchiere si concepisce come diviso in due parti o spazj uguali, a cui si dà il nome di *campo*. Qualora i Pezzi o i Pedoni non hanno oltrepassata la quarta casa, si dice che dimorano nel proprio campo; e qualora sono iti più oltre, si dice che sono entrati nel campo nemico.

tengono l'ultimo luogo tra'Pezzi qualificati (a). Non ha differenza ne' Pedoni quanto alla nobiltà: deesi osservare soltanto che il Pedone dell'Alfiere del Re è nel campo il migliore (b); e però l'abile giocatore ne tien molto conto. Deesi osservare altresì che, dove può essere pigliato qualsivoglia altro Pezzo il qual si trovi attaccato da qualunque de' Pezzi dell'avversario, la bisogna non va così quando si tratta del Re, il quale puramente dee essere in questo caso salutato (c) con la

(a) † Intorno a ciò divisi sono i pareri degli scrittori di questo giuoco. Alcuni pensano che al Cavaliere prevalga l'Alfiere; ed altri all'opposto che il Cavaliere sia da pregiarsi più dell'Alfiere. Certa cosa è che per conto di alcune prerogative l'Alfiere supera il Cavaliere, ma per conto di alcune altre il Cavaliere è da più dell'Alfiere. I Giocatori pertanto non sogliono avere difficoltà di perder l'uno per prendere l'altro, di questi pezzi, stimando di non riceverne per conto del lor valore scapito alcuno.

(b) † M.<sup>r</sup> Filidor dà sopra ogni altro Pedone la preferenza a quello del Re.

(c) † Cioè avvertito che provvegga alla salvezza sua. Ridicola è poi la usanza che si suol praticare in alcuni luoghi d'Italia di salutare nella medesima guisa altresì la Regina. Niuna legge del giuoco il prescrive; e la stessa voce *scacco* (che in Persia, donde è venuto a noi questo giuoco, significa *re*) dinota a bastanza che il solo Re è il pezzo che debba essere avvertito con questa parola di guardarsi dal pericolo, di cui è minacciato. Aggiungasi che siccome sarebbe assurdo in una battaglia che l'inimico avvisasse un Generale del campo contrario di ritirarsi da un

parola *scacco*, il che si fa per avvisarlo del suo pericolo; da cui è assolutamente necessario ch' e' si ritragga: e s'egli accade ch'esso non possa in modo veruno senza esporre sè stesso al medesimo inconveniente, lo scacco in questo caso è matto, e il giuoco perduto. Le regole del giuoco sono le seguenti:

I. Cominciasi il giuoco con muovere prima i Pedoni; indi si debbono spignere i Pezzi a sostenerli. I Pedoni del Re, della Regina e degli Alferi s'avanzeranno i primi; chè a questo modo si dà migliore apertura al giuoco. I Pezzi non debbono essere mandati innanzi intempestivamente; perchè può il giocatore con ciò perdere la sua mossa: ma sopra tutto dee essere ben disposto il giuoco prima che n'esca fuor la Regina. Non si dia scacco se non quando ne può tornare qualche vantaggio, perchè si corre pericolo di perdere la mossa, se può l'avversario o prendere il Pezzo o discacciarlo di là.

II. Se il giuoco è affollato, il giocatore incontrerà ostacoli nel muovere i Pezzi suoi: per questa cagione egli cangerà Pezzi o Pedoni, ed arro-

luogo nel qual si trova esposto alle offese di lui, perchè tal generosità sarebbe contraria allo scopo ed alla natura medesima della guerra, così nel giuoco degli scacchi, il quale è un'imitazione della guerra, è cosa irragionevole e strana del pari, che l'avversario annuncii alla Regina l'imminente pericolo d'essere presa.

cherà (a) il suo Re tosto che gli convenga, studiandosi nel medesimo tempo di rendere imbarazzato il giuoco dell'avversario; il che potrà conseguire in attaccando co'suoi Pedoni i Pezzi di lui, posto ch'esso li mandi innanzi troppo per tempo.

III. I Pedoni ed i Pezzi si sosterranno insieme, affinché quando il giocator perde un Pezzo ne ristori tosto la perdita con prenderne uno ancor egli all'inimico: e se gli vien fatto di prenderne uno di maggior pregio che quello ch'egli ha perduto, ciò ridonderà in pro suo ed in iscapito dell'avversario.

IV. Non si dovrà mai attaccare il Re dell'avversario senza una forza bastevole: e se il Re del giocator sia per essere attaccato senza che

---

(a) Arroccare il Re è coprirlo con un Rocco: questo si fa con un certo movimento che ciascun giocator ha il diritto di fare com'egli pensa che a lui torni bene.

† Da questa breve nota dell'Autore il Principiante non acquisterà forse una nozione a bastanza chiara e compiuta dell'arroccarsi. Sappia egli dunque che ciò si fa in trasportando il Re verso l'uno o l'altro degli angoli dello scacchiere, e coprendolo con quello de'due Rocchi che giace dal lato dove trasportasi il Re. Ma, perchè ciò possa farsi, ci si richiedono le quattro condizioni seguenti: la prima che nè il Re nè il Rocco sieno stati ancor mossi: la seconda che le case le quali sono tra il Re ed il Rocco sien vôte: la terza che il Re non si trovi attualmente attaccato dall'inimico: e la quarta finalmente che nel suo passaggio esso non rimanga esposto all'offesa di nessun de'Pezzi dell'avversario.

questi possa attaccare il Re nemico, offrirà un cambio di Pezzi il qual potrà esser cagione che l'avversario perda una mossa.

V. Si percorra con l'occhio ben bene tutto lo scacchiere e riconosca la posizione de' Pezzi, per sopravvegliare a qualunque colpo che l'inimico tentar potesse in conseguenza dell'ultimo suo movimento. Se il giocatore, calcolando quant'è possibile le mosse sue progressive, ci scorge un prospetto di buon successo, non l'abbandoni, e sacrifichi anche un pezzo o due per conseguire il suo intento.

VI. Nè Pezzo nè Pedone si mova mai finchè non sia di bel nuovo considerato e l'uno e l'altro campo, affinchè il giocatore possa difendersi contra qualunque mossa che l'avversario abbia intenzione di fare: nè si faccia nessun attacco se non si sono prima considerate le conseguenze della prossima mossa dell'inimico: e quando un attacco può farsi con sicurezza, noi dovremo continuarlo senza perdere il tempo dietro a qualche bottino che possa far guadagnare una mossa all'avversario, ed esser cagione che vada fallito il nostro disegno.

VII. Non istiasi la Regina in maniera davanti al Re suo, che, se l'inimico le spigne addosso o un Rocco o un Alfiere, il giocatore non possa nè parare il colpo nè ritirarla di là senza che il Re rimanga esposto allo scacco; perciocchè in questo caso la Regina sarebbe perduta.

VIII. E si starà parimente avvertito che il Cavaliere dell'avversario non assalti ad un tempo ste-

so il Re e la Regina, o il Re ed un Rocco, e nè pure la Regina ed un Rocco, ovvero ambidue i Rocchi; specialmente se il Cavaliere trovisi ben guardato; conciosiachè ne' due primi casi, essendo costretto il Re di sottrarsi allo scacco, si dovrebbe perdere la Regina, od il Rocco; e negli altri due casi l'uno de'Rocchi, per un Pezzo inferiore al più.

IX. Guardisi bene oltracciò il giocatore che un Pedone inosservato dell'avversario non inforchi (a) due de' suoi Pezzi.

X. Qualora i Re si trovino in sullo scacchiere arroccati da diverso lato, si spingano avanti i Pedoni che stanno rimpetto al Re nemico, per attaccarlo, e si portino altri pezzi a sostenerli, e la Regina e il Rocco massimamente: e i tre Pedoni, che cuoprono il Re arroccato, non sieno mossi (b).

XI. Quanto maggior numero di mosse può avere un giocatore per mettersi in imboscata, tanto meglio; ciò è a dire ch'egli dee procurare di collocar la Regina, un Alfieri o un Rocco dietro d'un Pedone o di qualche Pezzo in modo che,

(a) † Cioè non gli attacchi tutti e due nel medesimo tempo; metafora presa dalla forca o bidente, che può infilzar due cose ad un tratto.

(b) † Giova peraltro alcuna volta muovere il Pedone del Rocco o quello del Cavaliere affinchè il Re abbia la libertà di sottrarsi allo scaccomatto; ma ciò non si vuol fare se non nel caso ch'è ne sia minacciato.



giocando egli poscia il Pedone o Pezzo ora detto, il Re dell'avversario riceva scacco scoperto (a); con questo mezzo bene spesso si busca un pezzo di qualche importanza (b).

XII. Non si dee guardar un pezzo inferiore con un superiore, qualora si possa ottenere l'intento medesimo con un Pedone, per questa ragione, che il Pezzo superiore può essere tuttor riserbato a miglior uso; e così non sarà nè pur un Pedone guardato da un Pezzo quando da un altro Pedone può farsi questo egualmente bene.

XIII. Un Pedone ben sostenuto, il quale sia passato (c), costa assai spesso un Pezzo all'avversario: e quando il giocatore ha guadagnato un Pedone, o avuto qualche altro avvantaggio, farà cambio di Pezzi il più che potrà (d), purchè non

(a) † Scacco scoperto è quello che si dà in rimuovendo il Pezzo ch'era trapposto tra il Re ed il Pezzo da cui esso il riceve.

(b) † Questo suol accadere alloraquando si porta il Pezzo, che copriva lo scacco, ad attaccare un altro Pezzo; chè essendo l'avversario costretto o a coprire o a ritirare il Re, dà tempo al giocatore di pigliar il Pezzo attaccato.

(c) † Dicesi che un Pedone è passato quando non è più alcun Pedone dell'avversario che possa o pigliarlo od arrestarne la marcia.

(d) † Questa regola peraltro vuol essere praticata con molta cautela, e non sempre. Se voi non potete temer molta offesa da' Pezzi dell'inimico, e potete co' vostri molto incomodar lui, in questo caso fareste gran fallo a cangiar di pezzi, perchè vi privereste de' mezzi di offendere l'avversario.

si esponga al pericolo di perder la mossa. L'avvantaggio di un Pedone passato è, per esempio, il seguente: se il giocatore e l'avversario hanno tre Pedoni ciascuno, senza verun Pezzo, e il giocatore ha uno de'suoi Pedoni all'un de'lati dello scacchiere, e gli altri due all'altro lato, e i tre Pedoni dell'avversario sono opposti ai due del giocatore, questi marcerà col Re suo quanto più presto potrà sopra i Pedoni dell'avversario: e se l'avversario accorre col suo Re alla loro difesa, il giocatore spignerà il Pedone solitario a Regina (a) e se l'avversario va col proprio Re ad impedirne lo, allora egli col suo piglierà i Pedoni dell'inimico, e manderà a Regina alcuno de' suoi.

XIV. Quando il giuoco è in sul finire, avendo ciascheduna delle Parti solamente due o tre Pedoni a'lati dello scacchiere, il Re dee studiarsi di guadagnar la mossa a fine di vincere il giuoco. Per esempio quando il giocatore porta il suo Re contro a quello dell'avversario, se non vi resta tra l'uno e l'altro se non una sola casa, egli avrà guadagnata la mossa.

XV. Se l'avversario ha sullo scacchiere il Re ed un Pedone, e il giocatore il Re senza più, questi non può perdere il giuoco, purch'egli opponga il Re suo a quello dell'inimico ogni volta che costui mette il Re proprio direttamente davanti

---

(a) Quando la Regina è perduta, se alcun de' Pedoni attraversando il campo nemico ne giunge all'estremità, divien egli nuova Regina.

o all'uno de'lati del suo Pedone, e tra l'uno e l'altro Re vi sia solamente una casa.

XVI. Se l'avversario ha un Alfiere ed un Pedone in sulla linea del Rocco e questo Alfiere non dimora nelle case del colore che domina l'angolo dello scacchiere dove è per andar il Pedone, e il giocatore ha soltanto il Re, qualora egli possa insinuarsi nel detto angolo, non può perdere, ma pel contrario può vincere con lo stallo (a).

XVII. Se il giocatore si troverà con grande disavvantaggio, avendo egli conservata la sola Regina nel giuoco, ed avverrà che il suo Re sia in una posizione da vincere nel modo testè mentovato, egli terrà molestato sempre con lo scacco il Re dell'avversario (avendo cura che non lo riceva il suo) dove possa interporre alcuno de' pezzi di lui che faccian lo stallo: così facendo, egli a lungo andare costringerà l'avversario a pigliargli la Regina, ed allora egli avrà vinto il giuoco per trovarsi in istallo.

XVIII. Il giocatore non coprirà lo scacco con un Pezzo allorchè l'avversario gli possa spinger addosso un Pedone per timore di aver a guadagnare il Pedone con la perdita del Pezzo.

XIX. Nè affollerà troppo i suoi Pezzi addosso all'inimico per timore d'incappar disavveduta-

(a) Ciò accade quando il Re è talmente bloccato, ch'esso non può più moversi in alcun modo.

† D'ordinario e in Italia ed altrove lo stallo equivale al giuoco patto; ma in alcuni luoghi chi riceve stallo ha vinto il giuoco.

mente in uno stallo; ma lascerà sempre al Re di lui il luogo da poter muoversi.

Per vie maggiormente corroborare quanto è stato già detto di sopra intorno a questo giuoco, egli è necessario di avvertire il giocatore che non proceda nel suo giuoco timidamente. Egli non dee rimanere spaventato dal perdere uno de'suoi Rocchi per un Pezzo inferiore; stantechè, quantunque il Rocco sia, dopo la Regina, il Pezzo migliore, ad ogni modo egli accade di raro ch'esso nel giuoco sia d'un grand'uso se non verso la fine: laonde torna meglio sovente l'aver un Pezzo inferiore nel giuoco, che un superiore dannato o a doversi stare immobile ov'è, o a muoversi poco a proposito. Cattiva è poi la mossa di un Pezzo il quale possa immediatamente essere da un Pedone costretto a dover retrocedere; perciocchè l'avversario riporta sopra del giocatore un doppio vantaggio in avanzandosi egli nel medesimo tempo che l'altro dee ritirarsi: chè, quantunque la prima mossa non sembri di gran conseguenza tra due giocatori di ugual perizia, nulladimeno quegli che dopo la prima ne perdesse una o due altre, malagevolmente potrebbe più ricuperare il suo giuoco.

Non manca mai questo giuoco di varietà, purchè si sieno fatte le mosse regolarmente; ma se peccasi in ciò, egli accade sovente che un giocatore a mala pena abbia qualche Pezzo cui egli possa giocare.

Molti giocatori inconsiderati non tengono gran conto de'Pedoni; eppure tre Pedoni ristretti insieme sono di molta forza: quattro poi squadro-

nati, e sostenuti da altri Pezzi ben maneggiati, divengono inespugnabili; e saranno per produrre probabilissimamente nel maggior uopo una nuova Regina. Ben è vero che due Pedoni infilati, disgiunti dagli altri, non vaglion più ch'uno: e se nella stessa linea ne fossero tre l'uno davanti all'altro, il giuoco non potrebbe esser peggiore. Questo prova che i Pedoni sono di gran conseguenza, purchè si tengan ristretti insieme.

Alcuni giocatori mediocri si mettono a rischio di perdere il giuoco per ricuperare un Pezzo; error madornale; perciocchè è molto meglio perdere un Pezzo ed attaccar vigorosamente il nemico in altro sito; chè, così facendo, riesce al giocatore bene spesso di arraffare all'avversario un Pedone o due, o di còrre qualche altro vantaggio, mentre costui ha volta l'attenzione a buscar si quel Pezzo.

Se sono attaccati nel medesimo tempo la Regina ed un altro Pezzo; e in rimovendosi la Regina, il Pezzo debba essere perduto; purchè nel cambio con la Regina se ne guadagnin due Pezzi, si lascerà prendere la Regina; perciocchè la differenza viene ad essere di tre Pezzi (*a*), e conseguentemente maggior del valore della Regina. La perdita di questo Pezzo non mette il giuoco in quel disordine in cui sarebbe stato altramente. In questo caso giudiziosa cosa sarebbe il dare la

---

(*a*) † Computando co' due guadagnati anche il Pezzo salvato.

Regina eziandio per un Pezzo, o per un Pedone o due (a); essendo molto ben conosciuto da' buoni giocatori che colui che comincia l'attacco, e non può continuarlo, con essere obbligato a ritirarsi, per lo più perde il giuoco.

Non sia il giocatore vago di cambj, qualora egli non abbia giusta cagione di farli (b); es-

(a) † È difficile che un principiante possa e persuadersi di questa massima, ed applicarla a que' casi ne' quali essa dee aver luogo. A lui sembrerà un paradosso che un Pezzo di sì alto valore possa essere sacrificato per un vil Pedone. E pur quante volte non riesce di dare uno scacco-matto con questo mezzo? Ne avrà egli un esempio nell' undicesimo de' Partiti che stanno in fine di questo libro.

(b) † Il cangiare i proprj Pezzi con quelli dell'avversario diminuisce i mezzi ch'egli ha di nuocere a noi; ma nel tempo stesso diminuisce anche quelli che abbiamo noi di nuocere ad esso. Da ciò segue che noi saremo propensi a cangiar Pezzi col nemico se temeremo le forze sue, e non ci saremo propensi se noi confiderem nelle nostre. Il cangiar facilmente Pezzi è adunque indizio di timidezza, e di coraggio l'evitar tali cambj il più che si può. Ora se si considera che il timido giocatore sarà sempre da meno che il coraggioso, sì perchè la timidezza restringe le forze dell'ingegno, e per contrario le dilata il coraggio, sì ancora perchè questo induce a tentar certi colpi arditì e risoluti che per lo più fanno vincere il giuoco, e quella all'opposto ce ne distoglie, si vede la necessità che ha il giovane principiante, se vuol riuscire in questo giuoco valente, di rendersi coraggioso con abituarsi a non cangiare pez-

sendochè l'avversario, se è buon giocatore, ruinerà con questo mezzo la situazione di lui, e acquisterà sopra di esso un considerabil vantaggio: ma piuttosto che perdere una mossa, allorchè un giocatore è più forte che l' suo avversario, il cambio diventa buono per lui, perchè con ciò egli accresce la forza sua.

Quando il giuoco è vicino al suo termine, risovvengasi il giocatore che il Re è un Pezzo di gran valore per lui; e per conseguente nol lasci più ozioso: a questo modo egli generalmente guadagnerà la mossa, e con ciò bene spesso il giuoco,

Siccome la Regina, il Rocco e l'Alfiere operano a gran distanza, così non è sempre necessario nell'attacco averli vicini al Re del nemico.

Se un Pezzo dell'avversario può essere preso con più di uno di quelli del giocatore, questi soprassieda fin a tanto che abbia considerato ben bene con quale gli torni meglio di prenderlo.

E se un Pezzo può esser pigliato pressochè quando si vuole, non n'abbia il giocatore gran fretta; ma, prima di prenderlo, cerchi di fare qualche buona mossa altrove.

Prima di pigliare all'avversario un Pedone col Re, esami ni il giocatore se ciò gli torni bene: perciocchè accade sovente ch'esso gli possa servir di riparo.

Appresso tutto ciò che s'è detto, vuoi si an-

zi coll'avversario se non alloraquando la circostanza lo esige.

cora avvertire quelli che bramano di condur bene il loro giuoco, di starvi molto attenti e raccolti, essendo impossibile che niun uomo del mondo sia in istato di giocare agli scacchi mentre i suoi pensieri si spaziano altrove.

Le leggi del giuoco sono le cinque seguenti:

I. Se il giocatore tocca un pezzo, dee muover quello: e se lo mette giù, dee lasciarlo dove l'ha posto.

II. Se per isbaglio, o per altra cagione, ha fatta una mossa falsa, e l'avversario non se n'è accorto, se non dopo l'aver fatta la sua mossa, nessuna delle Parti può pretendere che il Pezzo malamente mosso ne sia ritirato (a).

III. Se un giocatore colloca male i suoi Pezzi, rilevato lo sbaglio dopo che si sono fatte due mosse, sta nell'arbitrio dell'avversario di proseguire o sì o no il giuoco.

IV. Se l'avversario dà o scopre uno scacco a Re del giocatore e non l'avvisa, questi può lasciar ivi il suo Re infino a che l'altro non ne lo avverte.

V. Un Re già mosso non può più arroccarsi (b).

(a) † Questa legge peraltro non può aver luogo nel caso che uno de' due Alfieri fosse portato in casa dello stesso colore di quella dell'altro; chè il giocar con ambidue gli Alfieri in case dello stesso colore è contro alla natura del giuoco.

(b) † Queste leggi sono fondamentali; e però non possono essere trascurate senza perverti-



Parecchie invenzioni pertinenti a questo giuoco sono mentovate da Mr Twiss e da altri: ma tutti convengono ch'esse sono sì complicate, che non meritano l'attenzione de' loro ammiratori; ond'è che l'editore terminerà il suo picciol Trattato con pochi esempi cavati da Mr Filidor, la cui celebrità nel giuoco degli scacchi in questa e in altre contrade è sì conosciuta, che inutil cosa è il farne parola.

---

mento del giuoco. Che diremo di alcuni che, fatta una mossa, e indi pentitisi, ne ritirano il Pezzo che avevan mosso, per collocarlo altrove? Domine, quante mosse fatte voi ad un tratto? Egli non se ne può fare più ch'una, e voi l'avevate già fatta. Costoro sono, anzichè giocatori, corrompitori del giuoco; dachè violano quelle leggi che sono stabilite per mantenerlo nella sua primitiva purezza. Si avvezzi pertanto il giovane principiante ad esserne rigorosissimo osservatore, e a non proflitare giammai della condiscendenza che usata gli fosse a questo riguardo da qualche avversario soverchiamente cortese. S'egli prenderà il vezzo di arrogarsi nel giuoco qualche licenza, potrà dipoi a gran fatica astenersi dal brutto abito ch'egli ne avrà contratto: e non avendo a far sempre con avversarj sì conniventi, ne proverà noja e disgusto in luogo di quel piacere e diletto che questo nobile giuoco arreca agli osservatori esatti delle sue leggi.

---

M E T O D O  
D I M. F I L I D O R \*

D I G I O C A R E A G L I S C A C C H I

---

*La prima delle quattro Partite di M.<sup>r</sup> Filidor con alcune riflessioni fatte da lui sulle mosse più importanti, e due rappicchi di questa Partita, il primo alla mossa dodicesima, ed il secondo alla trentasettesima.*

- 1 *Bianco.* **I** Il Pedone del Re due passi.  
*Nero.* Lo stesso.
- 2 *B.* L'Alf. del Re alla quarta casa dell'Alf. della Regina.  
*N.* Lo stesso.
- 3 *B.* Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.  
*N.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.
- 

(\*) M.<sup>r</sup> Filidor nel suo Trattato del Giuoco degli scacchi ne instituisce quattro Partite; ma l'Editore di questo Opuscoletto ha creduto bene di non pigliarne se non la prima, per cagione di brevità. N'ha ommessi ancora i Gambitti, fuor solamente quello di Cunningham.

- 4 *B.* Il Pedone della Regina due passi (*a*).  
*N.* Il Pedone lo piglia.
- 5 *B.* Il Pedone ripiglia il Pedone (*b*).  
*N.* L'Alf. del Re alla terza casa del Cav. della Regina (*c*).

(*a*) Movesi questo Pedone due passi per due ragioni molto importanti. La prima si è per impedire all'Alfiere del Re del vostro avversario di offendere il Pedone dell'Alfiere del vostro Re; e la seconda per mettere la forza de' vostri Pedoni nel mezzo dello scacchiere; il che è di gran conseguenza, per poter mandare alcuno di essi a Regina.

(*b*) Quando voi trovate il vostro giuoco nella situazione preesate, vale a dire con uno de' Pedoni alla quarta casa del Re vostro e con un altro alla quarta casa della vostra Regina, voi non dovete spigner più innanzi veruno d'essi prima che il vostro avversario vi proponga di cangiarne uno de' suoi con uno di questi: in tal caso voi manderete avanti il Pedone attaccato. Egli è da osservarsi che alcuni Pedoni posti di fronte sulla stessa linea e ben sostenuti impediscono poderosamente i Pezzi dell'avversario di entrare nel vostro giuoco, e pigliano un posto avvantaggioso. Questa regola può servire per tutti gli altri Pedoni che sieno disposti nella foggia medesima.

(*c*) Se, in vece di ritirar il suo Alfiere, egli con esso vi darà scacco, voi coprirete lo scacco col vostro Alfiere, per pigliare l'Alfier di lui col vostro Cavaliere, in caso ch'egli prenda l'Alfier vostro: allora il vostro Cavaliere difenderà il Pedone del Re, che altramente troverebbesi mal guardato. Ma probabilmente egli non prenderà il vostro Alfiere; stantechè un buon giocatore procura di conservar l'Alf. del Re quanto gli è mai possibile.

- 6 *B.* Il Cav. della Regina alla terza casa del suo Alfiere.  
*N.* Il Re si arrocca.
- 7 *B.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa del suo Re (*a*).  
*N.* Il Pedone dell'Alf. della Regina un passo.
- 8 *B.* L'Alf. del Re alla terza casa della Regina (*b*).  
*N.* Il Pedone della Regina due passi.
- 9 *B.* Il Pedone del Re un passo.  
*N.* Il Cavaliere alla casa del suo Re.
- 10 *B.* L'Alf. della Reg. alla terza casa del Re.  
*N.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo (*c*).
- 

(*a*) Voi non giocherete facilmente il vostro Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere, se il Pedone dell'Alfiere non ha prima fatti due passi; perciocchè esso impedirebbe al Pedone il poter muoversi.

† D'ordinario nè il Cavaliere, portato alla terza casa dell'Alfiere, vi riman lungamente, nè il Pedone dell'Alfiere del Re si suol mover si tosto; ond'è che il Lolli e il Ponziani non convengono in ciò con M.r Filidor. Essi anzi consigliano questa mossa del Cavaliere come utile nel giuoco piano.

(*b*) Il vostro Alfiere si ritira per non essere attaccato dal Pedone della Regina nera, che vi forzerebbe a pigliarlo col vostro Pedone, la qual cosa diminuirebbe molto la forza del vostro giuoco, e farebbe ire totalmente a vòto il progetto poco fa mentovato nelle Riflessioni prima e seconda. V. (*a*) e (*b*) pag. 56.

(*c*) Egli giuoca questo Pedone per procurare un'apertura al Rocco del suo Re: e voi non gliela potete impedire, o prendiate il suo Pedone o no.

- 11 *B.* La Regina alla seconda sua casa (*a*).  
*N.* Il Pedone dell'Alf. del Re piglia il Pedone (*b*).  
 \* 12 *B.* Il Pedone della Regina lo ripiglia.  
*N.* L'Alf. della Reg. alla terza casa del Re (*c*).
- 

(*a*) Se, in vece di giocare la vostra Regina, voi prendeste il Pedone che vi è offerto, commettereste un gran fallo; perciocchè il vostro Pedone reale perderebbe allor la sua linea: dovechè, se lo prende l'avversario, quello della vostra Regina sottentra nel luogo suo, e voi potete dipoi sostenerlo col Pedone dell'Alfiere del Re. Questi due Pedoni vinceranno senz'alcun dubbio il giuoco; perch'essi non possono essere più separati l'uno dall'altro senza che o l'avversario ne sacrifichi un pezzo, o l'uno d'essi vada a Regina, come vedrassi nel proseguimento del giuoco. Oltredichè il portar qui la vostra Regina vi è di molto vantaggio per due ragioni: e sono, che in primo luogo essa sostiene e difende il Pedone dell'Alfiere del Re; e in secondo luogo sostiene eziandio l'Alfiere suo proprio, il quale, essendo pigliato, sareste voi stato indotto a dover ripigliare l'Alfiere nemico col soprammentovato Pedone: e a questo modo i vostri migliori Pedoni sarebbero stati totalmente divisi, e con ciò il giuoco indubitatamente perduto.

(*b*) Egli prende il Pedone per continuare nel suo divisamento di aprire al Rocco del suo Re un varco acconcio a poterlo dipoi mettere in azione.

(*c*) Egli porta questo Alfiere a proteggere il Pedone della Regina con intenzione di spingere poscia innanzi quello dell'Alfiere della medesima.

È da osservarsi ch'egli avrebbe potuto pigliar il vostro Alfiere senza nuocere al suo piano; ma egli amò piuttosto di lasciare che voi pigliate l'Alfiere suo

**13 B. Il Cavaliere del Re alla quarta casa dell'Alf. del Re (a):**

**IV. La Regina alla seconda casa del Re.**

---

per guadagnare un'apertura al Rocco della sua Regina, quantunque debba con ciò soffrire che si raddoppi il Pedone del suo Cavaliere: ma voi avete ad osservare altresì che un Pedone raddoppiato non è altrimenti di scapito quando esso sia circondato da tre o quattro altri Pedoni \*. Per evitarne tuttavia la censura, ciò si farà vedere, terminata che sia la presente Partita, in un Rappiccio che ne sarà fatto alla dodicesima mossa. L'Alfieri nero adunque prenderà il vostro; e si mostrerà tuttavia che, giocandosi bene dall'una parte e dall'altra, l'esito del giuoco verrà ad esser lo stesso. Il Pedone del Re con quello della Regina, o con quello dell'Alfiere del Re, ben giocati e ben sostenuti, vi daranno vinto il giuoco sicuramente.

Se io volessi fare di questi Rappicchi a ciascuna mossa, dove potrebbero aver luogo, l'Opera non avrebbe più fine: io non ne farò pertanto se non ad una o due delle mosse di maggior importanza.

\* † Che che ne dica qui M.r Filidor, io tengo per fermo che il raddoppiamento de' Pedoni rechi sempre discapito al giuoco per più ragioni. Primieramente qualora voi raddoppiate uno de' vostri Pedoni ne rompete la congiunzione e con ciò menomate la loro forza, togliendo ad essi parte di quel vicendevolesse ajuto ch'essi debbon prestarsi. In secondo luogo voi impastojate il Pedone che resta di dietro, e lo rendete pressochè di nessun valore infino a che l'altro non gli si tolga davanti. In terzo luogo voi private questo di un de' mezzi di sicurezza, non potendo più esso ad un bisogno essere sostenuto alle spalle dal Rocco.

(a) Non essendo il Pedone del vostro Re pre-

14 B. L'Alfiere della Reg. prende l'Alfier nero (a).  
N. Il Pedone prende l'Alfiere.

sentemente in verun pericolo, il vostro Cavaliere attacca l'Alfiere dell'avversario o per prenderlo o per farlo sloggiare di là.

(a) Essendo sempre cosa di molto pericolo il lasciare il Pedone dell'Alfiere del Re esposto all'offesa dell'Alfiere del Re nemico, ed essendo altresì il detto Alfiere un pezzo pericoloso nel formare l'attacco, non solo è necessario di opporgli opportunamente l'Alfiere della vostra Regina; ma voi dovete eziandio gittar via questo pezzo per guadagnarne qualcuno all'avversario tostochè se ne offre a voi la occasione.

† Io non sono qui dell'avviso del nostro Autore. Se, giusta l'osservazione di lui (*Riflessione terza*), un buon giocatore procura di conservare *il più che gli è mai possibile* l'Alfiere del Re, non dee gittar via così facilmente nè pur quello della Regina: e la ragione di ciò si è che, perduto l'uno degli Alfieri, si diminuisce moltissimo l'uso dell'altro, massimamente verso la fine del giuoco; stantechè l'avversario, avendo la precauzione di andar collocando i pezzi e i pedoni nelle case del colore diverso da quello delle case del vostro Alfiere, li mette al coperto dall'offese di lui e ve lo fa diventare a questo modo un pezzo presso che inoperoso. Laddove, se vi vien fatto di conservarli ambidue, voi, quando il giuoco è molto inoltrato, appostandoli bene, e maneggiandoli destramente, potete molestar l'avversario o con l'uno o con l'altro e dargli molto travaglio: dal che si vede che questi due pezzi, con ajutarsi scambievolmente acquistano l'uno dall'altro un'attività maravigliosa; donde io conchiudo non esser lodevol consiglio quello che dà in questo luogo l'Autore di *cangiar l'Alfiere della Regina con qualsivoglia altro pezzo tosto che se ne offera a noi l'occasione.*

- 15 *B.* Il Re si arrocca dal canto del suo Rocco (*a*),  
*N.* Il Cavaliere della Regina alla seconda casa della medesima.
- 16 *B.* Il Cavaliere piglia l'Alfier nero.  
*N.* La Regina piglia il Cavaliere.
- 17 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re due passi.  
*N.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa dell'Alfiere della Regina.
- 18 *B.* Il Rocco della Regina alla casa del Re.  
*N.* Il Ped. del Cavaliere del Re un passo (*b*).
- 19 *B.* Il Pedone del Rocco del Re un passo (*c*).  
*N.* Il Pedone della Regina un passo.
- 20 *B.* Il Cavaliere alla quarta casa del Re.  
*N.* Il Pedone del Rocco del Re un passo (*d*).
- 21 *B.* Il Ped. del Cavaliere della Regina un passo.  
*N.* Il Ped. del Rocco della Regina un passo.
- 22 *B.* Il Pedone del Cavaliere del Re due passi.  
*N.* Il Cav. del Re della quarta casa della sua Reg.

(*a*) Voi scegliete l'arroccarvi dalla parte del Re per fortificare e proteggere il Pedone dell'Alfiere del vostro Re, che voi avanzerete due passi tostochè il Pedone del Re si trovi attaccato.

(*b*) Egli è costretto di giocar questo Pedone per impedire che voi non ispingiate quello dell'Alfiere del Re sopra la sua Regina.

(*c*) Voi giocate il Pedone del Rocco del Re per unire insieme tutti i vostri Pedoni, e mandarli innanzi dipoi con vigore.

(*d*) Giuoca egli questo Pedone affinchè il vostro Cavaliere non entri nel suo giuoco e costringa la Regina a ritirarsi: s'egli giocasse altramente, sarebbe lasciato un campo aperto a' vostri Pedoni.



- 23 *B.* Il Cav. alla terza casa del Cav. del Re (*a*).  
*N.* Il Cav. del Re alla terza casa del Re bianco (*b*).
- 24 *B.* Il Rocco della Regina prende il Cavaliere.  
*N.* Il Pedone prende il Rocco.
- 25 *B.* La Regina piglia il Pedone.  
*N.* Il Rocco della Regina piglia il Pedone del Rocco opposto.
- 26 *B.* Il Rocco alla casa del Re (*c*).  
*N.* La Regina prende il Pedone del Cav. della Regina bianca.
- 27 *B.* La Regina alla quarta casa del Re.  
*N.* La Regina alla terza casa del Re (*d*).
- 28 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.  
*N.* Il Pedone lo prende.
- 

(*a*) Voi giocate questo Cavaliere per mettervi in istato di spingere innanzi il Pedone dell'Alfiere del Re: esso allora sarà sostenuto da tre Pezzi, cioè dall'Alfiere, dal Rocco, e dal Cavaliere.

(*b*) Egli giuoca il suo Cavaliere per impedire il vostro progetto con rompere la forza de' vostri Pedoni; la qual cosa indubitatamente egli farebbe, spingendo il Pedone del Cavaliere del Re; ma voi gli frastornate questo disegno in cangiando il vostro Rocco col suo Cavaliere.

(*c*) Voi giocate il vostro Rocco per proteggere il Pedone del Re, che, senza di ciò, troverebbesi abbandonato tosto che voi aveste spinto avanti il Pedone dell'Alfiere del Re.

(*d*) La Regina torna qui per impedire lo scaccomatto or già preparato.

- 29 *B.* Il Pedone ripiglia il Pedone (*a*).  
*N.* La Regina alla sua quarta casa (*b*).
- 30 *B.* La Regina prende la Regina.  
*N.* Il Pedone prende la Regina.
- 31 *B.* L'Alf. prende il Ped. che è nel suo cammino.  
*N.* Il Cavaliere alla terza sua casa.
- 32 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo (*c*).  
*N.* Il Rocco della Regina alla seconda casa del Cavaliere della Regina bianca.
- 33 *B.* L'Alfiere alla terza casa della Regina.  
*N.* Il Re alla seconda casa del suo Alfiere.
- 34 *B.* L'Alf. alla quarta casa dell'Alf. del Re nero.  
*N.* Il Cavaliere alla quarta casa dell'Alfiere della Regina bianca.
- 35 *B.* Il Cav. alla quarta casa del Rocco del Re nero.  
*N.* Il Rocco del Re dà scacco.

(*a*) Se voi non prendeste col vostro Pedone, il primo vostro progetto (formato già fin dal cominciamento del giuoco) sarebbe ridotto a zero, e correreste pericolo di perdere il giuoco.

(*b*) Egli v'offre il cambio delle Regine per frastornare il vostro disegno di dargli scaccomatto con la vostra Regina e con l'Alfiere.

(*c*) Quando il vostro Alfiere trascorre per le case bianche, voi avrete l'avvertenza di mettere i vostri Pedoni in sulle nere sempre che potrete, perchè allora il vostro Alfiere serve a discacciare il Re od il Rocco del vostro Avversario quando si mette tra essi; e per la stessa ragione sulle case bianche quando il vostro Alfiere trascorre per le nere. Pochi giocatori hanno fatta questa osservazione, quantunque sia essa una delle essenziali.

- 36 *B.* L'Alfiere copre lo scacco.  
*N.* Il Cav. alla seconda casa della Regina bianca.
- 37 *B.* Il Pedone del Re dà scacco.  
*N.* Il Re alla terza casa del suo Cavaliere (a).
- 38 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.  
*N.* Il Rocco alla casa dell'Alfiere del Re.
- 39 *B.* Il Cav. dà scacco alla quarta casa dell'Alfiere del Re.  
*N.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.
- 40 *B.* L'Alf. alla quarta casa del Rocco del Re nero.  
*N.* Giuochi ciò che vuole, il Bianco spigne a Regina.
- 

(a) Siccome il Re può ritirarsi alla casa del suo Alfiere, così necessario si renderà un secondo Rappicco del giuoco, a mostrarvi come si dee procedere in questo caso.

*Primo Rappicco del precedente giuoco, o sia  
proseguimento dalla dodicesima mossa in poi.*

- 12 *B.* Il Pedone della Regina lo ripiglia.  
*N.* L'Alfiere del Re piglia l'Alfiere della Regina.
- 13 *B.* La Regina piglia l'Alfiere.  
*N.* L'Alf. della Reg. alla terza casa del Re.
- 14 *B.* Il Cav. del Re alla quarta casa dell'Alfier  
del medesimo.  
*N.* La Regina alla seconda casa del Re.
- 15 *B.* Il Cavaliere prende l'Alfiere.  
*N.* La Regina prende il Cavaliere.
- 16 *B.* Il Re si arrocca dal canto del suo Rocco.  
*N.* Il Cavalier della Regina alla seconda casa  
della medesima.
- 17 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re due passi.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.
- 18 *B.* Il Pedone del Rocco del Re un passo.  
*N.* Il Cavaliere del Re alla seconda sua casa.
- 19 *B.* Il Pedone del Cavaliere del Re due passi.  
*N.* Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.
- 20 *B.* Il Cavaliere alla seconda casa del Re.  
*N.* Il Pedone della Regina un passo.
- 21 *B.* La Regina alla seconda sua casa.  
*N.* Il Cavaliere della Regina alla sua terza casa.
- 22 *B.* Il Cavaliere alla terza casa del Caval. del Re.  
*N.* Il Cavaliere della Regina alla quarta casa della  
medesima.
- 23 *B.* Il Rocco della Regina alla casa del Re.  
*N.* Il Cavaliere della Regina alla terza casa del  
Re bianco.
- 24 *B.* Il Rocco piglia il Cavaliere.

- N.* Il Pedone piglia il Rocco.
- 25 *B.* La Regina prende il Pedone.  
*N.* La Regina prende il Pedone del Rocco della Regina bianca.
- 26 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.  
*N.* La Regina prende il Pedone.
- 27 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.  
*N.* Il Cavaliere alla casa del suo Re.
- 28 *B.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.  
*N.* La Regina alla quarta casa della Reg. bianca.
- 29 *B.* La Regina prende la Regina.  
*N.* Il Pedone prende la Regina.
- 30 *B.* Il Pedone del Re un passo.  
*N.* Il Cavaliere alla terza casa della Regina.
- 31 *B.* Il Cavaliere alla quarta casa del Re.  
*N.* Il Cavaliere alla quarta casa dell'Alf. del Re.
- 32 *B.* Il Rocco prende il Cavaliere.  
*N.* Il Pedone prende il Rocco.
- 33 *B.* Il Cavaliere alla terza casa della Regina nera.  
*N.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo ( o qualsivoglia altra mossa, essendo il giuoco di già perduto ).
- 34 *B.* Il Pedone del Re un passo.  
*N.* Il Rocco del Re alla casa del Cavaliere della Regina.
- 35 *B.* L'Alfiere dà scacco.  
*N.* Il Re si ritira nel solo luogo che ora gli resta.
- 36 *B.* Il Cavaliere dà scacco.  
*N.* Il Re dove può andare.
- 37 *B.* Il Cavaliere alla casa della Regina nera, scoprendo lo scacco dell'Alfiere.

- N.* Il Re dove gli è concesso.
- 38 B.** Il Pedone del Re un passo. Divien Regina,  
e dà scaccomatto.
- 

*Secondo Rappicco alla mossa trentasettesima.*

- 37 B.** Il Pedone del Re dà scacco.  
*N.* Il Re alla casa del suo Alfieri.
- 38 B.** Il Rocco alla casa del Rocco della Regina.  
*N.* Il Rocco dà scacco alla casa del Cavaliere  
della Regina bianca.
- 39 B.** Il Rocco piglia il Rocco.  
*N.* Il Cavaliere ripiglia il Rocco.
- 40 B.** Il Re alla seconda casa del suo Rocco.  
*N.* Il Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere della  
Regina bianca.
- 41 B.** Il Cavaliere alla quarta casa dell'Alf. del Re.  
*N.* Il Cavaliere alla quarta casa del Re bianco.
- 42 B.** Il Cavaliere prende il Pedone.  
*N.* Il Rocco alla quarta casa del Cav. del Re.
- 43 B.** Il Pedone del Re un passo, e dà scacco.  
*N.* Il Re alla seconda casa del suo Alfieri.
- 44 B.** L'Alf. dà scacco alla terza casa del Re nero.  
*N.* Il Re prende l'Alfiere.
- 45 B.** Il Pedone del Re un passo. Divien Regina,  
e vincerà il giuoco.
- 

*N. B.* Non si sono fatte osservazioni sopra le mosse di questi due rappicchi, essendo esse per la maggior parte o le medesime, o poco diverse da quelle che s' erano fatte prima.

## G A M B I T T O

DI CUNNINGHAM \*

- 1 *B.* Il Pedone del Re due passi.  
*N.* Lo stesso.
  - 2 *B.* Il Pedone dell'Alfiere del Re due passi.  
*N.* Il Pedone del Re prende il Pedone.
  - 3 *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa dell'Alfiere.  
*N.* L'Alfiere del Re alla seconda casa del suo Re.
  - 4 *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina.  
*N.* L'Alfiere del Re dà scacco alla quarta casa del Rocco del Re bianco.
  - 5 *B.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo, coprendo lo scacco.
- 

\* † Il Gambitto è un'apertura di giuoco straordinaria la qual si fa a questo modo. Spintosi da tutti e due i giocatori nella prima mossa il Pedone del Re due passi, quello di loro che ha il tratto, mandando innanzi nella seconda mossa il Pedone dell'Alfiere del Re due passi, l'espone all'offesa del Pedone nemico, il quale impunemente lo piglia. Credesi che *gambitto* sia voce napoletana e vaglia *gambetto*, come se con una così fatta apertura il giocatore tentasse di dare il gambetto all'avversario suo. E veramente il gambitto di Re è giuoco pieno d'insidie e di curiosi accidenti: ma esso è ancora di molto rischio per chi lo fa. I più il disapprovano. Avvi ancora il gambitto di Regina, ma è molto men bello. Il giuoco presente si chiama *gambitto di Cunningham* perchè fu egli che lo dispose a questo modo.

- N.* Il Pedone del Rocco del Re un passo (a).
- 32 *B.* Il Rocco del Re alla propria casa.  
*N.* Il Rocco del Re alla sua quarta casa (L).
- 33 *B.* Il Pedone del Cavaliere della Reg. un passo.  
*N.* Il Rocco della Regina alla casa del Rocco del Re.
- 34 *B.* Il Pedone del Cav. della Regina un passo.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.
- 35 *B.* Il Cavaliere alla seconda casa della Regina.  
*N.* Il Rocco del Re alla quarta casa del Cavaliere del Re.
- 36 *B.* Il Rocco del Re alla casa dell'Alfiere del Re.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.
- 37 *B.* Il Rocco prende il Pedone e dà scacco.  
*N.* Il Re alla seconda casa dell'Alf. della Regina.
- 38 *B.* Il Rocco del Re alla terza casa del Cavaliere del Re nero.  
*N.* Il Pedone del Rocco del Re dà scacco.
- 39 *B.* Il Re alla casa del suo Cavaliere.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.

(a) Giuoca egli questo Pedone per ispigner dipoi quello del Cavalier del suo Re sopra il vostro Cavaliere con intenzione di cacciarlo del suo posto: ma, s'egli avesse mandato innanzi quello prima di giocar questo, voi avreste portato il vostro Cavaliere alla quarta casa del Rocco del vostro Re, e con questo mezzo avreste impedito l'avanzamento di tutti i Pedoni suoi.

(b) Se, in vece di giocar questo Rocco, egli avesse dato scacco col suo Pedone, avrebbe giocato male, e totalmente contra l'istruzione data nelle Riflessioni che ho già fatte sopra il primo giuoco.



- 40 *B.* Il Roeco prende il Rocco.  
*N.* Il Pedone del Rocco dà scacco.
- 41 *B.* Il Re prende il Pedone del Cavaliere.  
*N.* Il Pedone del Rocco un passo; divien Regina e dà scacco.
- 42 *B.* Il Re alla seconda casa del suo Alfieri.  
*N.* Il Rocco dà scacco nella casa dell'Alf. del Re.
- 43 *B.* Il Re alla terza sua casa.  
*N.* La Regina dà scacco alla terza casa del Rocco del Re bianco.
- 44 *B.* Il Cavaliere cuopre; nè può fare altrimenti.  
*N.* La Regina piglia il Cavaliere; dipoi il Rocco: ed appresso darà scaccommatto in due altre mosse.

---

*Rappicco del giuoco alla settima mossa.*

- 7 *B.* Il Re alla casa del suo Rocco.  
*N.* L'Alfiere alla seconda casa del Re.
- 8 *B.* L'Alfiere del Re prende il Pedone e dà scacco.  
*N.* Il Re prende l'Alfiere.
- 9 *B.* Il Cavaliere del Re alla quarta casa del Re nero, dando doppio scacco.  
*N.* Il Re alla sua terza casa; altrimenti perderebbe la sua Regina.
- 10 *B.* La Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere del Re.  
*N.* Il Re prende il Cavaliere.
- 11 *B.* La Regina dà scacco alla quarta casa dell'Alfiere del Re nero.  
*N.* Il Re alla terza casa della Regina.

- 12 *B.* La Regina dà scaccoalto alla quarta casa della Regina nera.

---

*Proseguimento del Rappicco, posto che l'avversario nella mossa ottava non pigli l'Alfiere.*

- 8 *B.* L'Alfiere del Re prende il Pedone e dà scacco.  
*N.* Il Re alla casa dell'Alfiere.
- 9 *B.* Il Cav. del Re alla quarta casa del Re nemico.  
*N.* Il Cavaliere del Re alla terza casa dell'Alfiere.
- 10 *B.* L'Alfiere del Re alla terza casa del Cavaliere della Regina.  
*N.* La Regina alla casa del Re.
- 11 *B.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa dell'Alfiere del Re nero.  
*N.* Il Rocco alla casa del Cavaliere.
- 12 *B.* Il Pedone del Re un passo.  
*N.* Il Pedone della Regina due passi.
- 13 *B.* Il Pedone prende il Cavaliere.  
*N.* Il Pedone riprende il Pedone.
- 14 *B.* L'Alfiere prende il Pedone.  
*N.* L'Alfiere della Regina alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco.
- 15 *B.* La Regina alla casa del Re.  
*N.* L'Alfiere della Regina alla quarta casa del Rocco del Re.
- 16 *B.* Il Pedone della Regina due passi\*.

---

\* Il Bianco sacrifica un Pezzo unicamente per abbreviare il giuoco. † Egli avrebbe potuto ritirar il Cavaliere alla terza casa del Rocco, e salvarlo.

- N.* L'Alfiere piglia il Cavaliere.
- 17 *B.* L'Alfiere della Regina dà scacco.  
*N.* Il Rocco lo copre.
- 18 *B.* Il Cav. alla terza casa dell'Alfiere della Regina.  
*N.* L'Alfiere piglia l'Alfiere.
- 19 *B.* Il Cavaliere ripiglia l'Alfiere.  
*N.* La Regina alla seconda casa dell' Alf. del Re.
- 20 *B.* Il Cavaliere prende l'Alfiere.  
*N.* La Regina prende il Cavaliere.
- 21 *B.* La Regina piglia la Regina.  
*N.* Il Re piglia la Regina.
- 22 *B.* L'Alfiere piglia il Rocco; e con la superiorità di un Rocco, oltre alla buona posizione de' pezzi suoi, vincerà facilmente il giuoco.

#### AVVERTIMENTO

† Qui termina il Trattatelo inglese che ha per titolo *Il giuoco degli scacchi renduto facile*. Ma avendo io trovata nella quarta edizione inglese di M.<sup>r</sup> Félidor una nuova e molto importante osservazione intorno al Gambitto di Cunningham, mi è paruto bene di aggiungerla qui. Secondo l'avviso dell'autore di essa, l'attacco di questo Gambitto è tutt'altro che buono, perciocchè la difesa dee riportar l'avvantaggio, purchè il giocatore non manchi al debito suo; stantechè tre Pedoni ben condotti e ben sostenuti vagliono più che un Alfiere, che ne guadagna l'avversario. L'unica maniera di vincere il giuoco sarebbe quella, dic'egli, di ritirare il Re dallo scacco dell'Alfiere, portandolo alla casa dell'Alfier suo

invece di mandare avanti il Pedone del Cavaliere.  
**A** mostrar ciò serve il seguente Rappicco fatto alla quarta mossa del detto gambitto.

4 **B.** . . . . .

**N.** L'Alfiere dà scacco.

5 **B.** Il Re alla casa del suo Alfiere \*.

**N.** Il Pedone della Regina un passo.

6 **B.** Il Pedone della Regina due passi.

**N.** La Regina alla terza casa dell'Alfiere del Re.

7 **B.** Il Pedone del Re un passo.

**N.** Il Pedone della Regina piglia il Pedone.

8 **B.** Il Pedone della Regina ripiglia il Pedone.

**N.** La Regina alla seconda casa del Re.

9 **B.** L'Alfiere della Regina piglia il Pedone del gambitto.

**N.** L'Alfiere della Regina alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco.

10 **B.** Il Cav. della Regina alla terza casa dell'Alfiere.

**N.** Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.

11 **B.** Il Cavaliere della Regina alla quarta casa del Re; e dee vincere il giuoco.

\* Ritirando voi il Re alla casa del suo Alfiere, al vostro avversario si rende impossibile il preservare il Pedone del gambitto, che sarà sempre in poter vostro di prendere, e voi manterete sempre l'attacco sopra di lui.

**N.B.** † Nella edizione quarta testè accennata nell'opera di Mr Filidor trovasi ancora un altro Rappicco, fatto al Gambitto di Cunningham, che fu ommesso nel Trattatello presente. Poca faccenda sarebbe a me stata l'aggiungervi ancor esso; ma ciò mi parve cosa superflua in un libro puramente elementar come questo.

LETTERA  
DELL'ANONIMO MODENESE

CONTENENTE

ALCUNI PRECETTI PRATICI DA OSSERVARSI  
NEL GIUOCO DEGLI SCACCHI

AMICO CARISSIMO

**T**rovo veramente superiore alle mie forze l'incarico che mi date di esporvi i Precetti del nostro giuoco; si perchè, avendo sempre riputato di maggior profitto l'atto pratico sul tavoliere, non ho curate molto le teoriche riflessioni, come perchè fra tanti celebri scrittori non avvi alcuno che in questo intentato cammino mi somministri lume. Tuttavolta voglio pure nel miglior modo possibile secondare le vostre richieste; persuaso che, se il lavoro non meriterà gradimento, lo accorderete almeno al buon animo d'ubbidirvi.

Penso però, che non vogliate certi precetti di gherminelle simili a quelle che il Vescovo Girolamo Vida, per altro leggiadramente, dipinge nel suo scaltro Mercurio (a), il quale ad arte

---

(a) † Girolamo Vida nel suo elegantissimo Poema del Giuoco degli Scacchi finge che, in

mise in preda un Pedone, tosto fingendo di pentirsi amaramente, come d'abbaglio preso, per adescare il giovinetto Apollo a ricevere il dono greco:

*Saepe ille ex longo meditata fata superbae  
Reginae, peditem perdendum cominus offert,  
Dissimulatque dolos; mox poenitet, et trahit alta  
Improbis, errorem fingens, suspiria corde\*.*

VIDA, SCACCHIA V. 269.

Ed in altra occasione, veggendo lo stesso Mercurio uno scaccomatto imminente contra sè medesimo, e temendo che il suo nemico lo discoprisse, cominciò in più guise a sollecitarlo e distornarlo e pungerlo di codardia:

*Sensit Atlantiades tacitus, dubioque tremabant  
Corda metu: accelerare hostem julet improbus, ictum  
Ne videat, verbisque rapit per inania mentem,*

tervenuti essendo gli Dei alle nozze dell'Oceano e della Terra, dopo il banchetto sieno intertenuti da lui con questo giuoco. Recato dall'Oceano lo scacchiere in mezzo ad essi, e schierativi sopra i due eserciti, Giove dà il carico a Mercurio e ad Apollo di presedere alla pugna, e dirigere l'uno l'esercito bianco e l'altro il nero; che è quanto a dire di essere i giocatori. Le altre Divinità si rimangono semplici spettatrici, essendo loro vietato da Giove il prenderne alcuna parte.

\* † Spesso ei postosi in cor d'arrecar morte  
Alla Donna superba, espon da lunge  
Un de' suoi Fanti all'inimiche offese:  
E fingendosi error, il tristo occulta  
La tesa insidia, e di pentirsi in atto,  
Dal profondo del cor tragge sospiri,

*Castigatque moras. Adeon' juvat usque morari,  
Nec pudor est? quae tanta animis ignavia? sic nos  
Incepitas semper cunctantes impiger ipse?  
Scilicet expectas dum nox certamina tollat? \**

ID. IBID. v. 519.

Mercochè queste, ed altrettali, sono industrie che non formano la prodezza del giocatore, e che, sebbene sono lecite, lascio però indeciso se sieno anche lodevoli (a). Mi studierò dunque di esporvi que' soli principali precetti ricavati dall'intrinseca esigenza del giuoco; per altro in quel modo di cui sia capace una Lettera, non un Trattato.

\* † Ben se n'avvide, e chiotto chiotto stèssi  
Il Nipote d'Atlante: il cor gli palpita  
Nel sollecito petto, e già paventa  
Che l'avversario ne ravvisi il colpo.  
Ed affinchè nol veggia, ei lo punzecchia  
(Vedi ribaldo!) e gli disvia la mente  
Pur con parole, e del suo indugio il morde.  
Sì ti giova il tardar? Or dimmi: e donde  
Tanta in te milensaggine? e non n'hai  
Dunque vergogna? e non se' tu che sempre  
Noi di pigrezza accusi? Or ben vegg'io  
Che tu se' sbrigativo! Aspetti forse  
Ch' a metter fine alla querela nostra  
Venga la notte?

(a) † Io lascerei piuttosto indeciso se sieno *lecite*, e deciderei senza esitazione veruna che, lungi dal poter esser *lodevoli*, sono anzi biasimevoli di lor natura. Mettere o lasciare avvisatamente un Pedone od un Pezzo in preda al nemico con apparente vantaggio, ma con ascoso danno di lui; simulare un attacco con intenzione di eseguirne un altro, e così discorrendo, sono stra-

- N.* Il Pedone prende il Pedone.
- 6 *B.* Il Re si arrocca.
- N.* Il Pedone prende il Pedone del Rocco, e dà scacco.
- \* 7 *B.* Il Re alla casa del suo Rocco.
- N.* L'Alfiere del Re alla sua terza casa (*a*).
- 8 *B.* Il Pedone del Re un passo.
- N.* Il Pedone della Regina due passi (*b*).
- 9 *B.* Il Pedone del Re prende l'Alfiere.
- N.* Il Cavaliere del Re prende il Pedone.
- 10 *B.* L'Alfiere del Re alla terza casa del Cavaliere della Regina.
- N.* L'Alfiere della Regina alla terza casa del Re.
- 11 *B.* Il Pedone della Regina un passo (*c*).

(*a*) Se, in vece di giocar questo Alfiere alla sua terza casa, egli l'avesse giocato alla seconda casa del Re, voi avreste guadagnata la partita, e probabilmente in poche mosse, come scorgerete nel Rappicco che ne sarà fatto a questa settima mossa.

(*b*) Egli vi lascia in preda l'Alfiere, perchè senza un tal sacrificio non vincerebbe il giuoco. In perdendolo per tre Pedoni che n'ha guadagnati \*, egli con l'avvantaggio di questi tre Pedoni, conducendoli bene, dee rendersi vittorioso. La gran forza loro (purch'egli non si dia troppa fretta di spignerli avanti e non trascuri di ben sostenerli co'suoi Pezzi) vincerà il giuoco, non ostante che si faccia da voi la miglior difesa.

\* † Sembra che avesse dovuto dir quattro con quello che è per pigliarne il Cavaliere; ma è da considerarsi che il Pedone contiguo al Re bianco non può essere conservato.

(*c*) Se voi aveste spinto avanti due passi que-



- N.* Il Pedone del Rocco del Re un passo (*a*).
- 12 *B.* L'Alfiere della Regina alla quarta casa dell'Alfiere del Re.
- N.* Il Pedone dell'Alfiere della Regina due passi.
- 13 *B.* L'Alfiere della Regina prende il Pedone alla seconda casa del Rocco del Re.
- N.* Il Cavaliere della Regina alla terza casa del suo Alfiere.
- 14 *B.* Il Cavaliere della Regina alla seconda casa della medesima.
- N.* Il Cavaliere del Re alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco (*b*).

sto Pedone, voi avreste lasciato a'suoi Cavalieri un libero ingresso nel vostro giuoco; il che vi avrebbe fatta perdere la partita assai presto. Ciò è sì manifesto da sè, che non accade che io mi pigli la briga di farne un nuovo rappicco, come da principio io avea divisato.

(*a*) Questa mossa è di gran conseguenza per lui; perchè impedisce a voi l'attaccare il Cavalier del suo Re con l'Alfiere della vostra Regina, che vi avrebbe fornito il mezzo di separare i suoi Pedoni cangiando uno de' vostri Rocchi con uno de' suoi Cavalieri; e in questo caso si sarebbe volta dal canto vostro l'avvantaggio del giuoco.

(*b*) Egli giuoca questo Cavaliere per pigliarvi l'Alfiere della Regina, che gli darebbe molta noja nel caso ch'egli s'arroccasse dal canto della sua Regina. È bene l'osservar qui (ed assegnarlo come regola generale), che dove la forza del giuoco vostro consista ne'Pedoni, vi sarà utile il prendere all'avversario gli Alfieri tostochè ve ne nasca la opportunità, perch'essi potrebbero impedir, molto più che i Rocchi, l'avanzamento de' vostri Pedoni.

- 16 *B.* La Regina alla seconda casa del Re (*a*).  
*N.* Il Cavaliere prende l'Alfiere.
- 16 *B.* La Regina prende il Cavaliere.  
*N.* La Regina alla casa del suo Cavaliere (*b*).
- 17 *B.* La Regina prende la Regina (*c*).  
*N.* Il Rocco prende la Regina.
- 18 *B.* Il Rocco della Regina alla casa del Re.  
*N.* Il Re alla seconda casa della Regina.
- 19 *B.* Il Cavaliere del Re dà scacco.  
*N.* Il Cavaliere prende il Cavaliere.
- 20 *B.* Il Rocco della Regina prende il Cavaliere.  
*N.* Il Re alla terza casa della sua Regina.
- 21 *B.* Il Rocco del Re alla casa del medesimo.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere della Reg. due passi.

(*a*) Non conoscendo come possiate salvare il vostro Alfiere senza far peggio, voi collocate la vostra Regina in sito donde ella possa venire a pigliar il posto di lui tostochè ne sia preso; perchè, se lo aveste giocato alla quarta casa dell'Alfiere del vostro Re, per impedir lo scacco del suo Cavaliere, egli avrebbe spinto il Pedone del Cavaliere del Re sopra il detto vostro Alfiere, e vi avrebbe fatto perdere il giuoco imminente.

(*b*) S'egli avesse giocata la Regina in qualunque altro luogo, essa ci sarebbe stata a disagio: quindi è ch'egli ve n'offre il cambio, acciocchè, caso che voi non l'accettiate, egli possa indi trasferirla alla sua terza casa, dov'essa si troverebbe non solo in salvo, ma eziandio avvantaggiosamente collocata.

(*c*) Se voi non prendete la sua Regina, il vostro giuoco si troverà in uno stato ancor peggiore.

- 22 *B.* Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.  
*N.* Il Rocco della Regina alla casa del Re.
- 23 *B.* Il Pedone del Rocco della Regina due passi.  
*N.* Il Pedone del Rocco della Regina un passo.
- 24 *B.* Il Cavaliere alla terza casa dell'Alf. del Re.  
*N.* Il Pedone del Cavaliere del Re due passi.
- 25 *B.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.  
*N.* Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo (*a*).
- 26 *B.* Il Rocco della Reg. alla seconda casa del Re.  
*N.* Il Pedone del Rocco del Re un passo.
- 27 *B.* Il Pedone del Rocco della Regina piglia il Pedone.  
*N.* Il Pedone ripiglia il Pedone.
- 28 *B.* Il Rocco del Re alla casa del Rocco della Regina.  
*N.* Il Rocco della Regina alla sua casa (*b*).
- 29 *B.* Il Rocco del Re ritorna alla casa del Re.  
*N.* L'Alfiere alla seconda casa della sua Regina.
- 30 *B.* Il Pedone della Regina un passo.  
*N.* Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.
- 31 *B.* L'Alfiere alla seconda casa dell'Alfiere della Regina.

(*a*) S'egli avesse mandato innanzi questo Pedone due passi, voi avreste guadagnato il Pedone della sua Regina pigliandolo col vostro Alfiere. Ciò avrebbe messo il vostro giuoco in assai buon assetto.

(*b*) Deesi cercar sempre d'impedire all'avversario il raddoppiamento de' suoi Rocchi, particolarmente quando v'è un'apertura nel giuoco: ed ecco perch'egli propone immediatamente di cambiar il suo Rocco col vostro.

I. Il cominciare un giuoco senza la buona apertura è un edificare senza il fondamento, dove l'opera non riesce fabbrica, ma rovina. Deesi dare pertanto a' proprj Pezzi uno scioglimento tale che vada unito colle tre seguenti proprietà.

Prima: che l'un Pezzo non serva d'intoppo all'altro senza degno motivo, affinchè ciascuno resti agile e pronto ad ogni uopo che da lui si ricerchi.

Seconda: che qualunque Pezzo venga situato dove l'avversario non possa infestarlo senza proprio sconcio o soverchio perdimento di tempo.

Terza: che lo scioglimento medesimo si eseguisca per la via più breve, qual è di porre in azione col minor numero di tratti il maggior numero di Pezzi. Il Rocco però, essendo più valoroso che ardito, non dee sul Principio esporsi in battaglia, dove fra la mischia nemica degli Alfieri, Cavalli e Pedoni resterebbe facilmente preso o racchiuso.

Per ben discutere le precise situazioni in cui si verifichi questo migliore scioglimento di Pezzi, è necessario vederle praticamente sopra gli auto-

tagenami, sono finezze del giuoco, e cose lecite e lodevoli e belle: ma tentar di gabbarlo o con raggiri di parole, o con ingannevoli atti, o con altri artifizj di questa fatta, è vera giunteria, e s'appartiene a barattiere, e non ad onesto e nobile giocatore. Nel primo caso, se l'avversario non iscorge l'insidia che tu gli tendi, la colpa è sua; nel secondo, s'egli ti crede e resta ingannato, tua è la vergogna.

ri: dove insieme si osserverà come l'uno de' giocatori si adopera in conservarsi il vantaggio del primo tratto coll'andare or offendendo, or minacciando il nemico, per profittare sopra le sue risposte, se deviasse dalle migliori; e come l'altro per lo contrario cerchi di sottrarsene presto o col cambiare quel Pezzo avversario da cui riconosce principalmente l'infestazione, o col fare un tratto di difesa offensiva, in cui la stessa superiorità ne sparisce.

Il Pezzo più critico e pericoloso a ben custodirsi ne' primi tratti suol essere la Pedona (a) dell'Alfiere del Re, per la quale o mal mossa o mal difesa molti giuochi si perdono da' principianti: sopra di che potrete aver buoni lumi parte dal *Gomito di Damiano* che vi propongo per prima vostra Lezione e parte dal mio *Trattatello pratico della Difesa*; il quale, massime ne' giuochi piani, che sono i più solidi ed istruttivi, mostra tutti gli scogli ove possa pericolarsi, ed accenna la strada per evitarli.

II. È necessario ricoverare il Re nel più sicuro steccato; giacchè disse il nostro egregio Poeta:

*Non illi studium feriendi, aut arma ciendi  
Sed tegere est satis, atque instantia fata cavere\*.*

VIDA, SCACCHIA v. 114.

---

(a) † È molto irragionevole, pare a me, questa denominazione che ci sogliono dare alcuni de' gl' Italiani nel genere femminile. *Pezone* vale lo stesso che *Fante* o *Soldato* a piedi; ma *Pedona* io non mi saprei dire che cosa potesse significare.

\* † Non di ferir, non di sfidare a guerra

Sopra questo ricettamento del Re, che noi chiamiamo *arroccarsi*, due avvertenze debbono suggerirsi.

Prima: è meglio effettuarlo per elezione, che per necessità di difesa, qualora si possa, affine di situar il Rocco dove operi con più speditezza. Laonde non sarà mai errore (a) l'arroccarsi presto, giacchè in oltre si leva il Re da que' primi tiretti, che ordinati sono a rimuoverlo dalla prima sua sede.

Seconda: è meglio regolarmente arroccarsi

Suo studio sia; ma di coprir se stesso  
Dagli altrui colpi, e d'evitar il duro  
Fato ch' a lui sovrasta.

(a) † Errore no, ma nè pur cosa sempre lo-  
devole. Primieramente è di grandissima utilità  
l'occultare all'avversario le proprie mire il più che  
si può, ed il tenerlo a bada intorno alla piega che  
si ha intenzione di far prendere al proprio giuo-  
co: e, come voi arroccate, il giuoco vostro divie-  
ne d'indole più determinata, e l'inimico è allora  
in istato di prendere misure più certe intorno al  
modo e di attaccar voi vigorosamente, e di met-  
tere al coperto sè stesso dalle offese ch'egli ben  
vede che voi potete recare a lui. In secondo luo-  
go in arroccandovi troppo per tempo e allora-  
quando il vostro giuoco non è ancora incamina-  
to bastevolmente, voi potreste farlo da quella par-  
te che nel progresso del medesimo divenisse la  
men opportuna per voi. Finalmente nell'arroccar-  
vi perdetevi una mossa che vi potrebbe esser molt'  
utile se aveste in pronto qualche altro pezzo da  
incomodare il nemico. In conclusione: arroccatevi  
a tempo; ma non prima del tempo.

dalla parte del Re, osservandosi in esperienza che da quella di Donna i Pezzi contrarj si avanzano più arditamente, ed i proprj sono meno allestiti al soccorso. Di fatto gli autori pratici mostrano rari esempi in cui trasportino il Re dal canto della Regina.

Quale sia la miglior posizione del Re e del Rocco non può definirsi, essendo tutte lodevoli ne' loro casi particolari, giusta le relazioni col giuoco nemico, e le mire che si formano del proprio appostamento. Io però, avendo il primo tratto, amo sovente ne' giuochi piani di arroccarmi col Re alla casa della sua Torre, e col Rocco a quella dell'Alfiere, sembrandomi la più acconcia a ben prevalermi del medesimo Rocco mediante la spinta della Pedona dell'Alfiere di Re quanto va. Nè mai rimuove l'uso diverso del Calabrese, del Filidor e d'altri che, anche senza bisogno, pongono sempre il Re nella casa del suo Cavallo ed il Rocco in quella dell'Alfiere; poichè nol fanno di propria scelta, ma per legge di que' paesi (α): e meno

(α) † Questa legge è ragionevolissima, e deriva dalla natura stessa del giuoco. Da che al Re per sua maggior sicurezza si concede la libertà di arroccarsi, gli si dee medesimamente concedere ciò che gli si rende indispensabile a poterne effettuare l'arroccamento. Ora, quantunque non sia concesso a lui di fare a ciascuna mossa se non un passo, nientedimeno, perchè in questo caso un solo non gliene basta, gli si dee necessariamente permettere ch'ei ne faccia più d'uno. Ma perchè non n'ha d'uopo se non di due, ne segue che

mi piace l'uso di coloro che fanno il giuoco denominato il *Fianchetto* col muovere un passo la

questi due soli gliene debbano essere conceduti. Il farne tre (e quattro eziandio se l'arroccamento è dal canto della Regina) diventa cosa di puro arbitrio, e dee essere stata abusivamente introdotta da quelli che o non posero mente a ciò, o poco si curarono di serbare incorrotte le primitive leggi di questo giuoco. E ciò quanto al Re. In quanto poi al Rocco, essendo legge fondamentale del giuoco che non si possa muovere se non un solo Pezzo a ciascuna volta, e dovendosi riguardare l'arroccarsi come mossa (e mossa solenne) del Re, il trasporto del Rocco non può quindi essere considerato siccome *mossa*, ma come un semplice *trasponimento* necessario all'arroccarsi: e perciò il Rocco dee essere in questo caso rimosso del sito suo il men che si può, e conseguentemente collocato nella casa più vicina che trovasi vòta, che è quanto a dire in quella dell'Alfiere. Che se un così fatto traslatamento del Rocco si potesse riguardare come una mossa, è manifesto che, proprietà essendo di questo Pezzo il poter percorrere anche l'intera fila dov' e' si trova, quando nessun altro intoppo ne lo rattenga, potrebbe per conseguente essere spinto, anche nel caso nostro, di là dalla casa del Re, il che nessun giocator dirà mai che si possa fare. Da ciò risulta che il metodo di arroccarsi praticato sempre dal Calabrese e da M.r Filidor è quello che si dovrebbe praticare da tutti siccome il più coerente a' veri principj ed alle regole fondamentali del giuoco. Nè mi si dica col can. Ponziani (*Giuoco degli sch. pag. 21, ediz. seconda di Mod.*) che con questo libero modo di collocare il Re ed il Rocco nel loro trasporto dove più aggrada diviene il giuoco più variato e capace di maggior nu-



Pedona del Cavallo di Re, poscia l'Alfiere nel luogo di essa Pedona, indi cavano il Cavallo, e poi si arroccano ad imitazione di quanto insegna il secondo Incognito aggiunto immeritevolmente al Libro del Salvio; mercochè, oltre l'essere l'Alfiere mal impiegato in quel sito, si forma ancora una composizione di giuoco imbarazzata e men felice all'offesa.

Sappiate però, che in tutti i giuochi non è di necessità l'arroccarsi; poichè anzi, se accadono da principio varj contratti, e massime delle Donne, giova non rade volte l'avere in campagna il proprio Re o per essere il primo ad occupare una data casa, o per metterlo a fronte del Re avversario, o per fiancheggiare le sue Pedone, o per insinuarlo a tempo fra le nemiche, o per altre simili circostanze, le quali meglio dall'uso che dalle regole imparerete (a).

III. Così prima, che dopo di essersi arroccato fa di mestieri star ritenuto nel muovere alcuna delle due Pedone di Rocco e di Cavallo che coprono o coprir debbono il Re, lasciendole il più che si possa alle prime loro mansioni, per conservarsi la libertà di spingere o l'una o l'altra in

mero di combinazioni; perciocchè io risponderò che tutto quello, che s'opponne alle sue leggi primarie, tende di sua natura a corromperlo ed a guastarlo, e perciò ne deve essere interamente da buoni giocatori prosritto.

(a) † Ed ecco un'altra ragione per cui l'arroccarsi troppo presto non è cosa lodevole.

qualunque vigoroso assalto, che contra lo stesso Re, ivi trasportato, si dirigesse.

Questo precetto è antico al par di *Damiano* e di *Lopez*, che furono i primi a lasciarcelo: e pure alcuni nostrali giocatori non l'hanno peranche appreso. Muovono essi quasi sempre ne' primi tratti la Pedona del Rocco di Re un passo, dalla quale intendono di riportar due vantaggi: l'uno d'impedire a certi Pezzi contrarj l'avanzamento, e l'altro di preparare un ritiro al proprio Re; ma non riflettono che intanto ommettono un tratto per la migliore apertura del loro giuoco, e danno anzi allo stesso Re un men sicuro ricetto per le più accertate misure che può prendere l'avversario dipendentemente dal già mosso Pedone. Non negasi qualche incontro in cui sia giovevole il recedere da questo precetto; ma l'eccezioni di una regola appunto servono per confermarla.

IV. Sopra tutte le Pedone generalmente cadono tre importanti avvertenze concernenti il loro avanzamento; la loro unione; e le loro rispettive proprietà. Quanto all'avanzamento, chi sortì il primo tratto impedirà che il nemico non ponga stabilmente alcuna Pedona alla quinta casa (*a*), qua-

---

(*a*) † Mal fanno, per quanto a me sembra, coloro che a' Pezzi di ambidue gli eserciti assegnano promiscuamente le medesime case, chiamando, per esempio, una stessa casa quarta del *Bianco* e quinta del *Nero*; terza del *Bianco* e sesta del *Nero*, e così discorrendo. Da che i due nemici sono

lor anch'esso non riceva altrettante o maggior vantaggio; mercecchè le Pedone, che eccedono la loro metà di scacchiere, opprimono quasi sempre il contrario giuoco, e massime trattandosi delle due di mezzo, cioè del Re e della Donna, che sono le più valorose. Chi poi non ebbe il primo tratto sarà talvolta necessitato a soffrire in qualche Pedona contraria l'avanzamento medesimo, a difesa del quale non avvi poscia che a procurarne lo scambio. Laonde non loderò mai coloro i quali per prima uscita spingono quella di Re o di Donna, o qualunque altra, un sol passo; poichè non godono alcun profitto del primo tiro, imbrigliano i loro Pezzi e lasciano migliore apertura ai nemici. È però da riflettersi che non sempre torna bene d'inoltrare molto le sue Pedone, succedendo

---

schierati, tutto lo spazio dello scacchiere, per la natura stessa del giuoco, si trova come diviso in due campi; e ciascun degli eserciti ha il suo. Da ciò segue che nessun Pezzo aver possa altro che quattro case: le altre quattro, che sono di là dalle quattro del proprio campo, non appartengono ad esso, ma al Pezzo avversario. Abusiva dunque è la foggia di esprimersi adoperata qui dall'Anonimo, e usata pure ne'lor Trattati dal Lolli, dal Ponziani e da parecchi altri scrittori, i quali ti diranno: *il Rocco alla sesta sua* in vece di dirti il Rocco alla terza casa del Rocco contrario; *la Donna alla settima del Re* in vece di dire la Regina alla seconda casa del Re nemico, ecc. Ben conobbero il Calabrese, il Filidor ed altri de'più accurati scrittori la poca esattezza di tali espressioni, e non le usarono mai ne' Trattati loro.

di non potere poi sostenerle. Spesse volte vogliono più due Pedone unite alle quarte case, che non farebbero alle seste, poichè trovandosi troppo lontane dai loro corpi, sono come vanguardie, o sentinelle perdute. Il tutto dipende dalla costituzione del giuoco, e dal numero, e dalla qualità de'Pezzi in battaglia.

Quanto all'unione delle Pedone, questa è assai valutabile pel reciproco ajuto, che dar si possono nell'avanzarsi, senza dover impiegare alla loro difesa de'Pezzi, che d'ordinario vogliono destinarsi a più nobile ufficio. Quindi è bisimevole regolarmente il raddoppiar più Pedone in una medesima fila, rompendosi appunto la pregiata lor connessione. Quella, che doppiata soglia recare più sconcio, si è la Pedona di Cavallo, che lascia sempre slegata l'altra del Rocco, e sovente ancora quella d'Alfiere, oltre il pericolo, che può succedere al Re trasposto da quella parte. È così necessario il custodire ben regolate le proprie Pedone, che una soltanto, la quale si perda senza compensazione, anche ne'primi tratti, basta benissimo a rendere il giuoco di sua natura perduto. come ne ho convinti sullo scacchiere varj increduli giocatori.

Quanto alle rispettive proprietà, che assumono le Pedone dalla casa dove sono collocate e dai Pezzi a cui sono congiunte, o contra cui hanno a combattere, è necessario esserne minutamente informato per buona regola o di cambiarle o di custodirle, o di non moverle o di avanzarle. La miglior informazione si è quella che acquisterete

dall'esercizio e dai pratici libri; essendo questo un assunto che da sè solo richiederebbe un trattato, e però improporzionato a questo luogo.

V. Per fare li cambi uguali fra' Pezzi di qualità diversa, ne danno la regola i Pratici, ed io pure la registrai nell'ultimo Capitolo del mio libro delle Osservazioni. Oltre però il doversi valutare adeguatamente i rispettivi Pezzi, è da sapersi ancora, che gli stessi contratti uguali in tre occasioni debbono procurarsi.

Prima: quando seguir possono in que' Pezzi che sieno più attivi al nemico o per costituzione di giuoco o per sua particolar destrezza, come osservarsi nell'Alfiere e nel Cavallo, de' quali chi l'uno e chi l'altro più felicemente maneggia.

Seconda: quando si è superiore di forze. Nel che coloro i quali tacciano di superchievole il cambio, perchè sono più deboli, hanno più collera che ragione.

Terza: quando si è inferiore di situazione, come tenendosi il Re esposto, i Pezzi intoppati, il proprio campo sotto l'offesa nemica ecc.

Ne' giuochi piani ed altri di somigliante natura il pezzo più ardito si è l'Alfiere del Re alla quarta casa dell'altro, massime in chi sortì il primo tratto; e perciò sarà lodevole cautela di cambiarlo al nemico pel Cavallo o per l'Alfiere di Donna, qualor si possa senza disordine del proprio giuoco.

Alle volte l'avversario presenta de' cambi che non sono nè dannevoli nè vantaggiosi, come suol fare chi sè stesso conosce di minor sapere, aman-

do breve la giostra chi male sta in sella. Sopra di che gli è da riflettersi che non occorre essere troppo amante di qualche proprio Pezzo, come certuni sono della Regina, poichè nel sottrarla dal cambio molte volte si perde tempo e si tira addosso l'offesa. E però, quando non si spera dalla ritirata un utile quasi certo, sarà buona regola di spogliarsi della parzialità. Solo dovrassi considerare se torna meglio di prendere o di lasciar prendere; poichè talvolta è bene di essere il primo, per avere il tratto dopo la ripresa dell'inimico, e talora è bene di restar l'ultimo, per cavare un pezzo inoperoso, aprire una fila, sdoppiare un Pedone, o aver altro simile giovamento.

Avvertasi in fine che qualora con più Pezzi possa pigliarsene a cambio qualcuno dell'avversario, non è sempre meglio di prenderlo col minore, che, riserbato in ultimo, opera molte volte più del maggiore: siccome pure non è sempre meglio pigliare col Pezzo che dia scacco, ma spesso deesi pigliar con quello che minacci poscia lo scacco scoperto; sendo regola generale in ogni contratto, di non eseguirlo sul vantaggio presente, ma sulla situazione che ne rimane.

VI. Bel vantaggio è quello di essere l'offensore, e di dar legge e misura a i movimenti del suo nemico. Alcune volte abbiam questa sorte dallo stesso avversario che ci lascia un colpo sicuro contro di lui: altre volte l'abbiamo dal solo allettarlo a qualche presa, a qualche avanzamento, a dar qualche scacco, per farlo restar nel calappio; ma il vivere di simili aspettative non è sem-

pre lodevole in tutti i giuochi nè con tutti li giuocatori, dovendosi il più delle volte procacciare il vantaggio di aggressore con maggiore industria ed attività.

A tal effetto pertanto conviene prefiggersi uno scopo vantaggioso che sia veramente conseguibile sulla combinazione del giuoco, ed anche sulla cognita avvedutezza, maggiore o minore, dell'avversario, procurando, sempre che sia possibile, d'indirizzarlo contro del Re, la cui offesa è tanto più preferibile, quanto è più interessante. Nell'idea di questo scopo dee contenersi l'ultimo tratto destinato a conseguirlo, dovendosi poscia rinvenire per ordine retrogrado gli altri precedenti tratti conducenti al medesimo fine. Questi sogliono incontrar molti ostacoli per le difese che può applicarvi il nemico: lo quali perciò conviene antivedere con tutta l'accuratezza, affine di preordinare sagacemente i propri Pezzi a divertire i contrarj in guisa che le stesse difese o restino tolte o sieno per ridondare a suo scapito per altra parte. Tali tratti preparativi richiedono la più fina disinvoltura, per tener occulto l'intento che si cerca; il che suol ottenersi qualora mostrino qualche altra mira più manifesta che chiami l'avversario da quella parte, e lo renda disattento dall'altra. Questa destrezza non può ridursi a precetti, ma esige un' indole rara, perfezionata dall'esercizio.

Quattro specie d'offesa può prefiggersi il giuocatore, col mezzo della quale aspiri a rendersi vittorioso, o almeno superiore. Altra è offesa *semplice*, altra è offesa *raddoppiata*, altra è *divisa*, altra è *scoperta*.

L'*offesa semplice* chiamiamo quella di circondare un Pezzo nemico, per indi investirlo con un de' nostri da cui resti chiuso e predato. Laonde non debbono tosto eseguirsi tutti gli assalti contro de' Pezzi contrarj, nè tutti gli scacchi contro del Re prima delle opportune preparazioni.

L'*offesa raddoppiata* consiste nel disporre più Pezzi che cospirino contra uno stesso bersaglio dove l'inimico non possa apprestare un compenso corrispondente: il che spesso si pratica contra que' Pezzi che sono impegnati in coperta del loro Re.

L'*offesa divisa* intendiamo quella di collocare un Pezzo in un centro donde ferisca vantaggiosamente in più parti, talchè il nemico non possa in un tratto solo soccorrere da per tutto.

L'*offesa scoperta* è quella che fa un Pezzo col solo venirgli aperto il cammino: e questa, ben maneggiata, suol essere la più efficace, poichè in un tratto solo si opera tanto col Pezzo mosso quanto con gli altri che vengono discoperti.

Il più consiste nel ben bilanciare l'attività delle proprie forze e quella delle nemiche ancora, per saper eleggere la specie d'offesa più congruente alla natura del giuoco, e per sapere apparecchiarla ed eseguirla per la via più coperta e più breve. Alcuni s'innamorano di un'offesa tutta fantastica al dispetto di mille circostanze che la distruggono, volendo che il giuoco s'accomodi alla loro immaginativa, e non questa all'esigenza del giuoco. Altri sono in possesso d'un'ottima offesa; ma che? fallano nel tempo di farla scoppiare, pre-



cipitandola un tratto prima, o differendola un tratto dopo, cosicchè rimangono quei pescatori a cui fugge la preda nel tirar l'amo. Altri maneggiano bene un'offesa; ma vedendo scoperte in tempo le loro insidie, rimangono inoperosi, in vece di emular prontamente l'accortezza nemica, di raddoppiare l'industria, e valersi de'tratti eseguiti a tentar più felici intraprese. Ma chi è colui che voglia diciferare tutti i riflessi occorrevoli all'offensore? troppo involuto è l'intreccio degli artifizj che richiedesi a fare inciampar l'inimico ora ritirandosi per adescare, ora spingendo per iscoprire, ora sacrificando per infestare, ora minacciando in un lato per ferire dall'altro, quasi a foggia de'due schermitori dell'Ariosto:

*Fanno or con lunghi ed or con finiti e scarsi*

*Colpi veder che mastri son del gioco:*

*Or li vedi ire altieri, or rannicchiarsi,*

*Ora coprirsì, ora mostrarsi un poco;*

*Ora crescer innanzi, ora ritrarsi,*

*Ribatter colpi, e spesso lor dar loco:*

*Girarsi intorno, e donde l'uno cede,*

*L'altro aver posto immantinate il piede (a);*

talchè, in vece di gettar più tempo e fatica, vi suggerirò per miglior precetto il fissarsi con esattezza e profondità sulle Dimostrazioni de' pratici scrittori, donde trarrete quel risvegliamento di

(a) † Marcaurelio Severino avea rapportata ancor egli questa medesima ottava in parlando degli scacchi.

fantasia che, secondo il dottissimo *Gio: Huarte* nel suo esame degl'ingegni, sopra tutto ricercasi in questo giuoco, e massime a fine di acquistare la superiorità d'offensore.

VII. In due aspetti può abbisognar la difesa: l'una per l'assalto *attuale*, l'altra per l'assalto *temuto*.

Veggendosi attualmente battuto un proprio Pezzo non abbastanza difeso, sei scampi possono presentarsi.

1. La presa del Pezzo offensore.
2. Il suo legamento in coperta di Re.
3. La presa o l'attacco d'un Pezzo nemico, almen uguale all'offeso: il che rispetto all'attacco s'intenda regolarmente purchè l'avversario nel prendere non dia scacco.
4. La guardia al Pezzo offeso, procurando di farla col men operoso.
5. Il coprimento dello stesso Pezzo battuto; se sia possibile, con qualcuno che ferisca l'assalitore.
6. La sottrazione locale del Pezzo offeso, procurando insieme di farla con altra mira, talchè non sia fuga, ma ritirata.

Quale di questi scampi abbia da riputarsi migliore, ove più d'uno sia praticabile, dipende dalla sequela de'tratti che sono in pronto per l'una parte e per l'altra; accadendo anche talora di non dover prevalersi d'alcuno, per esser meglio soffrire il male, che tentare il rimedio, o per esser meglio incontrare un secondo pericolo, che tante volte salva dal primo. Soggiungo solo che, quantunque il Re sia la persona più interessante

del giuoco, pure nell'attuale di lui offesa, qual è lo scacco, non può aver che tre scampi, cioè il primo e gli ultimi due sopraccennati. Quindi la più gelosa cura aver deesi sempre per esso lui nella scelta degli opportuni ripari col guardarlo massime dagli scacchi doppi e dagli altri ancora che non hanno coperta, come d'ordinario più permiziosi, ricordandosi che il Vida disse:

*Hic (a) semel in bello captus secum omnia vertit\*.*

Rispetto poi all'assalto *temuto* per qualche insidioso apparecchio che si ravvisi nel contrario giuoco, dovranno aversi presenti le quattro specie d'offesa esposte nell'antecedente precetto, vegliando colla maggiore circospezione per iscoprirle ne'suoi primordj, e prevenirne le conseguenze. Sovente giova di accorrere con poderoso presidio dove tendono le minacce dell'avversario: talora è meglio di provocarlo ad ogni cambio possibile avanti che s'accenda il conflitto: e talora è più spediente di lasciare il corso all'offesa contraria, nel caso della quale sia preparata una contrammirna che rivolti l'assalto sopra l'assalitore.

Uno de' più importanti riflessi è quello di evitare certi picciolissimi pregiudizj che in questo

(a) † Questo verso nella stampa di Cremona del 1550 e in quella di Padova del 1731, ambedue accreditatissime, leggesi non come è rapportato dall'Anonimo nella presente lettera, ma nel modo seguente:

*Ille adeo in bello captus secum omnia vertit,*  
SCACCH. V. 153.

\* † Perduto in guerra lui, tutto va seco,

giuoco han per natura di crescere a poco a poco a guisa di favilla da cui si forma l'incendio. Quei l'aver serrati certi proprj Pezzi, quel soffrirne un altro impegnato in coperta, quell'arroccamento perduto, quel proprio Pedone raddoppiato, quel contrario inoltrato alla sesta, quella fila del Rocco aperta dalla parte del Re trasposto, sono appunto i veri principj per cui spesse volte si perdono i giuochi: mercecchè, sebbene l'avversario nel trovarsi in sì minuti vantaggi non può scorgere i tratti che lo conducono alla vittoria, se ne serve però di scala dove conta di aver fatto un gradino; indi scandaglia lo scapito del suo nemico, s'insinua coi Pezzi i più attivi, prosegue a batterlo nel più debole, si rende a poco a poco superiore di forze, e per la via sicura de' contratti divien vittorioso.

VIII. Ma che deesi fare se la costituzione del giuoco non suggerisca alcuna idea d'offendere, nè porti necessità di difendersi?

Damiano Portoghese, il primo di quanti diedero al giorno i loro studj su questa trastullevole guerra, ci lasciò il ricordo di *non far tratto indarno*: il che, quantunque possa intendersi di non assumere offesa che abbia il suo patente riparo, o difesa che chiaramente non regga, *qual sarebbe nel Gambito di Donna il voler sostenere il Pedon di vantaggio*, si adatta però ancora alla presente dimanda, includendo che, anche fuori del caso offensivo e difensivo, debbasi fare alcun tratto che sia diretto a qualche utile scopo. Il perchè in tal circostanza dovrassi o sciogliere un Pezzo chiuso, o chia-

marne un lontano, o arroccarsi, o schierar meglio i Pedoni, o procurare un cambio sui riflessi del quinto precetto, o fare altri simili tratti preservativi dagl'insulti contrarj, ovver anche preliminari di qualche offesa contra il nemico; appunto come un condottiere d'armata, benchè sia tempo di riposo o di tregua, sempre vigila, prepara, rinforza, nè ozioso mai si rimane, onde all'occasione dell'attacco nulla d'inopinato nè di sinistro gli accada.

Più cose fin qui notate servir potranno eziandio per la fine de' giuochi, e a quel che manca non può certamente supplire verun teorico insegnamento. Qual genere di precetti può mai eccitare l'idea di certe vivacità che si leggono ne' pratici autori per lo più sotto il titolo di *Partiti*? In essi veramente spicca la maggior finezza di questa guerra, e si osservano le metamorfosi più sorprendenti. Ecco un giuoco, che non par proseguibile senza nota di presunzione, cangiar subito o colla tavola o collo stallo (a): ecco un Re nel più saldo luogo riposto, per l'animoso sacrificio di più nemici restare tutto ad un tratto scoperto, e fra i pochi, che avanzano, avviticchiato e conquiso. Ivi si apprende l'arte maestra d'invol-

---

(a) † Chiamasi *tavola* quel giuoco patto il qual deriva dal trovarsi nel caso di poter molestare perpetuamente il Re avversario con lo scacco senza ch'esso abbia verun modo di liberarsi di tal molestia. Che cosa sia *stallo* s'è già dichiarato disopra.

vere più minacce in un colpo, di prender l'offesa nell'aspetto più spedito e più vivo, e di regolarsi or disinvolto nel dubbio *Mate*; si apprendono le limitazioni delle regole sulle vincite e sulle patte, le diverse proprietà de' Pedoni, l'opportunità de' contratti ecc., acquistandosi per fino delle cognizioni fra loro che sembrano ripugnanti, qual è quella che un giuoco non possa vincersi colla Donna, ma bensì con un Rocco (a); che pattar si possa

(a) † Sembra ciò un paradosso de' più insostenibili, e nientedimeno è una verità dimostrata. Collochisi il Re bianco alla casa del Rocco della Regina; il Rocco alla quarta casa del Cavaliere della medesima; i Pedoni del Rocco e dell'Alfiere della Regina a' lor posti, e quello della Regina alla terza casa. Dall'altra parte si collochi il Re nero alla terza casa del Rocco della Regina, essa Regina alla seconda casa del Re bianco; i Pedoni del Rocco e dell'Alfiere della Regina alla terza casa de' due analoghi Pezzi avversarij, e quello della Regina alla quarta casa della Regina contraria. Abbia il tratto o l'uno o l'altro de' giocatori, torna lo stesso; il giuoco è patto di sua natura. Perciocchè, se la Regina nera dà scacco, il Bianco copre col Rocco: e se piglia il Pedone dell'Alfiere, il Bianco dà scacco al Re avversario col Rocco ed allora o il Re lo piglia, e dà stallo; o non lo piglia, e fa tavola. Che se il Nero invece di far questo, porta la Regina altrove per tentare di pigliar al nemico il Rocco, non gli può venir fatto senza il sacrificio della medesima; e il giuoco sarà parimente patto.

Laddove se in luogo della Regina il Nero abbia il Rocco, piglierà con esso il Pedone dell'Alfiere all'inimico, e indi, secondo le mosse di lui, o

coll'Alfiere, ma colla Torre si perda, ed altrettali, che a me sarebbe troppa briga di registrarle, a voi di leggerle.

Di questi partiti, o vogliam dire finimenti di giuoco ne lasciarono parecchi il Damiano, il Lopez, il Carrera, il Calabrese, il Salvio, e più di loro il moderno scrittore M.r Philippe Stamma d'Alep en Syrie: ma quando nè vogliate una scelta de' più luminosi e più necessarj, leggete la raccolta d'un valentissimo nostro concittadino (a), che fra poco darà in luce un'opera su questo giuoco, la quale senza dubbio sarà la più istruttiva e pregevole di quante si sieno fin qui vedute; si perchè di tutte ne racchiude il più bello, come perchè si distingue con assaissime dimostrazioni, tutte utili e pellegrine, dai passati maestri nè pur toccate.

IX. Potreste ammirare come io passi sotto silenzio certi ottimi avvertimenti da alcuni scrittori qua e là suggeriti, come, a cagion d'esempio, stimar sempre il nemico, tuttochè inferiore o di sapere o di forze. Non giocar mai frettoloso. Conoscere il suo giorno (giacchè al dir di Plutar-

gli darà scaccomatto, o gli prenderà eziandio il Pedone della Regina, e mandando poscia innanzi i Pedoni suoi, o piglierà il Rocco all'avversario o farà nuova Regina, e in ogni maniera vincerà il giuoco. Laonde si vede che in questo caso veramente singolare arca al giocator pregiudizio la troppa forza ed attività della sua Regina.

(a) † Giambattista Lolli. La sua Opera fu di poi stampata in Bologna nel 1763.

co, anche l'ingegno partecipa dell'instabilità della fortuna, nè ha ogni dì la vigoria stessa). *Ingenium quoque, veluti sub fortunae rota non singulis diebus est aptum.* Prima di eseguire un buon tratto cercarne un migliore. Tastare il nemico ne' suoi consueti difetti. Non mostrare il dito malato. Non giocare mai disattento, ma star sorbone; onde non s'abbia a dir con Catullo:

*Nos alio mentes, alio divisimus aures.*

*Jure igitur vincemur. Amat victoria curam\*.*

Ma da quando in qua v'ho io promessi i precetti della prudenza, quali son questi? Avessi pure adempiuto all'oggetto proposto di accennarvi i principali nel nostro giuoco: i quali però siccome non bastano a fare il buon giuocatore, altro essendo il sapere la regola, ed altro il sapere applicarla alle contingenze; quindi tornerò per ultimo ad indicarvi la strada fin qui da tutti battuta, cioè lo studio accurato de' migliori pratici libri, e l'esercizio frequente con giuocatori di fina speculazione: il che facendo, avrò senza dubbio il piacere di scorgere in voi un'eccellente riuscita, come ho quello presentemente di essere pieno di amore e di stima.

Di casa 15 Novembre 1762.

IL VOSTRO N. N. (a).

---

\* † Noi qua le menti, e là tegnangli orecchj Saran vinti a ragion. Vittoria arride  
Ad uom che tutto al suo soggetto è intento,  
(a) † Quest' Anonimo Modenese è il Consigliere *Ercole del-Rio*.



# PARECCHI PARTITI

SCELTI DA VARJ AUTORI

*NB.* Si conforta il giovane principiante a non voler vedere la soluzione de' seguenti Partiti, che vi sarà posta sotto, se non ha prima tentato e ritentato di ritrovarla egli stesso. L'esercitarvi sopra il suo ingegno, gliene farà acquistare più svegliatezza; e il rinvenirne lo scioglimento da sè, gli riuscirà di non poca soddisfazione.

*Dodici Partiti pratici \*.*

## I.

**Bianco.** Il Re alla casa del suo Rocco.

La Regina alla seconda casa del Rocco della Regina avversaria.

Un Rocco alla casa del Rocco della Regina nera.

Un Alfieri alla quarta casa del Rocco del Re.

Un Cavaliere alla casa della Regina nera.

Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.

**Nero.** Il Re alla casa del suo Alfieri.

La Regina alla seconda casa della Reg. bianca,

Il Rocco del Re alla sua propria casa.

Un Alfieri alla casa del Re.

Un Cavaliere alla terza casa del Re bianco.

Il Pedone dell' Alfieri del Re non mosso.

Quantunque il Bianco sia minacciato dalla

---

\* † Partiti pratici sono chiamati que' finimenti di giuoco che possono facilmente accader in sul tavoliere, ed è molto probabile che sieno realmente accaduti più volte,

Regina avversaria di un irreparabile scaccomatto al primo colpo, nientedimeno, avendo il tratto egli, non solo se ne sottrarrà di leggieri col sacrificio della sua Regina, ma darà eziandio nel secondo colpo scaccomatto al nemico nella seguente maniera:

1. *B.* La Regina piglia il Pedone e dà scacco.
- N.* L'Alfiere per necessità piglia la Regina.
2. *B.* Il Cavaliere, scoprendo il Rocco, dà scaccomatto alla terza del Re.

## II.

*B.* Il Re alla casa del suo Cavaliere.

Un Rocco alla seconda casa del Cavaliere del Re nemico.

*N.* Il Re alla terza casa del Rocco del Re avversario.

Un Rocco alla casa del Re.

Il Pedone del Cavaliere del Re alla seconda casa del Cavaliere del Re avversario.

Un altro Pedone raddoppiato alla quarta casa del medesimo Cavaliere.

Il Bianco, il quale ha il tratto, vedendo ridotto il suo giuoco in pessimo stato, si appiglia al partito di renderlo patto; la qual cosa egli ottiene in due colpi nel modo seguente:

1. *B.* Il Rocco dà scacco alla seconda casa del Rocco nemico.
- N.* Il Re per necessità alla terza casa del Cavaliere del Re bianco.
2. *B.* Il Rocco alla seconda casa del Re nero sott'alfessa del Rocco nemico.

*Osservazione.*

† Il Rocco nero non può prendere il bianco, perchè ne seguirebbe lo stallo: e nè pure può uscir mai della fila, dov'è, per rendersi operativo; chè il Rocco bianco gliene attraversa perpetuamente il cammino, recandogli sempre davanti in qualsivoglia delle seconde case del campo nemico. Ed ecco renduto il giuoco necessariamente patto o con la tavola o con lo stallo.

## III.

*B.* Il Re alla seconda casa del Rocco della Regina.

La Regina alla terza casa dell'Alfiere del Re.

Un Rocco alla casa del Cav. della Regina nera.

Un Cav. alla quarta casa della Reg. avversaria.

*N.* Il Re alla quarta casa del Rocco della Regina nemica.

La Regina alla casa dell'Alf. della Reg. bianca.

Un Rocco alla quarta casa dell'Alfiere della

Regina contraria.

L'Alf. della Reg. alla quarta casa del suo Cav.

Il Pedone del Rocco della Regina spinto avanti un passo.

Il Bianco, avendo l'avvantaggio del tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1. *B.* La Reg. dà scacco alla terza casa del suo Cav.

*N.* Il Re alla quarta casa del Rocco della Regina.

2. *B.* La Regina piglia l'Alfiere e dà scacco.

*N.* Il Pedone prende la Regina.

3. *B.* Il Rocco dà scaccomatto alla casa del Rocco della Regina nera.

## IV.

*B.* Il Re alla quarta casa del suo Rocco.

La Regina alla casa del Cavaliere del Re.

L'Alf. del Re alla quarta casa della Reg. nera.

Il Ped. } del Rocco del Re alla terza casa del  
Rocco del Re nemico.  
del Cav. del Re alla quarta casa del  
Cavaliere del Re avversario.

*N.* Il Re alla seconda casa del suo Rocco.

La Regina alla casa del Rocco del Re.

Un Cavaliere alla terza casa della Regina.

Il Pedone del Re alla quarta casa del Re bianco.

Il Bianco, avendo il tratto, darà scaccomatto in tre colpi.

*a B.* La Regina dà scacco alla seconda casa del Rocco della Regina nera.

*N.* Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

*a B.* La Regina dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere del Re avversario.

*N.* Il Cavaliere la piglia.

*3 B.* L'Alfiere piglia il Pedone alla quarta casa del Re bianco, e lo matta.

*Osservazione.*

† Il Nero, in vece di muovere il Re, avrebbe potuto coprire lo scacco col Cavaliere alla seconda casa dell'Alfiere del suo Re; ma in questo caso il Bianco avrebbe preso il Cavaliere colla Regina, e dato scacco: ed appresso, avendo il Nero coperto il Re colla propria Regina, per non potere far altro, egli pigliandola con la sua, avrebbe dato scaccomatto. Avrebbe anche potuto il Nero coprire lo scacco col Cavaliere alla seconda casa del Cavaliere della sua Regina: ma il Bianco pigliandolo colla Regina, avrebbe dato scacco, e in-

di scaccomatto o, come prima, con la medesima, se il Nero avesse coperto colla Regina sua, o coll'Alfier, come sopra, se il Re si fosse rifugiato alla terza casa del suo Cavaliere.

Il Partito presente è il primo de' dodici che nella edizione seconda del libro intitolato il *Gioco incomparabile degli scacchi*, fattasi in Modena nel 1782, si trovano in fine senza la soluzione. Nella ristampa che si fece, non ha guari, del detto libro in Venezia, questo Partito, che pur meritava di starci, ne fu tolto via, non saprei dire per qual cagione, e ad esso fu sostituito il seguente, ancor esso senza la soluzione.

*B.* Il Re alla quarta casa del suo Rocco.

La Regina alla quarta casa dell'Alfiere del Re.  
L'Alfiere della Regina alla seconda casa del Re nero.

Un Cavaliere alla casa dell'Alfiere del Re avversario.

*N.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

La Regina alla sua quarta casa.

Il Rocco della Regina alla seconda sua casa.

Il Ped.	}	dell'Alfiere del Re non mosso.
		del Rocco del Re non mosso.
		del Cavaliere del Re spinto innanzi un passo.

Il Bianco, avendo egli il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1 *B.* Il Cavaliere dà scacco alla terza casa del Re.

2 *N.* La Regina piglia il Cavaliere.

3 *B.* La Regina dà scacco alla terza casa del Rocco nero.

**N.** Il Re la piglia ( o, se si ritira, la Regina lo matterà alla casa dell'Alfier nero ).

**S. B.** L'Alfiere dà scaccomatto alla casa dell'Alfiere del Re avversario.

† Osservi il Principiante che se il Nero, in vece di pigliar il Cavaliere colla Regina, l'avesse pigliato col Pedone, il Bianco l'avrebbe mattato più presto, cioè in due soli colpi, la Regina alla casa dell'Alfiere del Re nero. E, se in vece di pigliar il Cavaliere, avesse ritirato il suo Re alla casa o del Cavaliere, o del Rocco, il Bianco l'avrebbe mattato parimente in due colpi soli colla Regina alla casa del Cavaliere della Regina avversaria.

#### V.

**B.** Il Re alla casa del Rocco della Regina.

La Regina alla quarta casa dell'Alfiere del Re.

Un Rocco alla casa della Regina nera.

L'Alfiere della Regina alla terza casa del Rocco della medesima.

Il Ped. ( del Cav. della Regina non mosso,  
( del Rocco del Re alla quarta casa.

**N.** Il Re alla seconda casa del suo Rocco.

La Regina alla seconda casa del Re nemico.

Il Rocco del Re alla seconda casa del Cavaliere del medesimo.

Il Rocco della Regina alla terza sua casa.

Un Cavaliere alla quarta casa del Rocco della Regina bianca.

Il Ped. ( del Cav. ) del Re ( spinto un passo.  
( del Rocco ) ( avanzato due passi.

Il Bianco, il quale ha il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1. *B.* La Regina dà scacco alla terza casa del Rocco del Re nero.

*N.* Il Re la piglia forzatamente.

2. *B.* Il Rocco dà scacco alla casa del Rocco del Re nemico.

*N.* Copre lo scacco col Rocco.

3. *B.* L'Alfiere dà scaccomatto alla casa dell'Alfiere del Re nero.

*Osservazione.*

† Quantunque sia vero che la perdita di un Pezzo indebolisce il giuoco di colui al quale è preso, ad ogni modo non dee lasciar il giuocatore di sacrificarne qualcuno, anche de' più importanti, qualora la costituzione del giuoco sia tale, che gliene ridondi un util maggiore del sacrificio ch'egli ci fa, siccome accade nel caso presente. Se il Bianco avesse voluto risparmiare la sua Regina, non gli sarebbe venuto fatto di dare scaccomatto al terzo colpo, e verisimilmente non avrebbe dipoi potuto vincere il giuoco; stantechè il nemico gli era superiore di forze. Al contrario egli col perderla ha tirato per forza il Re nemico dov'esso veniva ad esporsi all'offesa che gli minacciava l'Alfiere; ed appresso, portando il Rocco alla casa del Rocco nero, gli ha impedito di potersi più ritirare del pericolosissimo sito dov'era; di modo che gli è stato giuoco forza di soggiacere nel terzo colpo allo scaccomatto.

VI.

*B.* Il Re alla casa del suo Rocco.

La Regina alla quarta casa del Re.

L'Alfiere del Re alla seconda casa del Cavaliere del medesimo.

Un Cavaliere alla casa dell'Alfier del Re nero.

*N.* Il Re alla casa del suo Rocco.

La Regina alla terza casa dell'Alfiere della Regina bianca.

Un Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere del Re.

Il Pedone del Rocco del Re alla terza casa.

Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.

Il Bianco, avendo egli il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1 *B.* La Regina dà scacco alla seconda casa del Rocco del Re nero.

*N.* Il Cavaliere per forza piglia la Regina.

2 *B.* Il Cavaliere dà scacco alla terza casa del Cavalier del Re nero.

*N.* Il Re alla casa del suo Cavaliere.

3 *B.* L'Alfiere dà scaccomatto alla quarta casa della Regina nera.

*Osservazione.*

† Ha luogo anche qui quanto s'è da noi detto nella Osservazione precedente. La perdita della Regina ha fruttata al Bianco la vittoria; perchè egli ha tirato con questo mezzo il Cavaliere nemico nel sito dov'esso veniva ad impedire al Re suo di sottrarsi allo scaccomatto ch'eragli minacciato dal Cavaliere e dall'Alfiere dell'avversario.

VII.

*B.* Il Re alla casa del Rocco della Regina.

La Regina alla terza casa del Cavaliere della Regina avversaria.



L' uno de' Rocchi alla seconda casa del Cavaliere del Re nero.

L' altro Rocco alla terza casa della Reg. nemica.  
Un Cavaliere alla quarta casa della Regina.

I Ped. ( del Cavaliere del Re. ) non mossi.  
( del Rocco della Regina. )

*N.* Il Re alla quarta casa del suo Rocco.

La Regina alla quarta casa del Rocco della Regina bianca.

Il Rocco della Regina alla propria casa.

L' un degli Alfieri alla terza casa del Re bianco.

L' altro Alf. alla terza casa della Regina bianca.

( del Re alla quarta casa del Re avversario.

Il Ped. ) dell' Alfieri del Re mandato avanti due passi.

( del Rocco del Re non mosso.

Il Bianco, il quale ha il tratto, matta il Nero al quarto colpo.

1 *B.* Il Rocco dà scacco alla terza casa del Rocco del Re nero.

*N.* L' Alfieri piglia il Rocco.

2 *B.* La Regina piglia l' Alfieri e dà scacco.

*N.* Il Re piglia la Regina.

3 *B.* Il Cavaliere piglia il Pedone alla quarta casa dell' Alfieri del Re nero, e dà scacco.

*N.* Il Re alla quarta casa del suo Rocco, non potendo far altro.

4 *B.* Il Pedone dell' Alfieri alla quarta casa dà scaccomatto.

#### VIII.

*B.* Il Re alla casa del Rocco della Regina.

Il Rocco della Regina alla terza sua casa.  
 Un Alfieri alla quarta casa del Cav. della Regina.  
 L'uno de' Cav. alla seconda casa del Re nero.  
 L'altro Cav. alla quarta casa dell'Alf. del Re.

Il Ped.  $\left\{ \begin{array}{l} \text{del Re alla quarta casa del Re avverso.} \\ \text{sario.} \\ \text{del Cavaliere della Regina non mosso.} \end{array} \right.$

*N.* Il Re alla casa del suo Alfieri.

La Regina alla seconda casa dell'Alfieri del Re bianco.

Il Rocco del Re alla sua seconda casa.

Un Alfieri alla quarta casa dell'Alfieri della Regina bianca.

Il Ped.  $\left\{ \begin{array}{l} \text{dell'Alfieri del Re non mosso.} \\ \text{del Cav. del Re spinto innanzi un passo.} \\ \text{del Rocco del Re inoltrato tre passi.} \end{array} \right.$

Il Bianco, che ha il tratto, dà scaccomatto in quattro colpi.

1 *B.* Il Rocco dà scacco alla casa del Rocco della Regina nera.

*N.* Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

2 *B.* Il Cavaliere dà scacco alla quarta casa dell'Alfieri del Re nero.

*N.* Il Pedone lo prende per forza.

3 *B.* L'Alfieri dà scacco alla casa dell'Alfieri del Re avversario.

*N.* Il Re dove può.

4 *B.* L'Alfieri alla terza casa del Rocco del Re nemico, che è mattato dal Rocco.

#### IX.

*B.* Il Re alla casa del suo Rocco.

La Regina alla quarta casa del suo Alfieri.

Il Rocco della Regina alla sua quarta casa.  
 Un Cavaliere alla quarta casa della Reg. nera.  
 Il Ped. ( del Cavaliere ) del Re non mosso.  
 ( del Rocco )

**N.** Il Re alla casa del suo Cavaliere.

La Regina alla propria casa.

Il Rocco del Re alla casa del suo Alfiere.

L'Alfiere della Regina alla terza casa del Cavaliere del Re.

( dell'Alfiere del Re spinto un passo.  
 Il Ped. { del Cavaliere } del Re non mosso.  
 { del Rocco } )

Ha il tratto di Bianco; e matta il Nero in quattro colpi.

**1 B.** Il Cav. dà scacco doppio alla seconda casa del Re nero.

**N.** Il Re al cantone.

**2 B.** La Regina dà scacco alla casa del Cavaliere avversario.

**N.** Il Rocco piglia la Regina.

**3 B.** Il Cavaliere piglia l'Alfiere, e dà scacco.

**N.** Il Pedone del Rocco prende per forza il Cav.

**4 B.** Il Rocco dà scaccomatto alla quarta casa del Rocco del Re.

*Osservazione.*

† Nella seconda mossa il Nero si sarebbe dispensato volentieri dal prendere la Regina, se non ne fosse stato costretto a viva forza, perciocchè portando nella casa del Cavaliere il suo Rocco, questo doveva poscia impedire la ritirata al Re quando fosse attaccato dal Rocco nemico, e con ciò cagionare lo scaccomatto, come è seguito.

Nel terzo colpo poi, se il Bianco avesse pigliato il Rocco in vece dell'Alfiere, avrebbe perduto il giuoco immediatamente; perchè in questo caso, non dando egli scacco, l'avversario avrebbe profittato della opportunità che gli era lasciata di mat- tar lui con la Regina alla casa della Regina av- versaria.

## X.

*B.* Il Re alla casa del suo Alfiere.

La Regina alla quarta casa del suo Cavaliere.

Un Rocco alla seconda casa della Regina nera.

Un Cavaliere alla quarta casa del Cavaliere del- la Regina contraria.

Il Ped. { del'Alfiere della Reg. alla quarta casa.  
della Regina alla quarta casa della Re- gina avversaria.  
del' Alf. del Re al suo posto.  
del Cavaliere del Re alla terza casa.

*N.* Il Re alla casa del Cavaliere della Regina.

La Regina alla terza casa dell'Alf. del Re nemico.

L'un de' Cav. alla terza casa del Cavaliere della Regina bianca.

L'altro Cav. alla seconda casa dell'Alfiere del- la Regina.

Il Ped. { del Cavaliere della Regina alla terza casa.  
del Rocco del Re alla seconda casa del Rocco del Re bianco.  
del Rocco della Regina al suo posto.

Il Bianco, che ha il tratto, dà scaccomatto in cinque colpi.

1 *B.* Il Rocco dà scacco alla casa della Reg. nera.

- N.* Il Re alla seconda casa del Cavaliere.  
 2 *B.* Il Cavaliere dà scacco alla terza casa della Regina contraria.  
*N.* Il Re alla terza casa del Rocco della Regina.  
 3 *B.* La Regina dà scacco alla quarta casa del suo Rocco.  
*N.* Il Cavaliere copre lo scacco.  
 4 *B.* La Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere della Regina nera.  
*N.* L'altro Cavaliere la prende.  
 5 *B.* Il Pedone prende il Cav., e dà scaccomatto.

## XI.

- B.* Il Re alla terza casa del suo Rocco.  
 La Regina alla terza casa dell'Alfiere del Re.  
 Un Rocco alla quarta casa dell'Alfiere della Regina nera.  
 Un Cavaliere alla quarta casa del Re.  
 Il Ped. ( dell'Alfiere del Re inoltrato due passi.  
           ( del Cavaliere del Re non mosso.  
*N.* Il Re alla terza casa del suo Rocco.  
 La Regina alla casa del Re avversario.  
 Il Rocco del Re alla propria casa.  
 L'altro Rocco alla seconda casa del Cavaliere del Re.  
 Il Cavaliere del Re alla sua terza casa.  
 L'altro Cav. alla terza casa dell'Alfiere del Re.  
 Il Pedone del Rocco del Re alla quarta casa.  
 Avendo il Bianco il tratto, dà scaccomatto in cinque colpi.  
 1 *B.* Il Rocco prende il Pedone e dà scacco.  
*N.* Il Cavaliere prende il Rocco.  
 2 *B.* La Regina piglia il Cavaliere e dà scacco.

- N.* Il Re prende la Regina.  
 3 *B.* Il Pedone del Cav. due passi, dando scacco.  
*N.* Il Re si ritira alla terza casa del suo Rocco.  
 4 *B.* Il Pedone del Cav. dà scacco alla quarta casa del Cavalier avversario.  
*N.* Il Re alla seconda, o alla quarta casa del Rocco.  
 5 *B.* Il Cavaliere lo matta alla terza casa dell' Alfieri del Re nero.

*Osservazione.*

† Potrà il Principiante vedere da questo esempio di quanta importanza sia in certi casi un Pedone ben situato. Il Bianco, per togliersi di mezzo un Pedone, che s'opponeva a' disegni suoi, ed agevolarsi la via allo scaccomatto, non dubitò di sacrificare il suo Rocco, ed appresso la sua stessa Regina, vale a dire (dopo il Re) i due più preziosi pezzi del giuoco; e, mediante un tal sacrificio, ottenne poi facilmente con un semplice Pedone ed un Cavaliere ciò che malagevolissimamente ottenuto avrebbe con tutte le forze sue in altra guisa.

XII.

- B.* Il Re alla seconda casa del suo Rocco.  
 La Regina alla casa del Re.  
 Un Rocco alla quarta casa del Cavalier della Regina nera.  
 Il Ped. } del Cavalier del Re mandato innanzi  
 } due passi.  
 } del Rocco del Re inoltrato un passo.  
*N.* Il Re alla casa del suo Rocco.  
 La Regina alla terza casa della Regina nemica.  
 Un Cav. alla quarta casa del Rocco del Re.

Il Ped. { dell'Alfiere } del Re al suo posto.  
 { del Rocco }  
 { del Cavaliere del Re alla terza casa.

Ha il tratto il Bianco. E esso darà scaccomatto in sei colpi.

1 B. La Regina dà scacco alla quarta casa del Re nero.

N. Il Pedone dell'Alfiere del Re copre lo scacco\*.

2 B. La Regina dà scacco alla casa del Re contrario.

N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

3 B. La Regina dà scacco alla seconda casa del Re avversario.

N. Il Re alla terza casa del suo Rocco.

4 B. Il Rocco prende il Cavaliere e dà scacco.

N. Il Pedone del Cav. del Re prende il Rocco.

5 B. La Reg. prende il Pedone dell'Alfiere del Re e dà scacco.

N. La Regina copre lo scacco.

B. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo; e dà scaccomatto.

*Partito di sottilità assai curioso\*.*

P. Il Re alla terza casa del Rocco della Regina.

La Regina alla terza casa del Cavaliere della Regina avversaria.

---

\* † Se, in vece di ciò, il Re fosse andato alla casa del Cavaliere, il Rocco l'avrebbe mattato immediatamente.

\* † Si dà così fatta denominazione a certi finimenti di giuoco immaginati con molta sottigliezza per esercizio dell'ingegno.

L'Alfiere del Re alla casa della Regina.

Il Cavaliere della Regina alla sua terza casa.

Il Cav. del Re alla terza casa del Re nemico.

Il Ped. ( del Rocco ) della Reg. non mosso.  
( del Cavaliere )

*N.* Il Re alla terza casa della Regina bianca.

La Regina alla terza casa del Cav. del Re nemico.

Un Rocco alla terza casa del Re avversario.

Un Cavaliere alla quarta casa della Regina.

Il Ped. { della Regina alla seconda casa della  
Regina bianca.  
dell'Alf. della Regina alla quarta casa.

Il Bianco, avendo il tratto, si obbliga di dare scaccomatto al Nero in quattro colpi con questa condizione: che ambidue debbano darsi scacco vicendevolmente a ciascuna mossa.

1. *B.* Il Cav. della Regina prende il Pedone dell'Alfiere della Regina e dà scacco.

*N.* Il Re per forza alla quarta casa dell'Alfiere della Regina bianca, dando scacco scoperto col Rocco.

2. *B.* L'Alfiere copre il Re alla terza casa del Cavaliere della Reg., e dà scacco.

*N.* Il Rocco prende l'Alfiere, e dà scacco.

3. *B.* Il Pedone del Rocco piglia il Rocco, e dà scacco.

*N.* La Reg. piglia il Pedone, replicando lo scacco.

4. *B.* La Reg. piglia la Regina e dà scaccomatto.



*Altro Partito di scitilità molto ingegnoso.*

**B.** Il Re alla casa del Re avversario.

La Regina alla seconda casa del Cavaliere della Regina nera.

Il Rocco della Regina alla quarta casa della Regina nemica.

L'altro Rocco alla terza casa del Re.

Il Ped.  $\left( \begin{array}{l} \text{del Re.} \\ \text{dell' Alf. del Re} \end{array} \right)$  inoltrato quattro passi.

**IV.** Il Re alla casa del suo Rocco.

La Regina alla casa dell'Alf. della Reg. bianca.

Un Rocco alla seconda casa dell'Alfiere del Re nemico.

Il Bianco, che ha il tratto, si obbliga di dare scaccomatto col Pedone Reale nel quinto colpo, senza muovere il proprio Re.

**1 B.** Il Rocco della Regina dà scacco alla quarta casa del Rocco del Re nero.

**N.** Il Re alla casa del Cavaliere.

**2 B.** Il Rocco del Re dà scacco alla terza casa del Cavalier del Re.

**N.** La Regina scopre lo scacco forzatamente.

**3 B.** La Regina dà scacco alla seconda casa del Cavalier del Re nemico.

**N.** La Regina la prende.

**4 B.** Il Pedone dell'Alfiere del Re dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere avversario.

**N.** Il Rocco lo prende, non potendo la Regina, perchè scoprirebbe lo scacco.

**5 B.** Il Pedone del Re piglia il Rocco e dà scaccomatto.

*Partito al vinciperdi \**.

- B.** Il Re alla casa del suo Rocco.  
 Un Rocco alla casa dell'Alf. della Regina nera.  
 L'Alfiere del Re alla casa della Regina.  
 L'Alfiere della Regina alla seconda casa della medesima.  
 Un Cavaliere alla seconda casa del Re.
- Il Ped.  $\left\{ \begin{array}{l} \text{del Cavaliere} \\ \text{del Rocco} \end{array} \right\}$  del Re al posto suo.
- N.** Il Re alla quarta casa del Cav. del Re bianco.  
 Un Cavaliere alla seconda casa del Cavaliere della Regina nemica.
- Il Ped.  $\left\{ \begin{array}{l} \text{dell'Alfiere} \\ \text{del Rocco} \end{array} \right\}$  del Re alla quarta casa.
- Il Bianco ha il tratto. Egli si obbliga di costringere il Nero e dargli scaccomatto afogato col Cavaliere al quinto colpo.
- 1 B.** Il Rocco dà scacco nella casa del Cavaliere del Re nero.
- N.** Il Re alla quarta casa del Rocco del Re avversario.
- 2 B.** L'Alfiere della Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere del Re nemico.
- N.** Il Re alla quarta casa del Cav. del Re bianco.

---

\* † Il Lolli lo chiama *alla gana-pierde*, termine spagnuolo con cui dinotasi che, per convenzione fatta tra i due giocatori, guadagna il giuoco quegli che forza l'altro a dovergli dare scaccomatto a suo mal grado. Di molto artificio è quello che or si propone: e non meno ingegnoso sarà l'altro con cui darassi fine al Trattatello presente.

- 3 *B.* Il Cavaliere alla propria casa, scoprendo lo scacco dell'Alfiere.  
*N.* Il Cavaliere piglia per forza l'Alfiere.
- 4 *B.* L'Alfiere del Re alla terza casa di esso Re, scoprendo lo scacco del Rocco.  
*N.* Il Re alla quarta casa del Rocco del Re avversario.
- 5 *B.* L'Alfiere dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere del Re.  
*N.* Il Cavaliere lo piglia forzatamente, e dà scaccomatto affogato.

---

*Altro Partito al vinciperdi.*

- B.* Il Re alla casa del suo Rocco.  
 La Reg. alla casa dell'Alf. del Re contrario.  
 Il Rocco della Reg. alla sua quarta casa.  
 L'Alfiere della Regina alla propria casa.  
 Uno de' Cavalieri alla casa della Regina.  
 L'Altro Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere del Re nero.  
 Il Pedone dell'Alfiere del Re spinto innanzi un passo.  
 Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.
- N.* Il Re alla terza casa del Cav. del Re bianco.  
 Il Ped. } dell'Alf. della Regina non mosso.  
 } del Rocco del Re alla seconda casa del Rocco contrario.
- Il Bianco ha il tratto. Con questo vantaggio egli potrebbe mattar il nero al primo colpo o colla Regina o col Rocco o col Cavaliere a piacer

suo: ma vi rinuncia, e si obbliga, in vece di ciò, di costringere l'avversario a mattar lui al quinto colpo, ed a mattarlo col Pedone dell'Alfiere della Regina senza che gli riesca di poter farlo Regina.

- 1 *B.* La Regina dà scacco alla terza casa della Regina nera.  
*N.* Il Pedone la prende per forza.
- 2 *B.* Il Rocco alla quarta casa dell'Alf. del Re.  
*N.* Il Pedone alla quarta casa della Regina.
- 3 *B.* Il Cav., che è alla terza casa dell'Alf. del Re nero, dà scacco alla quarta casa del Re.  
*N.* Il Pedone prende il Cavaliere per forza.
- 4 *B.* L'Alfiere alla terza casa del Re.  
*N.* Il Pedone prende il Pedone, non potendo far altro.
- 5 *B.* Il Cav. alla seconda casa dell'Alfiere del Re.  
*N.* Il Pedone piglia forzatamente il Pedone, e dà scaccomatto.

*Non tantum morum, regimen sed et officiorum.  
Miles Regalis, et corrigitur popularis,  
Si ludi lusum, morum vertamus in usum.*

Presso il gesuita Carlo Albrizzi, morto in Venezia l'anno 1813 si trovò una liberissima traduzione, in verso sciolto, della *Scaccheide* del Vida, fatta dal gesuita G. B. Incominciava :

Canto imagin di guerra e fiere pugne  
Alte vere simili, e fiere, armate  
D'ebano e avorio ec.

*Barbier Jo.* de Ludo *Scacchorum*, Anglice. V. *Hyde* L. I. 184.

*Bayle Pierre* Dictionnaire Historique, et Critique T. I. 588. Art. *Boi*, e nel T. II. 1260. Art. *Giacchimo Greco*, ove parla de'due insigni *Giucatori*, *Boi di Siracusa*, e *Gioac. Greco*, soprannomato il *Calabrese*.

*Bertin Jo.* de Ludo *Scaccorum*. Angl. Lond. 1735. V. *Hyde*.

*Besoldus Crph.* in Thesauro Pract. voce *Bretspiel* p. 128. voce *Spielen* p. 895. voce *Schachspiel* p. 861. edit. Norimb. 1679 fol.

*Boccaccio Gio.* L. VI. del *Filocopo*. Ven. ap. Bart. Cesano 1551 p. 261, ove scrisse con la maggior eleganza, che quest'amante volea a ogni costo guadagnar l'animo di *Sadoc*, che era il custode di *Biancofiore*, per cui sentiva un'ardentissima passione. Seppe, che l'Arabo avea per gli Scacchi un grande trasporto. *Filocopo* invitollo a giuocare; e siccome quello, ch'era più valoroso del vecchio avrebbe potuto più volte mattarlo. Ma *Filocopo*, che piuttosto perdere, che vincere desidera-

L'Armata di *Mamoun* avendo assediato *Bagdat*, e preso un posto considerabile, vi si trovò *Amin Ben-Haroun*, VI. Califo della Casa degli *Abbassidi*. Gli si fece premura di prender l'armi per animare il coraggio degli Assediati. Ma egli giuocando agli *Scacchi* disse, *lasciatemi stare, perciocchè sono sul punto di fare un bel colpo, e di dare Scacco matto*. Così, essendo stato *Bajazet* Re de' Turchi presentato prigionie a *Tamerlano*, che trattenevasi nel suo Padiglione a giuocare a *Scacchi*, punto non si mosse, finchè non ebbe condotto il giuoco al suo compimento.

*Anonimo* Modenese. Osservazioni pratiche sul giuoco degli *Scacchi*. Modena, per Francesco Torri 1750.

*Anonimo* Veneziano. Modo facile per intendere il vago, e dilettevole giuoco degli *Scacchi*. Ven. per Domenico Lovisa.

*Arabschae* (Achemed Ben Mohamed) Vita, et Historia *Tamerlanis*, ubi *Timuris*, s. *Tamerlanis Scacchariorum*, adposito etiam Schemate, descriptio. Unde eam Hist. *Scachiludii* inseruit *Hyde* p. 62. De *Arabsha*. V. *Herbelot* Bibl. Orient. 122.

*Averani* Ios. Diss. de Calculorum, seu *Lg-trunculorum* ludo. T. VII. Misc. Var. Operette p. 461.

*Aytradas Simón*. de Ludo *Scachorum* Ms. ante anno 1456. V. *Hyde* L. 2. p. 183. Questo Poeta Inglese fiorì sotto il Re *Enrico VI*. *Gio. Pitseo* (Hist. Relat. de Reb. Angl. Append. Cent. IV. 34.) ne riporta questi Versi.

*Ludus Scaccorum datur hic correctio morum,*

*f. 27 verso 121*

# BIBLIOTECA RAGIONATA

DEGLI SCRITTORI

DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI.

---

*Aben-Ezrae* Carmina Rhythmica de ludo *Schamat*, seu *Shahiludio*, hebr. et lat. V. *Th. Hyde*; ed a parte con altri Scritti Ebraici nel 1702, 8. Il *Relando* ha pubblicata la vita del R. *Aben-Ezra*, in *Analectis Rabinicis*.

*Accademie* di Giuocatori degli *Scacchi* fondate in *Modena*, in *Parma*, in *Reggio*, in *Francia*, in *Inghilterra*, e in *Oriente*. V. *Verci* p. 116.

*Actius Th. Forosempron.* de Ludo *Scacchorum* in Legali methodo, ubi variae quaestiones Legales tractantur, causa dicti Ludi. Pisauri apud Hier. Concordiam 1583, 4., et in T. VIII. Tract. univ. Juris 168. *Al fine manifesta di averlo composto per ricreazione, nello spazio di quattro mesi.*

*Ala-Eddin Tabrizensis* Commentarius Arabicus de Ludo *Shatrangei*. V. *Hyde*.

*Al-Damiri* Liber Arabicus de *Shahiludio*. V. *Hyde* L. I. 182.

*Al-Suli* de *Shahiludio* Lib. Arab. V. *Hyde* Libro I. 182.

*Alanno Franc.* Fabbrica del Mondo. Ven. 1584, f. ivi p. 697, alla parola *Gioco* tratta, *Qui Ludus Zara, Scacchi, Tavoliere, Cavaliere, Rocco?* etc.

p 103

va, lasciò, che *Sadoc* restasse vincitore. Della qual cosa tanto si compiacque il vecchio, che prese per *Filocopo* una somma amicizia, gli facilitò l'adito all'amante non solo, ma gli permise eziandio di dimorar seco lei, a suo talento. V. le diverse edizioni del *Filocopo*, o *Filocolo* presso il *Mazzucchelli* T. II. P. III. 1354, e l'eruditissimo Sig. Conte *Gio. Batt. Baldelli*, nella Vita di *Gio. Boccaccio*. Fir. Carli 1806, 8, p. XLIV. 29. 355.

Narra in fine della Prefaz. al *Decamerone*, che nel lieto Palagio, in cui erasi raccolta la sua virtuosa brigata, eravi pure lo *Scacchiere*, ed un'altro nel secondo, poche miglia discosto da quello. Quivi quegli amabili, e valorosi Giovani, e quelle virtuosissime Donne, tra il novellar della Giorn. 3. Nov. 1. Giorn. 6. Nov. 1. ponevansi, per lo più a giuocare a *Scacchi*. *Panfilo*, e *Filomena* erano i più valenti, nè la Donna punto cedea all'Uomo. Giorn. 3. Nov. x. in fine.

*Boi di Siracusa*. V. *Bayle*.

*R. Borsenior* ( *Aben-Iachiae* ) Oratio profana de *Shahiludio*, Heb., et Lat. V. *Hyde* in fine Par. I. *Rodriguez de Castro*. Bibl. Rabbinnica Hispana T. I. 179. II. 650, ove parla d'altra opera fatta per ordine d'*Alfonso* Re di Castiglia.

*Brunetti Frz. cesco Saverio* Giuochi delle *Minchiate*, *Ombre*, *Scacchi*, ed altri d'ingegno. Roma Bernabò 1747, 8.

*Brunna* ( de ) *Laur. Phil. Jac.* Historia Satirica a Mundi creatione usque ad Henricum VII. Romanor. Augustum. Mss. in pergamena eseguita nel 1490, per ordine di *Wenceslao* Canonico



di Praga, ed Olmutz, al fine del quale si trova *Tractatus de Ludis Scaccorum*, il quale comincia. *Scaccorum Ludum ab Ulise inventum, ne marcido torperet ocio; obsidentibus Trojam Graccis, nonnulli autamant.* C. I. *de inventione Ludi Scaccorum.* II. *Qualiter Schacherium figurat Babylonem.* III. *Qualiter Scacherium significat duo Regna inter se contraria.* IV. *Qualiter situs Scachorum in Regno statum Civium praefigurat.* V. *Qualiter Scachorum situs modum castrametandi significat.* VI. *Qualiter motus Scachorum significant civium recta, et laudabilia Opera sequentia.* VII. *Qualiter motus Scachorum congressum significat exercituum.* Nel fine si legge. *Explicit de Ludo Scaccorum.* V. Gostzi Memorable. Bibl. Reg. Dresd. T. I. 311.

*Buceca. V. Villani.*

*D. S. Budden de Ludo Scachorum cum multis gambettis.* 184.

*Buovo d'Antona.* Raccontasi nel suo Poema Can. VI. St. 2, che questo famoso Paladino di Francia, portatosi incognito alla Corte del Re *Maccabrano*, la trovò tutta in feste, ed allegrezze per le nozze del Re con *Drusiana*. Il Popolo menava balli, e carole. Ma i Cavalieri nel Palagio reale, in varie partite giuocavano a' *Scacchi*. E se dee prestarsi fede ai *Reali di Francia* L. 4. C. 23, fu quasi a *Buovo* infelice spezzato il capo collo *Scacchiere* da uno, che perdeva dieci danari d'oro.

*Burchelati Bart.* Duello degli *Scacchi*, tratto da un' Ode del *Tuccio*. Sta in fine della *Battaglia degli Scacchi* di *M. Vida*, ridotta in ottava Rima da *Girol. Zanucchi da Conigliano*: Trevigi Ang. Mazzoliini 1589, 4.

*Caldogno* Franc. da Vicenza scrisse un'Opera, che conservasi mss. presso la sua nobil Famiglia, intorno agli *Scacchi*, rammentata dal *Barbarano* nella Storia Eccl. di Vicenza, e dal *P. Angiolgabriello di S. Maria* nel T. III. degli Scrittori Vicentini.

Fra i *Codici* che esistevano nella Biblioteca di *S. Michele di Murano* p. 219, se ne annoveravano uno, il quale conteneva i *Discorsi sopra la Monarchia di Spagna di Tommaso Campanella*, Domenicano da Stilo in Calabria, ch'egli compose in Napoli nelle *Carceri*, ove fu rinchiuso per 27 anni fino al 1628. Ivi si riferisce, che fra le *note marginali*, alla p. 29, si legge, *costui pensa poter dominare, e far fare a suo modo i Potentati, come gli Scacchi. In fatti pare volesse impastare il Mondo a suo modo*. V. gli Scrittori della sua Vita nelle mie *Campane, Campanili, e Orologj* p. 26.

*Cangü* (du) Glossarium mediae, et infimae Latinitatis, voce *Scaci, Laudi de Rege, et Regina, Jocus partitus*, et in notis ad *Joinvillum* 58 et ad *Alexiadem Annae Comnaenae* 384 et in Gloss. mediae, et infimae Graecitatis.

*Carlo M.* non isdegnava d'impiegarsi nelle ore disoccupate in questo giuoco, e conservansi ancora gli *Scacchi* d'avorio da lui usati, nel Tesoro di *S. Dionigi*.

*Carrera Pietro* del Giuoco degli *Scacchi*, diviso in otto Libri, ne quali s'insegnano i precetti, le uscite, ed i tratti positivi del *giuoco*, e si discorre della vera origine di esso, con due *Discorsi* di *Gio. Batt. Cherubino, e Mario Torrelli*. *Militello*

per Gio. Rossi da Trento Catanese, 1617, 4. Egli sotto il nome di *Valentino Fespai* pubblicò la *Risposta in difesa di Pietro Carrera* contro l'Apologia di *Alessandro Salvio*. Catania per Gio. Rossi 1635, 4. Inventò un nuovo Tavolino di 80 Case, e vi aggiunse due pezzi, chiamati *Campione*, e *Centauro*. V. la Vita di *P. Carrera* T. II. Bibl. Sicul. *Ant. Mongitoris* 133, ove dice, che ne inventò un altro.

*Castiglione Baldassarè* nel Lib. II del *Cortigiano* dice: „ Questo è certo gentile intertenimento, „ ed ingegnoso. Ma parmi, che un tal difetto vi „ si trovi, e questo è che si può saperne troppo, di modo che a cui vuol esser eccellente nel „ giuoco degli Scacchi, credo bisogna consumarvi „ molto tempo, e mettervi tanto tedio, quanto „ se s'avesse imparar qualche nobil scienza, o far „ qualsivoglia altra cosa ben d'importanza; e pur „ in ultimo con tanta fatica, non saprà altro, che „ un giuoco. Però in questo pensò, che interven- „ ga una cosa rarissima; cioè che la mediocrità „ sia più laudevole dell'eccellenza. „ Per mostrar però, che il giuoco non è poi di tanto difficile riuscita, quanto si suppone, narra questa curiosissima storiella, ripetuta da *Ferdinando Altièri* nella *Gramatica Inglese* p. 360. „ Tra i varj Ani- „ mali, ed altre cose rare, che i Portoghesi sogliono riportare dall'Indie, raccontasi, che fu „ una volta una Scimia di forma diversissima „ dalle ordinarie, la qual giocava a Scacchi eccellentissimamente. Fra le altre volte un dì, essendo innanzi al Re di Portogallo il Gentiluo-

„ mo, che portata l'avea, e giuocando con lei a  
 „ Scacchi, la Scimia fece alcuni tratti sottilissir  
 „ mi, di sorte che lo strinse molto. In ultimo  
 „ gli diede scacco matto. Perchè il Gentiluomo  
 „ turbato, come sogliono esser tutti quelli, che  
 „ perdono a quel giuoco, prese in mano il re,  
 „ che era assai grande, come usano i Portoghe-  
 „ si, e diede in su la testa alla Scimia una gran  
 „ Scaccata. La quale subito saltò da banda, la-  
 „ mentandosi forte, e pareva, che domandasse ra-  
 „ gione al Re del torto, che le era fatto. Il Gen-  
 „ tiluomo poi la rinviò a giocare. Essa avendo  
 „ alquanto ricusato con cenni, pure si pose a  
 „ giuocar di nuovo, e come l'altra volta avea  
 „ fatto, così questa ancora lo ridusse a tal ter-  
 „ mine. In ultimo vedendo la Scimia poter dar  
 „ Scaccomatto al Gentiluomo, con una nuova ma-  
 „ lizia volle assicurarsi di non esser più battuta,  
 „ e chettamente, senza mostrare, che fosse suo  
 „ fatto, pose la man destra sotto'l cubito sinistro  
 „ del Gentiluomo, il qual esso per delicatezza ri-  
 „ posava sopra un guancialetto di Taffetà, e pre-  
 „ stamente levoglielo in un medesimo tempo con  
 „ la man sinistra gliel diede matto di pedina, e  
 „ con la destra si pose il guancialetto in capo,  
 „ per farsi scudo alle percosse. Poi fece un sal-  
 „ to innanzi al Re allegramente, quasi per testi-  
 „ monio della vittoria sua. “

La Corsa del *Cavallo* per tutti gli Scacchi  
 dello Scacchiere. Bologna per Lelio dalla Volpe  
 1766, 4. Tav. gr. in rame e due a Stampa di  
 Prefazione, in cui si riferisce, che fu data alle

stampe dal Sig. *Ozanam* nelle sue Riecreazioni matematiche con la giunta de' metodi di *Montmort*, *Moirre*, e *Memon*. V' ha anche una Tabella stampata di tutte queste corse del *Cavallo*, ma senza data, e tipografia.

*Carton Gui.* de Ludo *Scaccorum* Angl. Lond. 1480, fol. V. *Hyde L. L.* 184. *Maittaire T. I.* Annal. Typ. 128. *Jo. Prigeus* de illustr. Anglor. Scriptor. 678. *Fabricii* Bibl. Lat. med. et inf. aetatis T. I. 1015.

*Ceron Alph.* de Juego del *Axedrez*, seu de *Latrunculorum* Ludo. Granatae. V. *Nic. Antonii* Bibl. Hisp. T. I. 13.

*Ceruti Giacinto.* Poemetto Francese sul giuoco degli *Scacchi*, nel T. III. del Dizionario di *Montmaruhe*, nell' Enciclopedia per ordine di materie.

*Cessolis Jac. de Tesselonica Incipit Solatium Ludii Scacchorum, scilicet regiminis, ac morum hominum, et officiorum, Virorum nobilium.* Ultraj, Typ. Nic. Ketelaer, et Ger. de Leemps, circa 1473, fol. Mediol. 1479 f. L'A. dice nel Proemio di averlo predicato in voce al popolo, e che la materia era piaciuta a molti Nobili! e però ebbe motivo di scriverlo verso la fine del Sec. XIII ad onore della dignità loro. V. *Zeno El.* Ital. T. II, 188. Fu tradotto in Francese, in cui *Stefano Marcheselli* nelle Orazioni in difesa di *M. Gir.* *Vida* p. 40 sostiene, che sia stato scritto originalmente, in Tedesco, in Italiano, ed in Inglese da *Conrada de Ammenhusen* Monaco, e Sacerdote di *Stetin*, circa il 1337.

— Libro di Giuoco di *Scacchi*, intitolato de

estiumi degl'huomini, et degli offitii de' nobili.  
 Volgarizzamento di *F. Jacopone* da Cessole dell'Ordine de' Predicatori. Firenze per Ant. Miscomini 1403 a di primo Marzo, 4, ed in Ven. Alessandro Bindoni, e Maffeo Pasini 1534, 8, ed è testo di Crusca. Se ne conserva un Cod. Ms. nella Bibl. del Seminario di Padova, ed un'altra in quella di Dresda, con questo titolo: *Solatium Ludis Scacchorum, scilicet regiminis, ac morum hominum, et officium Virorum Nobilium, quorum formas si quis menti impresserit, bellum ipsum, e Ludis virtutem corde faciliter poterit obtinere*. Nel fine leggonsi questi versi giocosi.

*Finito Libro, sit laus, et gloria Christo!*

*Detur pro pena Scriptori pulcra Puella,*

*Penna, precor, cessa quoniam manus est mihi fessa,*

*Explicet hic totum, pro pena da mihi potum.*

Di altri Codici Mss. Latini, Italiani, e Francesi. V. *Montfauconii* Bibl. *Echard* Script. Ord. Praed. T. I. 625.

*Cherubino Gio. Batt. V. Carrera.*

*Clerici Dav. Oratio de Latrunculorum Ludo, in ejusd. Orat. Amst. 1687, 8. p. 86. Ivi ne ripete l'origine da' Persiani.*

*Clodii Henr. Jo. Primae Lineae Bibliothecae Lusoriae. Lips. Joh. Christ. Langenbernius 1761. Scaccharum Ludus 162.*

*Cobarrubia (de) Pietro Giuoco degli Scacchi, e della Palla. Vene 1562, 4.*

*Cochanovius Jo. de Ludo Scacchico, Carmine Polono, p. 18. Carminum Jan. Kochanows - Kingo. Cracov. 1639, 4. Ne ha scritto la ytia Simo*

*ne Staravolsck* Scriptor. Polon. Elog. p. 72. Ven. 1627. 4.

*Courcelles Jacq.* Livre du leu des Echets traduit du Latin en François per *Jean Ferron*. Alcuni lo credono confuso con *Giac. de Cessollis*.

Auctor Libri *Cozari*, vulgo *Cosri*, edit. *Buztorfi* 579, ove si sostiene, che la vincita in questo giuoco non dipende dalla fortuna, e dal caso, ma solo dalla perizia, e bravura de' Giuocatori, i quali non perdono, che per loro incapacità, o inavvertenza. V. *Hyde*. T. I. Proleg.

*Cozio Conte Carlo* di Casale Monferrato. Il Giuoco degli *Scaechi*. Torino nella Stamp. Reale 1766. T. II, 8.

*Dashir Ebu Sessa*. V. *Wellisius*.

*Damiani Petri* L. I. Epist. X. ad *Alexandrum II.* Rom. Pent. p. 45, edit. Paris. 1610, 4., ove si fa una singolar penitenza della recita triplicata di tutto il *Salterio*, attentamente meditato, e della Lavanda de' piedi a 12 Poveri, cum *Numismatum largitione* per ciascuno, da lui ingiunta ad un *Vescovo* Fiorentino, che da taluni si crede *Pietro Mezzabarba*, e da altri *Gherardo*, poi Papa *Niccolò II*, per aver passata tutta la notte, prima di celebrar la Messa la Mattina, in vanitate *Scacchorum*, giuocando con un Prete rissoso, ed iracundo, in casa di cui erano insieme pervenuti viaggiando, e che *foedavit linguam sacrilegi ludibrii contaminatione*, senza che forse egli lo avesse impedito. V. Vita *Joh. Damiani* in *Surii* Vitis SS. 22 Febr. p. 174, et praefixa *Damiani* Epistolis. Paris. 1610, 4. Vita cum Comm. praevio *Cod.*

*Henschenii*. T. III. Feb. *Boiland.* 406, et in *Actis SS. Ord. S. Benedicti Saec. VI. P. II.* 245. *Casim. Oudini* Diss. de *Scriptis P. Damiani*, in *Comm. de Script. Eccl. Lips.* 1722. 686. *Jac. Laderchii* *Vita S. Petri Damiani* Card. Romae 1702, T. III. 4. *Guid. Grandi* *Sejani*, et *Ruffini* *Dial. de Laderchiana Hist. S. P. Damiani.* Paris. 1706, 4. *Annal. Casmald.* T. L. c. II. *Ginanni* *Scritt.* Ravenn. T. II. *Tiraboschi* III. 324, e specialmente felegantissimo *P. Gio. Batt. Roberti*, che a lungo ragiona su questo fatto ne' suoi eccellenti *Ricordi di un Ex-Gesuita vecchio, ad un Ex-Gesuita giovane.* T. VI. *Opp. Bassano* 1795, 8. p. 244.

*Damiano* Portoghese *Libro da imparare giuocare a Scacchi*, e de bellissimi partiti, revisto, e ricorretto, con summa diligenza, emendato da molti famosissimi Giuocatori, in *Lingua Spagnuola*, ed *Italiana* nuovamente stampato. Romae per *Stephanum Guillireti*, et *Herculem Nani* 1512, 4. ed in Roma per *Ant. Bladi* de *Asula* 1524, a di 12 di Novembre.

— Libro da imparare giuocare a *Scachi*, et de bellissimi partiti revisti, et recorretti, et con summa diligentia da molti famosissimi Giocatori, emendati, in *Lingua Spagnuola*, et *Italiana*, nuovamente stampato, *Laus Deo.* Senza data di luogo, e Stampatore, e senza la Lettera, che manca anche nell'edizione del *Bladi*.

I medesimi Partiti furono stampati due volte, sotto il proprio nome, da *Antonio Porto*; in *Bologna* da *Gio. Boni* 1606; ed in *Venezia* da *Pietro Fauri* nel 1618. V. *Bibl. Schoenl.* T. II. 192.



Bibl. Lusitana par *Diego Barbosa Machado*. Lisboa 1741, f. p. 610.

*Dante Alighieri* nel Canto XXVIII del *Paradiso* V. 91, T. III. p. 443, ediz. De Romanis 1816, 4.

*Lo 'ncendio lor seguiva ogni scintilla:*

*Ed eran tante, che 'l numero loro*

*Più ch' 'l doppiar degli Scacchi s' immilla.*

Il *P. Baldassare Lombardi* (V. le sue *Notizie nelle mie Osservazioni sull' Originalità del Dante* 234) spiega, che *il numero loro più s' immilla*, significa, che contiene in sè il *mille* più volte, che no 'l contenga il numero, che nasce dal *doppiar degli Scacchi*, dal contar cioè uno nel 1 *Scacco*, o sia *casella dello Scacchiere*, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto, e colla medesima progressione fino al sessantesimoquarto ultimo *Scacco*. Così concordemente, e bene chiosano tutti gli espositori, che leggono *doppiar degli Scacchi*, e non *doppiar degli Sciocchi*, come malamente leggendo il *Daniello*, dice avere con ciò avuto *Dante* mira a quel detto dell' *Ecclesiastic. C. I. Stultorum infinitus est numerus*, che italianamente disse il *Petrarca*, nel *Trionfo del Tempo*, *infinita è la schiera degli sciocchi*. Per capire però, perchè tra le molte serie di notissime cose, su delle quali poteva cotal progressiva duplicazione appoggiare, (poteva ex. gr. appoggiare su le dita dell'uman corpo, su i giorni del mese, dell' anno etc.) scegliesse *Dante* le *caselle dello Scacchiere*: e ciò ch'è più, perchè coi due soli termini del *doppiar degli Scacchi*, abbastanza intendesse accennata la stessa progressiva duplicazione, per meglio que-

ate due ragioni capire, conviene supporre notorio il fatto, che (testimonio il *d' Aquino* nelle Annot.), narra *T. Hyde* de Ludis Oriental., e riferisce *Gio. Wallis* de progr. Geom. c. 13, come cioè l'Inventore degli *Scacchi Sessa Ebu Dahir* Indiano, avendo presentato il nuovo giuoco ad un Re della Persia, ed essendosi questi offerto di dargli in premio, quanto chiesto avesse, chiese egli un granello di frumento duplicato, e riduplicato tante volte, quant'erano *Scacchi* nel presentato *Scacchiere*, e che, ridendo dapprima, il Re di tal petizione, come di cosa di nissun conto, fatto poscia fare il calcolo, trovò di non avere abbastanza grano da soddisfarlo; come han dimostrato il Cav. de Jaucourt *Encyclopedie metod.* ed il *Figatelli* nel Trattato Aritmetico p. 240, 242, oltre *Gio. Cristof. Sturmio*, *Mathesis Inven.* T. I. L. 29. *Cristof. Clavio Arithmetica-practica* Mss., P. Paolino da S. Giuseppe *Instit. Arith.* 132. *Benedetto Stay Philo. Recent. versibus trad.* T. II. L. v. 1145, e *Roggero Boscovich* nelle note alla stessa *Filos.* L. v. 434.

*Deliciae Regum*, s. de *Scachiludio* Hist. prosaica, Hebr. per Anonimum, cum vers. Lat. *Th. Hyde*, in fine Par. I.

*Desmasures* L. Le Jeu des *Eschecz*, transl. de *Vida*. Lyon 1551, 4.

*Donna Cavallotta* cosa sia! *V. Rocco* p. 22.

*Dornavii Gasp.* Amphitheatrum Sapientiae Socraticae joco-seriae. Hanoviae 1619, T. I. p. 644.

*Ducchi Greg.* la *Scaccheide* (del *Vida*), ovvero il Giuoco degli *Scacchi* ridotto in Poema Eroico, sotto presopca di due potenti Re, e del

reserciti loro, eompresa in VI. Canti, e dedicato alla Sig. *Isab. Pallavicina Lupi*, Marchesa di Soragna. Vicenza Parin Librajo, e Giorgio Greco 1586, 1607, 4, V. *Cozzandi* Libreria Bresciana P. I. 144. Besc. 1694, 8, et *Arisii* Cremona Litter. T. II. p. 111. Parmae 1705, fol. Ha preso equivoco il *Senffileb* de Alea veterum C. 14, ove lo chiama *Giorgio Duaco*, in *Gronovii Thes. Ant. Graec.* T. VII.

Le Jeu des *Eschez* moralisé. On lit a la fin. *Cy finit le Livre des Eschez, e l'ordre de Chavalerie translaté de Latin en François imprimé nouvellement à Paris, et fut achevé le Vendredy VI. jour de Septembre l'an. 1504, pour Antoine Verart.* f.

Le Royal leu des *Echecs*. Paris. 1615, 1636; 1674, 1696, 1713. Liege 1741. Haye 1700, 1742. Amst. 1752.

Divertissemens innocents, contenant les regles du jeu des *Echecs*, du Billard, de la Paume, du Pallemail, et du Tritrac. La Haye Moetjens 1696, 22, e col titolo di *Nouvelle Accademie des Jeux*. Leide 1718. Amst. 1728. T. II, 1752. T. III. Paris Theod. le Gras 1739. T. II. 8.

Lettre touchant le leu des *Echets*, dans le Recueil de Pieces curieuses, et nouvelles, tant en prose, qu'en vers., a la Haye 1694, 12, T. I. P. I. 186.

Essai sur le Jeu des *Echecs*, Hambourg. 1770.

Traité Théorique, et Pratique du leu des *Echecs*, par une Société d'Amateurs. Paris Stoupe 1775, 12.

Les Stratagemes des Echecs, Paris Koenig  
An. X. T. II. IV.

*Elefante* (dell') Giuoco così detto da' Cinesi  
V. *Hai-Pien*.

*Encyclopedie*. V. *Echecs*.

*Erenfrido* Principe trovavasi alla Corte dell'Imperadrice *Teofania*, Moglie di *Ottone III*, Fratello di *Metilde*, Nipote, Figliuola, e Sorella di tre Imperadori, che stava in educazione nel Monastero di *Essen*. *Ottone* invitò *Erenfrido* a giuocare a *Scacchi*. *Sire*, gli rispose, *io sono principiante, e V. M. n'è maestra: come posso non perdere? Voglio*, ripigliò l'Imp. *che giuocate*. Si mettono a sedere collo *Scacchiere* innanzi; ed *Ottone* dice: *Chi vince tre volte, chieda ciò, che vuole; e chi perde, sia obbligato a concederlo*. Si raccomanda *Erenfrido* a Dio, e giuocando diede fuori d'ogni aspettazione *Scaccomatto* a *Cesare*, Si ripiglia il giuoco, e vince la seconda volta. S'applica l'Imp. con maggior impegno al terzo, ed anche il terzo fu perduto. Allora *Ottone*, „ ah voi, disse, avete „ a farmi qualche giusta domanda, la quale Dio „ vuole, che io eseguisca, e però vi ha fatto la „ terza volta vincitore. Domandate dunque. Ar- „ dita, o *Sire*, rispose *Erenfrido*, vi parrà la do- „ manda. Pure quel Dio, che mi guidò la mano „ a vincere, mi guida la lingua a domandarvi „ per isposa *Metilde* vostra Sorella “. Restò sorpreso l'Imperatore; ma riflettendo alle belle qualità d'*Erenfrido*, benchè inferiore di nascita a *Metilde*, gli promise l'opra sua. In fatti dispose la Madre, i Parenti, i Consiglieri a dargliela per

Moglie. Non si vide maritaggio più felice di questo. Nacquero tre Figliuoli, e sette Figliuole, che si propagarono in una generazione di Principi Santi, e come tali adorati co' loro Genitori sopra gli Altari. V. *Acta venerabilium Comitum Palatinorum. Erenfridi, seu Egonis, et Mathildis, eorumque filiae B. Richesae, Reginae Poloniae, cum Praefatione, et notis Dan. Papbrochii in T. V. Maii Bolland. p. 48.*

*Freret Nic.* Diss. sur l'origine de Jeu des Echecs, dans l'Hist. de l'Acad. des Inscr. T. III, 375, V. 250.

*Fanolis* (de) *Jac.* de Ludo Scacchorum Ms. Membran Bibl. Ambros. V. *Montfaucon* Bibl. Mss.

*Gervasius Silberiensis* Anglus in Libro *Scaccarū*, s. de Curia Scacchiaria, 1, C. 4. V. *Henr. Spelmanus* in Glos. Archaeol. 50s. Il *Baleo Catal.* Script. Britan. 250, ed il *Pitseo* relat. Hist. de Reb. Angl. 274, hanno scritta la vita del *Gervasio*.

*Giacometti* Nouveau Jeu des Echecs, ou Jeu de la Guerre. Gènes 1801, 8.

*Giamstio* Horatio. Libro, nel quale si tratta della maniera di giuocar a Scacchi, con alcuni sottilissimi partiti. Torino Ant. de Bianchi 1697, 4, V. Bibl. Imperiali 208, e *Schoenberg*. T. I, 261.

*Giovanni* d'Austria, valoroso guerriero, come ci assicura l'*Hyde* p. 68, tenea in luogo di Scacchiere, una Camera quadrata di marmo bianco, e nero. Le sue figure erano veri uomini, o fanciulli, che andavansi movendo, o passando da un quadro all'altro secondo i suoi cenni. Imperciocchè

sopra di una sedia di appoggio assiso a suo bell'agio regolava il giuoco. Racconta a questo proposito lo stesso *Hyde*, che i Fanciulli di Wiburg, Capitale del Nort-Iuland nella Danimarca, andavano in un campo aperto, e che in terra formando uno *Scacchiere*, si ponevano al giuoco, mezzi vestiti di bianco, e mezzi di nero. Presiedevano tre Rettori, che dirigevano il tutto. I Fanciulli comandando i movimenti, con ubbidir sempre ai detti, di là non partivano, se prima una parte non restava vincitrice.

*Giocatori* più celebri, nominati dal *Rocco*. *Battiloro Stef.* detto il *Sordo di Piedimonte* 19. *Binck* Ammiraglio degl'Inglese 13. *Carlo M.* 13. *V. Imper.* 13. *XII. Re di Svezia* 13. *Caterina de' Medici* 10. *Cigliarano Luigi* Calabrese 18. *Dann Conte*, Vice-Re di Napoli 16. *Ernesto* di Brunswick 10. *Greco Gioac.* . . 12. 13. 19. *Grotto* (del) Scipione, Salernitano, Capo-Scuola 16. *Leone X.* 13. *Lupinacci Ludovico* Consentino, emulo del *Grotto*, e di *Pagano Carmine*, detto il *Casertano* 17. *Sales* (di) *S. Francesco* 13. *Sebastiano* Re di Portogallo 13. *Sassonia* (di) *Gio. Federico* 13.

Il *Giuoco* della Guerra, ossia il *Giuoco* degli *Scacchi*, Genova 1802. Ivi si trova aumentato il numero de'pezzi da 32. a 50. Poichè vi sono *Fucili*, *Mortari*, *Cannoni*, *Trincee*, *Ponti*, ed altri ordigni di guerra. Vi sono dettate leggi nuove, fra le quali v'ha quella di passare un Fiume ivi dipinto, per assalire il nemico. Il Re, ed altri pezzi d'importanza non devono passare sotto il tiro del *Cannone* nemmeno con altre disposizioni, con

cui l'Autore pretende d'adombrare col suo ginoco la vera guerra.

*Grazini Cosmi Scacchi Ludus (Vidae) emendatus.* Flor. 1604 ap. Iuntas 4. V. *Fabricii Bibliogr. Antiq.* 623.

*Greco Joachino* detto il *Calabrese*, Trattato del nobilissimo, e militare esercito de' *Scacchi* tradotto, e stampato più volte in Francese, e nel 1714, in Parigi, presso Dionizio Mouchet. V. *Bayle Bejeri Memor. Lib. rar.* 77.

*Le Jeu des Echets*, traduit de l'Italian de *Gioacchino Greco* Calabrois. Paris chez N. Pepingùè 1669, 12. Paris chez Denis Mouchet 1714, 12. Paris chez les libraires associes 1774, en 12.

*Le Jeu des Echecs.* A Amsterdam 1792, ove dopo la Prefazione sono prodotti i Gioochi di *Filidor*; e in 12, di p. 215, ove si riporta il *Gambito* di *Cunningam*.

*Le Royal Jeu des Echecs* par G. G. *Calabrois*; traduit de l'Italian. Londres (Hollande) 1752, 8.

*Gruget Claude.* Le plaisant *Jeu des Eschez* renouvelè, traduit d'Italian en François. Paris Vincent Sertenas 1560, 8.

*Hai-Pièn*, Dizionario Cinese, ove del Giuoco degli *Scacchi* sotto il nome del *Giuoco dell' Elefante*. V. *Rocco* p. 6.

*Heigii Petri* Quaestiones Juris Civilis, et Sax Witteb. 1601, 4. Par. Post. Quaest. X. 96, ove tratta del Giuoco degli *Scacchi*.

*d'Herbelot Bart.* Bibliotheque Orientale. Paris 1697. f. p. 383, ove del Giuoco de' Turchi *Girid Dini*, e p. 797. de Voce *Schahmat*, e p. 218, ove

ve ne attribuisce l'invenzione al Persiano *Buzurge Mihiro*:

Il Giuoco degli *Scacchi*, con alcune regole, ed osservazioni, per ben giocarlo, del Sig. *Hoyte* Inglese, tradotte nel nostro idioma, e dedicate al merito impareggiabile del Sig. *Dudley Digges* Cav. Inglese; Ufficiale di Marina al servizio di S. M. Britannica. Fir. 1760. per Gio. Batt. Stecchi, e Ant. Gius. Pagani.

*Huartus Jo.* in *Scrutinio Ingeniorum* 304, ovs *de Ludo Scacchia, de Latruncolorum figura artis militaris etc.* unde *mysterium ejus colligatur?* 488, unde sit, quod in eo *Ludo* magis, quam in alio, ad iram quis concitetur, licet nullum lusum pretium deponatur? 504. unde *Ludi hujus spectatores plures perspiciant modos bene ludendi, quam lusores ipsi?* ibid. Questo Libro, che uscì prima in lingua Spagnuola, col titolo *Examen de Ingenios para las Sciencias*, fu poi tradotto in varie lingue. V. *Bayle* Dict. Hist., et Crit. Art. *Jean Huart. Nic. Antonii* Bibl. Hist. Hisp. T. I. 543. *Baillet Jugemens des Sçavans* T. II. 172. Non solo però in questo parallelo tra 'l giuoco degli *Scacchi*, e l'Arte della *Milizia*, scioglie i due indicati Problemi, perchè suole, chi perde a simil giuoco, ancora che non vi corra interesse, più che in altri giuochi, dolersi, e vergognarsi di aver perduto, e per l'opposito ringalluzzarsi, e trionfare chi vince, di aver vinto? e perchè sovente accade, che chi sta il giuoco a vedere, senza aver punto di passione, o per l'uno, o per l'altro de' giuocatori, s'apendone talvolta meno ancora ch'es-



si non sanno, si accorge nondimeno di più cose, e vegga più tiri, e più belli, ch'essi veggono? ma propone, e spiega a meraviglia filosoficamente anche il terzo, più curioso degli altri due, perchè taluni, dopo aver desinato, sono bravissimi Giuocatori, quali prima non sono, e taluni per lo contrario sono più valorosi a digiuno? V. *Ferci* p. 29.

*Hyde Thomae* Mandragoras, seu Historia *Scachiludii*, i. e. ejusdem Origo, antiquitas, ususque per totum Orientem celeberrimus. Accedunt de eodem Rabbi *Abraham Alheni-Ezrae* elegans Poema rhythmicum; R. *Bonsenior Abben-Jachiae* Prosa, per innominatum (Fars II. Hist. *Shachiludii*, quae est Hebraica, seu Trias Judaeorum de Ludo *Scacchorum*). Praetermittuntur de *Shachiludii* Prolegomena curiosa. Oxonii e Theatro Sheldoniano 1694, 8. Volle intitolarlo *Mandragoras*, detto anche *Shatranji*, radice di erba, che rassomiglia all' Uomo, perchè i pezzi, che in esso si adoperano, son fatti nella maggior parte, a rassomiglianza di questi.

— Historia *Nerdiludii*, s. *Latruncolorum*, cum quibusdam aliis Arabum, Persarum, Indorum, Chinensium, et aliarum gentium ludis, tam politicis, quam bellicis; item explicatio amplissimi Chinensium Ludi, qui eorum Politiam, et modum perveniendi ad dignitates in aula Regia exponit, et Schemate repraesentat. ib. 1694, 8. V. *Wolfsi* Bibl. Hebraicam T. I. 85. 230, 406, et Mem. Trevolt. 1715. V. *Will. Ern. Tentzelium* in Bibl. Curiosa an. 1704. *Voegt. Catal. Libr. rar.* 352. *Freytag. Anal. Liter. de Libr. rar.* 474.

*A. Jedahiam. V. R. Bonselior.*

*Leibnitii God. Guil.* Annotatio de quibusdam Ludis, imprimis de Ludo quodam Sinico, differentiaque *Scachici*, et *Latrunculorum*; et nov9 genere Ludi Navalis, in Misc. Soc. Reg. Berol. T. I. Ann. 1710, p. 22, et in *Leibnitii* Epistol. a *Kortholta* editis T. II. 278, et in *Fellerii* Monum. inedit. 642.

*Lolli Giamb.* Modonese Osservazioni Teorico-pratiche, sopra il Giuoco degli *Scacchi*. 1764, £ alla Stamp. di S. Tom. d'Aquino.

Libro de la Invention liberal, y Arte del juego del *Azedrez* compuesto per *Roi Lopez* de Sigura Clerigo, vezino de la villa Cafra. En Alcalá de Hennares en casa de Andreas de Angulo 1551, 4. V. *Antonii* Bibl. Hisp. nova T. L. 216.

Il Giuoco degli *Scacchi* di *Rui Lopez* Spagnuolo, nuovamente tradotto in Lingua Italiana da *Gio. Dom. da Tarsia*. Ven. Corn. Arrivabene, 1584, 4.

*Ludovico XIII.* Re di Francia avea tanto trasporto per questo giuoco, che con ritrovamento tutto nuovo pensò di servirsene, anche quando in cocchio andava a diporto. Racconta Tom. *Hyde* p. 67, che si era formato uno *Scacchiere* di Lana, a guisa di un Cuscino. Ciascun pezzo avea fissa nel piede una punta simile ad un aco, che conficcavasi nello *Scacchiere*. In simil modo lo scuotimento del cocchio non perturbava l'ordine del giuoco.

*Lydgatus Joh.* in Poemate amatorio. Anglice. Ms. fa il paragone del giuoco degli *Scacchi*, e di

un contrasto amoroso. V. *Hyde Proleg. Fabricius* Bibl. med. Latin. 274. *Polyc. Leisero* ha scritta la vita di questo Monaco. *Hist. Poetar. med. aevi*, 2053.

*Mangiolino* Fiorentino era così valoroso in questo giuoco, che colla forza della sola memoria, giuocava eccellentemente per altra mano, senza vedere il Tavoliere, e restava vincitore contro l'avversario, che stavasi diligentemente attento. *Verci* p. 94.

*Martinelli Fil.* Napol. Il Giuoco degli *Scacchi* fra tre, Napoli per Felice Mosca 1722, 8. Ideo uno *Scacchiere* di 156 case, in grazia delle conversazioni di tre persone, onde tutti tre potessero divertirsi.

*Marini Cav. Gio Batt.* fa dire a *Venere*, che giuoca con *Adone* in uno *Scacchiludio* di Avorio, e di Ebano, Cant. 13. st. 121.

*Or qui potrai, quasi in agon guerriero,*  
*Disse la Dea, veder, quanto può l'arte,*  
*Dico di guerra un simulacro vero,*  
*Ed una bella immagine di Marte,*  
*Muover assalti, e strattagemmi ordire,*  
*E due genti, or combattere, or fuggire.*

Indi più a basso.

*L'una, e l'altra Falange è divisata*  
*Là di candide insegne, e qui di nere;*  
*Son di numero pari, e di possanza,*  
*Differenti di nome, e di sembianza.*

Quindi il *Verci* p. 84 non sà comprendere, come poi nel Sonetto, contro il suo nemico, gli scrivesse

*Murtola, tu ti stilli, e ti lambicchi*

*Quel cervellaccio da giuocar a Scacchi,*

come se il giuoco convenisse solamente ad ingu-  
gni corti, e limitati.

*Martini Sebastiano* di Faenza, sotto nome di  
Accademico Innominato imperfetto. La *Scacchi-  
de* di *Gir. Vida*, tradotta in ottava rima. Faen-  
za per Gio. Simbeni 1616.

*Martyr Petrus* ab Angleria de Insulis Ameri-  
canis nuper repertis. Colon. 1574, ove p. 360 par-  
la di certe Coltri di Cottone, sopra di cui gli  
Americani giuocano, in luogo della Scacchiera.  
V. il mio *Colombo* p. 385.

*Martyr Petrus Florent.* in Comm. ad Lib. In-  
dicum, ove tratta della moralità del Giuoco de-  
gli *Scacchi*.

*Masdeu Gio.* Franc. Barcellonese la *Scacchi-  
da*, o sia il Giuoco degli *Scacchi*, Poema Latino  
di *Girolamo Vida* Cremonese, volgarizzato in ot-  
tava rima. Ven. 1774 per Ant. Zatta col Testo  
latino a fronte. V. *Efemer. Rom.* 25 Feb. 1775  
T. IV. 62. Ecco il Saggio delle prime tre Ottave,  
con le quali ha tradotto i primi 13 Versi di quel  
Virgiliano Poema

*Ludimus effigiem belli, simulataque veris  
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,  
Ut gemini inter se Reges, albusque, nigerque  
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.  
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta  
Carminibus prorsus Vatum illibata priorum.  
Nulla via est: tamen ire iuvat, quo me rapit  
ardor,*

*Inviaque audaci propero tentare juvena.  
 Vos per inacessas rupes, et in inhospita euntem  
 Saxa Deae regite, ac secretum ostendite callem.  
 Vos hujus ludi in primis meminisse necesse est.  
 Vos primae studia haec Italia monstrastis in oris  
 Scacchidis egregiae monumentum insigne So-  
 roris.*

Canto una finta guerra, e finti attacchi,  
 Perfetta immagine delle guerre vere.  
 Canto un Regno guerriero, armati Scacchi,  
 Di fragil Bosso squadronate Schiere.  
 Quinci, e quindi due Regi alterni smacchi  
 Tentan farsi con arme or bianche, or nere;  
 Questi di Vincitor gli onori brama,  
 E quegli vuol di vincitor la fama.

Voi Seriadi Ninfe a me narrate  
 Le crude pugne d'un sì fatto campo:  
 Nessun Poeta le ha finor cantate,  
 Nè v'è a scoprir la via di luce un lampo:  
 Pur per istrade non giammai calcate  
 Sicuro andrò senza timor d'inciampo,  
 Se mi lascio rapir, dove il mio ardire,  
 E l'età giovanil mi sprona a gire.

Guidate me tra le solinghe valli,  
 E incolte rupi, o Dive, omai seconde:  
 Deh voi mostrate a me gli oscuri calli  
 Abitatrici delle Serie sponde.  
 De l'Italia ne' limpidi cristalli  
 Foste le prime, cui placate l'onde,  
 Il giuoco diletasse, il giuoco egregio,  
 De la Sorella Scacchia onore, e fregio.

*Masures (de) Louis. Livre des Echets de Hie-*

*rome Vida*, traduit du Latin en François, autrement la Guerre cruelle du Roy blanc, et du Roy maure. Paris, et Lyon 1557. V. *Cruciman*. Bibl. 296 così comincia questa Versione:

*Je chante en jeu une guerre pourtraite  
D'un fier combat la semblance je traite,  
Tirés au vray une feinte en buy d'armes,  
Le Jeu d'un regne, et d'un camp de Gendarmes,  
Comme deux Roys l'un à l'autre s'opposent,  
Et pour l'honneur au combat se disposent.  
L'un marche blanc, l'autre noir sur les renga,  
Ainsi armes de harnois differens.*

*Memelii Jac.* de Ludo Latruncolorum, s. *Scacchorum*, in Bibl. Caesareo Vindob.

*Menochio Gio.* Della riprensione fatta dal *B. Pietro Damiani* ad un *Vescovo*, che giocava a *Scacchi*. *Stuore Centur.* VII. C. 62. p. 289. V. *Barberino*. Documenti 314. *Fontanini Eloq. It.* T. II. 288. *Pompeo Sarnelli*. Il giuoco delle Carte quanto sia disdicevole agli Ecclesiastici. *Lett. Eccl. T. II.* 67, ed il ch. *Card. Stefano Borgia* nell' Apologia del Pontificato di *Benedetto X.* 2.

*Middleton Th.* Comoedia de Ludo *Scacchorum*, Angl. V. *Hyde L.* I. 184.

*Minervio Tiberio Vittore*, come attesta *Ausonio p. 147*, era dotato di sì felice memoria, che al giuoco de' Latruncoli si ricordava di tutte le mosse, e di tutte le ritirate de' Calcoli

*Vidimus et quondam tabulae certamine longo  
Omnes qui fuerant, enumerasse bolos,  
Alternis vicibus quos praecipitante rotatu  
Fudunt excisi per cava buxa gradus*

*Narrantem fido per singula puncta recursu  
Quae data, per longas quae revocata moras.*

*Mohamed. Ibn. Sherph. Cyrenensis Oratiuncula Arabica de laude, et vituperio Shahiludii. V. Hyde I. 35.*

*Montaigne (de) Mich. Essais T. I. C. 60. 334. Lond. 1724. 4. così scrisse contro l'giuoco de' Scacchi: Je hay, et sui le Jeu des Echecs, de ce qu'il n'est pas assez Jeu, et qu'il nous esbat trop serieusement. Il Richelet Dictionn. T. I. 672, non ebbe riguardo di ripetere ciò, che schersando scrisse il Menagio, che On dit, que le Diable pour faire perdre patience au pauvre Job, n'avoit qu'à l'engager à une partie d'Echecs.*

*Montfaucon Bern. Antiquité expliquée, et représentée en figure. A Paris 1728, f. T.III 334, ove fra gli altri giuochi tratta anche di quello degli Scacchi.*

*Moralizatio Scaccharii. Oxon. 1657. 8, cum Jo. Prideaux Hypomnematibus Logicis etc. Da alcuni è stata attribuita ad Innocenzo Monaco Inglese. Hyde T. I. 179. Fabricii Bibl. med. Lat. T. IV. 96.*

*Morosini Ascanio il Giuoco degli Scacchi tradotto in ottava rima. Nel Tomo V. dalla Raccolta di Poemetti Italiani. Torino 1797 in 12.*

*Muloni Nic. Traduzione della Scaccheide del Vida in verso italiano. Roma 1544. V. Arisii Crem. Liter. T. I. 111. e Ric. Russel Script. Testimonia de Hier. Vida, praemissa ejus Opp. Lond. 1732. 8.*

*Nervio Rud. Masturio. Traduzione Francese*

del *Vida*. V. *Cruciman*. *Bibl. Gall.* 296. *Arisi Cremona Litt.* 111.

*Olearius Adam* in *Notis ad Schich. Saadi Rosarium Persicum* L. 7. C. 13. p. 84. Hamb. 1696. f. Ivi s'insegna, che il Giuoco de' *Scacchi* si chiama da' *Persiani Sedrentz*, e se ne ascrive l'origine ad un certo *Elmaradabi* Ministro del Re.

*Orta* (de) *Garcias* dellos *Aromas*, e simples medicamentos, quae nascen a *India* L. 2. C. 28. con la versione Latina di *Carlo Clusio*, in ejusd. *Hexoticis* 142. *Antuer. Plantin.* 1605. f. Ivi parlando di questo giuoco presso gl' *Indiani*, ed i *Persiani*, dicesi: *Xa vocabulum me invitat, ut aliquid de Ludo Latruncolorum hic addam, qui admodum familiaris est Persis, et Mauritanis, tametsi apud eos alia sit ludendi ratio: Regem Xa nuncupant Goazir, idest Praefectum Regni, Delphinum, s. Sagittarium Fil, id est Elephantum; Equitem Guora, i. e. Equum: Turrim autem Rocha, id est Tigridem; Peditem Piada i. e. qui pedes proeliatur.* V. *Nic. Antonii Bibl. Hisp. T. I.* 396.

*Pseudo-Ovidius* de *Vetula* Lib. I. Egli ne attribuisce l'invenzione, non a *Palamede*, ma ad *Ulisse* con questi versi:

*Est alius Ludus Scacchorum, Ludus Ulyssis,  
Ludus Trojana quem fecit in obsidione,  
Ne vel taederet proceres in tempore treguae  
Vel belli, si qui pro vulneribus remanerent,  
In castris: Ludus, qui castris assimilatur,  
Inventor cujus jure laudandus in illo est,  
Sed causam laudis non advertunt, nisi pauci.*



*Miles, et Alpinus, Roccus, Rex, Virgo, Pedesque,*

*In campum primum de sex istis saliant tres,  
Rex, Pedes, virgo: Pedes in rectum salit, atque  
Virgo per obliquum; Rex saltu gaudet utroque;  
Ante retroque tamen tam Rex, quam virgo mo-*

*ventur,  
Ante Pedes solum, capiens obliquus in ante;  
Cum tamen ad metam stadii percurrerit, ex tunc  
Sicut virgo salit, in campum vero secundum  
Tres alii saliant, in rectum Roccus, eique  
Soli concessum est ultra citroque meare.  
Oblique salit Alpinus, seu Miles utroque  
Saltum componit.*

*Paciotus Felix de Ludo Scacchorum. V. Hyde  
L. I. 183.*

*Palamedes redivivus.* Leipzig, bey Joh. Got-  
tofr. Ayck 1722, 1733, 1749, 1755, 12. Il gra-  
ziosissimo Sig. Conte Angelo di Elin nella 2. c-  
dizione delle sue Satire. Fir. per il Piatti 1817,  
p. 104, dice:

*Ugo a ogni Regia con vicenda indegna  
Serve, e sua fedè è non averne alcuna,  
Dacchè l'onor è astuzia, e omai si crede,  
Come i Scacchi, invenzion di Palamede.*

*Patti de' Giuocatori, quali, e quanti sieno?  
V. Rocco 22.*

*Pellison Pietro*, Consigliere al Parlamento di  
Tolosa, e della Camera del distretto di Castres,  
era uno de' primi Giuocatori di Scacchi del suo  
Secolo. Un' Italiano bravissimo in questo giuoco,

● che cercava qualche altro simile a sè in Eurc. pa, giuocò con lui senza conoscerlo: ed avendo perduto disse, o è il Diavolo, o M. Pellisson. Ciò fu detto ugualmente dall' Ab. Taruffi, che senza conoscerlo. giuocò, e fu vinto in Bologna dal Consigliere *Del Rio*.

*Perrone Tommaso* la *Scaccheide* di *Gir. Fida* trad. in Versi sciolti. Napoli per Genn. Musio 1733, 1739.

*P. du Peyrat* Philosophie Royale du Jeu des *Echecs*. Paris 1608. 8. Catal. Bibl. Schoenberg. T. II. 192.

*Philidor A. D.* L'Analyse des *Echecs*, contenant une nouvelle méthode pour apprendre en peu de tems à se perfectioner dans ce noble jeu. Londres 1749. 8. 1777. 8. avec son Portrait gravé par *Bartolozzi*, et avec des additions. Paris 4. 1803. Egli di 18 anni era giunto a tanta bravura, che giuocava in una sola volta due partite, senza vedere lo Scacchiere, e guadagnava a due Giuocatori più che di mediocre sapere, a' quali giuocando al pari non poteva dar maggior vantaggio, che di un Cavallo. Alla metà di una delle sue partite, gli fu fatta deliberatamente una mozione falsa. Dopo un buon numero di tratti egli riconobbe l'inganno, e vi riparò, facendo rimettere il pezzo, dove di giustizia esser dovea. V. Cav. di *Jacourt* Encycl. T. V.

*Piacenza Francesco* Turinese. I Campeggiamenti degli *Scacchi*, o sia nuova disciplina di attacchi, difesa, e partiti, del giuoco degli *Scacchi*, sì nello stile antico, che nel nuovo, *Archi-*

*scachiere*, stratagemmi, et inventioni. Torino Ant. Beltrandi 1683. 4. Inventò un *Arciscachiere* quadrato di cento case, ed accrebbe agli altri pezzi un *Decurione*, e un *Centurione*.

*Pindemonte Carlo*, la Scaccheide di *Gir. Vida* in Versi sciolti. Verona 1753.

*Poliphili Hypperotomachia*. Ven. 1499. f. Ivi elegantemente si descrive il Giuoco degli *Scacchi* sotto la figura di un *Torneo*. V. il mio *Mercato*, pag. 177.

*Publicius Jac.* de Arte *Memoriae*, et Imaginibus. Paris. ap. Jac. Alexandr. ove trattasi dell'uso di questo giuoco per esercizio della *Memoria*. V. *Simleri Bibl.* e *Giulio Negri Ist. degli Scrittori Fior.* 333.

*Rabelais Franc.* Pantagruel L. 5. C. 24. pag. 244, ove si rappresenta il giuoco degli *Scacchi* sotto l'idea di un *Torneo*.

*Rasis*, sive *Al Rasi* Apologeticus pro ludentibus al *Shatrangi*, arabice. V. *Hyde*.

*Rio* (dal) *Ercole* Consigliere di S. A. S. di Modena, nativo del Castello di Guiglia. V. *Scacchi*.

*Rocco Benedetto* Napoletano. Del *Giuoco degli Scacchi agli Oziosi*. Diss. Estratta dal *Giornale Enciclopedico* di Napoli, e ristampata in Roma l'anno 1817 innanzi la presente Biblioteca.

*Roman de la Roze* 1551. f. p. 41, ove si tratta, sotto la figura del giuoco degli *Scacchi*, della Guerra fra *Carlo d'Angiò*, e *Corradino*. V. le mie Osservazioni sull'Originalità del *Dante* 103.

*Rowbothun Jac.* traduzione della *Scaccheide* del *Vida* in versi Inglesi. 1562.

Il Ch. *Giacomo Giona Bioernsthal* Svezese nel Tom. I. de' suoi *Viaggi*. Poschiavo 1782. p. 42. racconta, che *Giangiacomo Rousseau* giuoca per divertimento agli *Scacchi*, e terminato il *Giuoco*, va spesso alla Bottega di *Caffè de la Regence*, vicino al Palazzo del *Duca d' Orleans*. Un giorno io avea determinato di giuocare con lui, per vedere, s'egli era nel giuoco così gran Filosofo, come il Re *Teodorico*, del quale dice il *Sidonio*, *Theodoricus Rex Gothorum in bonis jactibus tacet; in malis ridet; in neutris irascitur; in utrisque philosophatur*. Il Sig. *Rousseau* avea già incominciato a giuocare con un altro, e il giuoco durò fino alle nove della sera, e il tempo non mi permetteva di trattenermi più. Egli stà pensando bene tra un tiro, e l'altro; e poi è presto a tirare; nel che dà a divedere il suo carattere. Egli è in tutto simile al Re *Teodorico*, se non che non ride mai nel giuoco.

*Ruperto Christ. Ad Diss. et Obser. ad Valer. Max. L. 3. C. 2. 215.* Norib. 1663. 8, ove riporta gli esempj di *Canio Giulio* presso *Seneca* da tranq. Animi C. 14, e di *Gio. Feder.* Elettor di Sassonia, presso *Hortleder T. I. 722*, i quali giuocando a *Scacchi* incontrarono con coraggio la morte.

*Rusibus (de) Jac. de Ludo Scachorum. V. Hyde 182.*

*Saccheri Girolamo* di S. Reno, Gesuita Lettore di Matematica in Pavia, ed autore di un Trattato di Neostatica. Di nove anni possedeva la scienza de' numeri, e le operazioni dell'arit-

metica, in modo, che decideva su due piedi i conti più intrigati de' Negozianti, e de' Padroni di tre Bastimenti, che a lui ricorrevano. Sapeva regolare ad un tempo tre diversi *Giuochi di Scacchi*, senza neppur veder lo *Scacchiere*, conducendoli a mente per tal maniera, che, quantunque fossero intavolati per vie diverse, il più delle volte li finiva tutti tre insieme, con dare lo *Scaccomatto*. Di più, se anche a taluno così fosse piaciuto, ritesseva poi di bel nuovo a memoria tutte le mosse, finchè riconduceva tutti i pezzi al primiero lor posto. Il P. *Ceva* così descrive questo portentoso sforzo di memoria, e d'ingegno, nella sua *Philosophia Novo-Antiqua* Diss. L. . . . *Non ipse hoc possit penetrare subire, Scacchia qui triplici certamine versat, eodem Tempore, submotus Ludo procul, omnia mente Complexus memori.*

Anche *Gio. Battuerio* in un' Operetta sopra questo Giuoco, esalta lo straordinario valore del P. *Saccheri*, paragonandolo a *Cesare*, che a un tempo medesimo dava udienza, leggeva, e dettava più Lettere a' suoi Amanuensi. V. *Gli Uomini di gran memoria* p. 43. Non a tre, come *Cesare*; a sette, come *Origene*: a 18, come il P. *Serafino da Vicenza* Cappuccino; ma a 25 ad un tempo, in diversi Linguaggi, e Soggetti dettava *Muzio Pignatelli* Napolitano, in età di 30 anni.

*Sacchetti Franco* racconta questa graziosa Novella al n. 104. „ A S. Giovanni in Soana in „ Valdipesa, eravi un Pievano molto piacevole „ uomo, e grande giuocatore a *Scacchi*. Spesse

39 volte giuocava per passare il tempo con uno,  
 39 gentiluomo de' Giandonati. Il Piovano, o che ne  
 39 sapesse più, o come si fosse, delle sei volte le  
 39 cinque gli dava Scaccomatto. E quello de' Giando-  
 39 nati non che si confessasse averlo avuto, ma spes-  
 39 se volte dicea averlo dato a lui. Avvenne per ca-  
 39 so, che un dì fra gli altri giuocando, e termi-  
 39 nandosi il giuoco, il Prete si recava a dargli *Scac-*  
 39 *comatto* nel mezzo dello *Scacchiere*. Il Gentiluo-  
 39 mo disse, *non farai, anzi io il darò a voi*. Eccoti  
 39 avuto *Scaccomatto* dal Piovano, in mezzo dello  
 39 *Scacchiere*. Il Gentiluomo vergognoso, e sde-  
 39 gnato non la voleva consentire. Il Piovano veg-  
 39 gendo questo, corre alle campane, e suona a  
 39 martello. Come il Popolo sente a suonare, ognu-  
 39 no s'affolla. Giunti alla Pieve, fannosi al Piovano,  
 39 *Che è? che è?* Dice il Piovano, *Voglio, che*  
 39 *voi veggiate, e siate testimoni, ch'io gli ho dato*  
 39 *Scaccomatto, in mezzo allo Scacchiere*. I Con-  
 39 tadini cominciano a ridere, e dicono *Messer lo*  
 39 *Piovano, fateci pure scioperare, e vannoci con*  
 39 *Dio*. E così sta per lo spazio di un mese, che  
 39 poi interviene un'altra volta questo caso, e il  
 39 Piovano suona a martello. La gente corre; ma  
 39 non tanti, quanti la prima volta. E il Piovano  
 39 mostra loro, come gli ha dato *Scaccomatto* in  
 39 mezzo dello *Scacchiere*. I contadini s'incomincia-  
 39 no a scornare, e dolere, dicendo. *Voi la potete*  
 39 *ben sonare, che noi non ci vegnamo più*. Il Pio-  
 39 vano disse, *che avessero pazienza, perocchè me-*  
 39 *ritavano di venire a trarre un uomo del suo*  
 39 *errore*. Avvenne per caso, che ivi a due mesi

„ volendo una Femmina di questo Pievano fare  
 „ bucato, si appese il fuoco nella sua Casa in  
 „ Cucina, e fu su la Compieta. Il Pievano subito  
 „ suona la Campana a martello. I Contadini era-  
 „ no per li Campi, chi con la vanga, e chi con  
 „ marra: essendo già l'ora di uscire d'opera. Chi  
 „ si getta la vanga, e chi la marra in collo, e  
 „ vannossene verso le loro Case dicendo: *e'l Pre-  
 „ te la potrà ben suonare; se giuoca a Scacchi,  
 „ ed elli si giuochi, meglio sarebbe, ch'egli atten-  
 „ desse a dire le ore, e gli altri benefizj.* E così  
 „ non si curando costoro del suonare a martello,  
 „ la Casa in gran parte arse. La mattina vegnen-  
 „ te, come la voce va per lo popolo, si dice, *la  
 „ Casa del Pievano essere arsa.* Chi si duole, e  
 „ chi dice, *ben gli stii.* Venne una gran brigata  
 „ verso la Chiesa, dove il Pievano stava tristo, e  
 „ afflitto, e dice a costoro. *Io l'ho ben potuta so-  
 „ nare ancia per traverso, sonala ben che Dio l'ai  
 „ ch'io ho la mala Pasqua, bontà di voi, che non  
 „ mi avete soccorso.* Allora quelli, che v'erano tutti,  
 „ dissero ad una voce. *Noi credevamo che voi giuo-  
 „ cassi a Scacchi.* Il Pievano rispose, *io giuocava  
 „ ben ora a Scacchi col fuoco, ma elli mi ha da-  
 „ to Scaccomatto, e mi ha lasciato deserto.* Dal  
 „ che comprendete, quanto a quel gentiluomo dis-  
 „ piaceva il dover perdere col Pievano. “

*Sagittarii Pauli Mart.* Programma de Ludo  
*Scacchico.* Altenb. 1676. 4.

*Salisbury Gio.* Polycrat. L. I. C. V.

*Salmasius Claud.* de Ludo Latrunculorum ad  
*Vopisci proculum* 459.

*Salvio Ales.* Napoletano. Trattato dell'invenzione, e dell'Arte liberale del giuoco degli *Scacchi*. Nap. per Giamb. Sottile 1604. 1612. 1618., e diviso in Lib. VI. ivi per Gio. Dom. Montanaro 1634. ad esso trovasi unito il modo facile per intendere il facile, e dilettevole giuoco degli *Scacchi*, composto da un incognito per li Novizj del giuoco. Discorso sopra il Giuoco degli *Scacchi* con la sua Apologia contro il *Carrera* ivi pel med. 1634., ed in Napoli per Felice Mosca 1723. 4.

— Il Puttino, ossia il Cavaliero errante sopra il Giuoco de' *Scacchi*, ed il Trattato dell'Invenzione, et Arte liberale di *Scacchi*. Nap. Laz. Scorriggio 1634. 4. Egli così parla di un *Cieco*, che col solo tatto giunse a giuocare perfettamente.

*Vi sarà dopo tal ne' nostri Lidi,  
Che col tatto giuocando, e non vedendo,  
Nè udendo ciò che l'inimico faccia,  
Gli starà a fronte, e quanto quegli adopri,  
Col tatto sol conoscerà pur anco,  
Come udito l'avesse, o pur vedute.*

*Saracino*, soprannominato *Buceca*. V. *Villani*.

*Sarasin Jean. François* Opinions du nom, et du Jeu des *Echets*, dans ses Oeuvres. Paris 1694. 12. p. 237.

*Saul Arth.* de Ludo *Scaccorum*, Angl. sub titulo Of the famous Game of Chess-play. London. 1614. 8. V. Catal. *Bibl. Bodlejanae*. T. 2. 139.

*Poema de Scachiludio*, tempore Saxonum in Anglia, Carmine politico, seu Pseudo-trochaico



elaboratum, Mss. in Catal. Bibl. Cod. 58. p. 110.  
Hyde 179. Non dispiacerà, che io qui lo riporti  
per intiero.

*B-lli cupit instrumentum qui ludendo fingere,  
Duos Tabularum Reges ponant per planitiem;  
Rex paratus ad pugnandum, primum locum te-  
neat,*

*Ejus atque dextrum latus Regina possideat.  
Juxta illam Calvum pone quasi pro custodia.  
Rex iturus contra Regem, pedetentim properet,  
Primitus alteram petens occupare tabulam,  
Procul namque duci eum repellit licentiam,  
Tunc equestris apponatur; prope ad certamina  
Bifrons Rochus ordinetur in extrema Tabula.  
Alter Calvus juxta Regem parte sit ex altera;  
Caballarius itemque ad propugnaculum facilis.  
Sic et Rochus advocetur ad currendum agilis.  
Vnusquisque praecedentes assequantur pedites;  
Tunc incipient pedestres proelium committere,  
Neque verti retro queant, sed directe properent.  
Quod repererint incautum, per transversum fe-  
riant,*

*Caedit Calvas per transversum tertiam ad ta-  
bulam,*

*Sedet semper in occulto quasi fur ut rapiat,  
Saepe namque suo furto separat Victoriam.  
Eques Equitem, pedestrem pedes prendit pari-  
ter.*

*Rochus Rochum interemit, se sequentem jugu-  
lans.*

*Firmum pactum Calvi tenent, neque sibi no-  
ceant.*

*Nam Regina non valebit impedire alteram.  
Suo Regi deputata velut pro custodia.  
Circumquaque per transversum binas regat Tabulas.*

*Cum Pedester usque summam venerit ad Tabulam,*

*Nomen ejus tunc mutetur, appelletur Ferzia.  
Ejus interim Reginae gratiam obtineat.  
Ergo Regem non audebit ullus posse tangere.  
Habet namque potestatem cunctos interimere,  
Contra ipsum non audebit nisi Scacum dicere.  
Si clametur Regi Scachum vel ab uno pedite,  
Declinare statim debet proximam ad Tabulam.  
Si non habet ubi pergat, Scacham-mattum audiat.*

*Scacato.* La sua figura presso i Professori delle Leggi Araldiche si considera per una delle più nobili, e più illustri del Blafone. Il *Colombiere* sostiene, che questa insegna non si debba dare, che a persone, che si sono distinte in guerra, perchè lo *Scacchiere* è una rappresentazione di un Campo di battaglia. Le pedone, e gli uomini collocati da ambi i lati raffigurano i Soldati delle due Armate, che si muovono, attaccano, si avanzano, o si ritirano, giusta il volere de'due giuocatori, che ne sono i Generali.

Giuoco de' Scacchi tradotto in Lingua Spagnuola, e Italiana. Ven. Stef. Zazzara 1564. 8.

Giuoco degli Scacchi ridotto in Poema Eroico. Vicenza 1607. 4.

Libro da imparare giochare a Scacchi, et de bellissimi partiti, revisti e recorretti, in Lingua Spagnola, et Italiana. 12.

*De Scacchis Carmen Rhythmicum Ms. in*  
Bibl. Daventricensi. Ext. in *Th. Hyde. L. L. 181.*  
Questo è il suo principio.

*Si quis Scaccorum Ludum vis scire decorum,*  
*Hoc carmen discat, si docte ludere gliscat.*

*Asser quod fatus vario colore notatus,*

*Depictusque bene, fit carmen litis amoenae.*

*Hic sit famosa sine sanguine pugna jocosa.*

Incipit Libellus de Ludo Scacchorum, 4. In  
fine. *Explicit Tabula super ludum Scachorum.*  
*Deo gratias.* Character Gothicus circa 1480. vide-  
tur editus. (Fr. Xav. Laire Ind. Lib. ad an. 1469.  
P. II. p. 12.)

Il Giuoco incomparabile degli *Scacchi* svi-  
luppato con nuovo metodo, per condurre chiun-  
que, colla maggiore facilità dai primi elementi,  
sino alle finezze più magistrali. Opera d'Autore  
Modenese, divisa in tre parti. Modena 1769 per  
gli Eredi di Bartol. Soliani. Seconda Edizione  
purgata, et arricchita di nuovi moltissimi Lumi,  
e Scoperte. *Ludimus effigiem belli.* Vida

. . . . Ductorque placebat,

*Non qui praecipiti traheret simul omnia casu ;*

*Sed qui maturo, vel lacta, vel aspera rerum*

*Concilio momenta regens etc.* Claudian. de Bel-  
lo Cet. Modena per Bernardo Soliani 1782. 8.  
ed in Venezia 1801, presso Simone Occhi, ed ivi  
1812 nella Stamperia Negri.

*Segura* (de) Lojes, de la Invention del Jo-  
vege del *Azedres.* 8.

*Seleni Gustavi,* seu potius Augusti Brunswir-  
censium, et Luneh. Ducis Seach-spiel, Opus de

*Ludo Scaccorum*. Lips. 1617. f. V. *Conringius* de Bibl. Augusta. *Loescherus* Bibl. Purpurata §. 33. *Burchardi* Hist. Bibl. Wolfenbuttel 65., et in Bibl. Oxonicen. Egli produsse l'invenzione di uno *Scacchiere*, e che di lunghezza avea otto case, e dodici di larghezza.

Modo facile per intendere il vago, e dilettevole Giuoco degli *Scacchi* composto da un incognito (*M. Aur. Severino* Medico Napol.) per li Novizzi del *Giuoco*. Ven. Valentin Mortali 1674. 8. V. il Giorn. de' Letterati di Parma 1769. p. 228.

*L. A. Seneca* sdegnato delle vane questioni, e delle inutili sottigliezze degli *Stoici*, esclama epist. 106. sul fine. *Latrunculis ludimus: insuper vacuis subtilitas teritur*. Giochiamo agli *Scacchi*; e la sottigliezza de' nostri ingegni si consuma in superfluità.

*Serph Ibn Mohammed* Oratio arabica de Laude, et vituperio *Shahiludii* pro, et contra illud. In *Commentariis Sefadii*.

*Settimello* (da) *Arrigo*, nel Poema de adversitate *Fortunae*.

*Severino M. Aur.* La Filosofia, ovvero il Perchè degli *Scacchi*. Napoli Ant. Bulifon 1690. 4.

— Del Giuoco degli *Scacchi*, dell'antica *Petia* ovvero, che *Palamede* non fu l'inventore degli *Scacchi*. Napoli Ant. Bulifon 1690. 4., e nell' *Esemer. Letter.* di Parma del 1690. p. 228, e negli *Atti des Scavans* del 1691. p. 405., dove ancora alla p. 206. fa menzione di un Mss. di *Giacomo di Tessalonica* del 1554., che conserva si nella Bibl. di Lipsio.

— La Filosofia degli *Scacchi*, per cui chiaramente si mostra prima l'artificio, poscia la ragione particolare dell'ordinanza, et degli andamenti tutti degli *Scacchi*. Napoli Ant. Bulifon 1690. 4. V. *Lor. Nicodemo* Addizioni alla Bibl. Napol. del *Toppi*. Nap. 1683. f. p. 167. Intorno a questo valoroso Medico Napoletano, esaltato da *Fortunio Liceto*, dall'*Arveo*, da *Ermanno Corringio*, da *Gaspéro Hoffman*, da *Paolo Zacchia*, e che, come gli scrisse *Gio. Velling*, correvano a consultare gli Uomini più dotti da quasi tutte le parti del mondo.

*Sissa* Filosofo se inventore del Giuoco degli *Scacchi*? V. *Rocco* p. 11.

*Sitonis* (de) *Cammillo* Traduzione della *Scaccheide* del *Vida* 1590. Mss. V. *Arisii*. Crem. Liter. p. II. 190. *Argelati*. Bibl. Script. Med. T. II. 1414. Med. 1742. f.

*Sokeikeri* Damasceni Liber Arabicus de excellentia *Shahiludii* prae *Nerdiludio*. V. *Hyde* L. I. 182.

*Souterius Daniel* Palamedes, seu Tabula Lusoria, arabice. V. *Hyde*.

*Stamma Philippe*, natif d'Alep en Syrie, Essai sur le Jeu des *Echecs*, ou Regles pour le bien jouer. Paris chez P. Emery 1737, 12. Haye 1741. 12.

— Nouvelle manière de jouer aux *Echecs*. Vtrecht T. V. Schoonhoven 1777. 12.

È celebre il Giuocatore di *Scacchi* di *Kempelè*, che formò uno de' principali oggetti della curiosità di *Parigi*, e di *Vienna*; e sopra di cui

fu scritta una bella Lettera da *Gius. Ant. Taruffi*. *Lettre pour un Automate, qui joue aux Echecs* 1770. 8. V. *Antol. Rom.* T. XIII, p. 179. Della medesima formò questo giudizio il Ch. Sig. Cav. *Gio. Gherardo De Rossi*, nell'eloquentissimo *Elogio dell'Ab. G. A. Taruffi*. Roma Ant. Fulgoni 1786. p. 27. Diario del *Cracas* Num. 1206. 2. Luglio 1786. *E' stata impressa in diversi Fogli periodici una sua Lettera sopra il famoso Automa Giuocatore di Scacchi, da lui veduto in Vienna. Non è qui luogo di decidere, se la spiegazione data a questo arcano sia la più giusta: ma certamente la Lettera è scritta con somma eleganza.* V. *Algarotti* Op. T. VIII, ediz. di Livorno pag. 297. T. XXXVII. del *Giornale di Modena* 1787. p. 136. *Fantuzzi* Scrittori Bolognesi T. VIII. 94. Il dottissimo mio amico Cav. *Millin* nel T. I. del suo *Voyage dans le Milanais* p. 81. riferisce, che *le celebre Automate, Joueur des Echecs, après avoir parcouru l'Europe, est resté a Milan dans la maison basse par le Comte Lodovico de Belgiojoso.*

*Observations sur l'Automate, Joueur des Echecs, qu'on montre actuellement a Londres.* Cinquieme. Volume p. 63. de la *Bibliothèque universelle.* A' Geneve 1809.

*Tarsia Dom.* Dell'Invenzione degli *Scacchi*. 12. *Thomassinus Lud.* de vet. et nova *Eccl. Di. sciplina* Paris 1795. f. T. III. C. 9. p. 135a., dove dimostra il giuoco degli *Scacchi* disapprovato in un Vescovo da *S. Pier Damiani*, e riporta le proibizioni de' *Concilij* d'ogni sorte di *Giuochi*, ai

*Cluerici, excepto tamen, quod Concilium Mexicanum Scachis, aut aliis Ludis permissis, sed absque pecunia, et remotis foeminis, ludere concesserit.*

*Tortelli Mario V. Carrera.*

*Tuccii Jul. Ascan. Duellum Scachorum, in Dedic. Poetar. Ital. T. II. Dornavii Amphit. T. I. 652. Arisii Cremona Lit. T. I. 449. Hyde L. 2. p. 18. Questo n'è il principio.*

*Tecum militibus gestis baxeis*

*Jam conferre manum.*

*Contendas melius, seu*

*Tu ducas pedites, sive equites trahas etc.*

*Vasquin Philieul Jeu des Echecs* traslatè da Latin de I. Vida. V. *Ant. du Verdier* Bibl. 84.

*Verci Gio. Batt.* Lettere sopra il giuoco degli Scacchi. Ven. Gio. Gatti 1778. 12. Gli argomenti delle medesime, divenute assai rare, e che mi sono state favorite dalla singolar gentilezza del mio amicissimo Sig. Conte Cav. *Leopoldo Cognara*, Presidente dell'Imperiale Accademia delle belle Arti in Venezia, di cui è insignemente benemerito per la sua Classica Opera della *Storia della Scultura dal suo risorgimento in Italia fino al Secolo di Canova*, sono i seguenti: *Che il giuoco degli Scacchi fu geniale trattenimento degli Uomini più illustri, e delle Nazioni più colte. Sopra varie opinioni dell'origine del giuoco degli Scacchi. Si espone una nuova opinione sopra la sua origine. Si disamina il punto, se sia lo stesso della Pettia de' Greci, e de' Latrunculi, o Calculi de' Latini. Discorresi sopra l'etimologia de' nomi Latrunculi,*

*Calcoli, e Scacchi. Il giuoco degli Scacchi è un immagine della Vita umana. Si vendica contro l'imputazione d'alcuni, che l'hanno vituperato. Si danno molte utili avvertenze per ben condurre il giuoco degli Scacchi. Si espongono le Leggi principali del giuoco; e si tesse il Catalogo degli Scrittori, che di esso trattarono.*

*Vida M. Hier. Scacchia Ludus. Romae 1527. 1544. Lugd. apud Sebast. Gryph. 1541. 8. 1547. 16. 1554. 16. Ant. ap. Plantin 1578. Lond. 1732. T. II. 8 Cremonae 1550. Oxonii 1723. Palav. Jos. Cominus 1731., et in Amphiteatro Dornavii. Hannover. 1619, typ. Wechelianiis T. I., et L. 30. T. III. Encyclopediae Alstedii. Lugd. 1649, et T. XI. Carminum illustrium Poetarum Italarum. Flor. 1626., et alibi. V. Duchi, Grazini, Martini, Masdeu. Morosini. Mutoni, Nervio, Perroni, Pindemonte. Vasquin G. B. Zanucchi. Wielio, Mazzucchelli etc. Scritt. Ital. P. I. T. II. 1086. Calogerà Opusc. T. 31. Giorn. de'Letter. d'Italia X. e XV. Stef. Marcheselli. L. III. della Collezion Pesareso T. 22. Calogerà 78., Th. Aug. Fairani Monum. Cremonen. Romae 1778, p. 25.*

Ci assicura il *Faballi* in Orat. de *Vida* in ejus Opp. Append. p. 143, che *Poema hoc tam festivum, tam elegans, quum Leo X. Pont. forte legisset, vel potius singulas clausulas, singulaque verba contemplatus esset, tanta fuit affectus admiratione, non solum ex materiae novitate, sed etiam carminis majestate, ut haud crederet, talia a mortali fieri, pervestigarique posse, nisi divino aliquo mentis instinctu.* Roscoe nella Vita di Leon X.



ediz. di Milano T. VII p. 137. Per altro niuno più di lui era in grado di giudicare del merito di quest'opera. Poichè, oltre il finissimo gusto, che possedeva, *il etoit grand joueur d'Echecs, et pouvoit faire les coups les plus difficiles, avec autant de promptitude, que de succes*, come a testimonianza del Giovio ha scritto l'eruditissimo Sig. *William Roscoe* nel T. IV. della sua Vita p. 391. E nel T. VI. p. 201. producendo questo squarcio di Lettera in data de' 19 Giugno 1514, di *Baldassarre Turini* da Pescia. *Nostro Signore stà la maggior parte del dì in la stanza sua ad giocare ad Scacchi, ed udire sonare, ed aspectando alla giornata quello si farà di per dì, per quelle Feste, del Trionfo di Cammillo, rappresentato a' 24 Giugno 1514, ricorrendo la Festa annuale di S. Gio. Battista, Prolettore di Firenze, accompagnato da Feste, e da Tornei, per rammentare il ritorno de' Medici, e l'esaltazione di quella Famiglia.*

*Villani Gio.* Historie Universali L. VII. C. 12, p. 171. Ven. 1559. 4. racconta. *In questi tempi venne in Firenze uno Saracino, che avea nome Buccica, il miglior giuocatore a Scacchi, che si trovasse, et in sul Palagio del Popolo dinanzi al Conte Guido Novello, giuocò a un hora a tre Scacchieri, coi migliori Maestri di giuoco di Firenze, giuocando con due a trenta, et col terzo a veduta; et due giuochi vinse, et il terzo fece tavola. La qual cosa fu tenuta gran maraviglia.*

*Virgilius Polidorus* de rerum inventoribus, ove tratta dell'etimologia, e dell'Inventore del serio giuoco degli Scacchi.

*Wallisius Joan.* de Progressione Geometrica Oxon. 1699. ove nel T. I. Opp. p. 159. da' Commentarj Arabici *Selabò d'din Mohammed Alsaphadii* sopra il nobilissimo Poema detto *Lamiato l'Aljam*, del Poeta *lamai*, tratta del Vocabolo *Schatrang*, ossia Giuoco de' Scacchi, e del vero di lui inventore *Sissa Brumino*, di nazione Indiano.

*Weichmannus Gphor.* Egli inventò nuovi Scacchieri, perchè potessero giuocare insieme 4, 6, e 8 persone.

*Wetlii Lucae* Isagoge in *Scacchiam Ludum* (*M. Hier. Vidae*) Argent. ap. Paul. Lederoy 1605. 8. V. *Arisi* Cremona Letter.

*E. W.* Ludus *Scachico-mathematicus*, ubi *Scachici*. Tabulae Mathematicae sptati, quasvis propositiones Arithmeticas, et Geometricas resolvunt. Londini 1654. 12.

*Zannucchi Gir.* da Conegliano. Battaglia degli Scacchi di *G. Vida*, ridotta in ottava rima. Treviso presso Ang. Mazzolini 1589. in 8.

*Zeileri Mart.* Itinerar. German, L. I. C. XI. 254, ove describe una *Scacchiera*, fatta con tale artificio, che poteva rinchiudersi acconciamente entro un *Calamajo*,

Darò fine alla ristampa di questa *Biblioteca* con questi quattro aurei *Epigrammi de Ludo Latrunculorum*, del mio amatissimo Maestro *P. Raimondo Cunich Raguseo*, de' quali ho disposta la numerosa *Serie*, per pubblicarla, col suo *Elogio*, unitamente ai *Distici*, all' *Elegie*, agli *Esametri*, agli *Endecasillabi*, ed alle *Prose* elegantissime,

avendovi premessi tutti gli argomenti in Latino, se avrò la sorte di trovare un *Mecenate*, che mi dia il modo di darla alla luce.

*Quem ludis, Belli pulchra est hic Ludus imago!*

*Vincit qui structas prospicit insidias;*

*Qui dubiae nil et sorti permittit, et alto*

*Molitur solers omnia consilio.*

*Qui contra sorti fedit male, nec catus acri*

*Expendit rerum singula iudicio;*

*Qui non facturus quae sit, sed quae facit hostis*

*Sola videt, pugna vincitur indecori.*

*Turpius ingenio quanto est, quam robore vinci,*

*Nec dici enervem, Postume, sed fatuum!*

*Ad Corvinum*

*In Ludo Latranculorum victorem suum  
contemnentem.*

*Te semel, atque iterum vici (quo denique pacto*

*Tute vides) vici te semel, atque iterum.*

*Te Corvine, mihi quamvis praeposite, multo*

*Deterior vici te semel, atque iterum.*

*Nullus ego lusor, tu primus: vici ego, nullus*

*Sed lusor, vici te semel, atque iterum.*

*Ad Corvinum Ludo victum*

*de ejus responso parum officioso.*

*Vici deterior meliorem; fassus id ipse*

*Sum, Corvine, animo pol nimis ingenuo.*

*Fassus ego quod sum, tu dixisti, haud posse negare;*

*Me spernens animo non satis ingenuo.*

*Quare nil tribuam tibi posthac, nil mihi demam.  
Dicam quod res est: vici ego bis, Socii.*

*Ad lusorem de victoria stulte abutentem.*

*Nempe iterum, atque iterum ludo instas victor  
eidem;*

*Cinna dolet, risu victus et excipitur.*

*Cinna tibi carus quondam, nunc vilis, ineptus,  
Cepit ubi vanae pectora laudis amor.*

*Quam fers tristitiam, damnum ac facis, Aule,  
sodali!*

*Quantula res quanto quaeritur heu pretio!*

In fine aggiungo questo

## SONETTO

DELL' ARCIPRETE

EMILIANO EMILIANI

*nel T. VII. delle Rime degli Arcadi,  
Roma 1717. p. 70.*

**E**cco il campo, ecco l'armi, ecco le schiere,  
A pugnar pronte in periglioso Marte,  
E quinci, e quindi opposte, e all'aura sparte,  
Vedi candide insegne, atre bandiere.

Muovon guardinghe il piè le squadre altere,  
E mostran ben, che di pugnar san l'arte;  
Altri assale; altri fugge; altri in disparte  
Insidie tende, e di nascosto fere.

Qui Falte Torri, i gran destrier, le forti  
Amazoni Reine, e qui l'invitto  
Stuol de' feroci Sagittarj accorti.

Lungo fan tra di lor negro conflitto,  
Finch' al suol cada un de' due Regi, e portí  
D' irreparabil colpo il sen trafitto.

**FINE.**

*Libri stampati da Giuseppe Orlandelli,  
Librajo in merceria dell'Orologio.*

<b>A</b> lmanaco Commerciale per l'anno corrente . . . . . Ital. L.	1:50
— detto con Busta . . . . .	1:75
Beaumont, Magazzino delle Fanciulle, t. 4, in 18 . . . . .	4:—
— Magazzino delle Adulte, t. 4, in 18.	4:—
— Istruzioni delle Giovani Dame, t. 4, in 18, il terzo vol. è sotto il torchio.	4:—
Delle Inscrizioni Veneziane raccolte ed illustrate da Emanuele Cicogna, in 4. fascicolo primo L. 2:60 (li fascicoli saranno 30, ed usciranno 4 all'anno circa, non maggiori di fogli 15, al prezzo di cent. 20 Ital. al foglio e 30 in carta velina ).	
Gessner, Idilli, traduzione del Kav. An- drea Maffei, quarta edizione (con frontespizio inciso in rame) in 16.	1:50
— detto in carta velina . . . . .	2:50
Giornale col Ragguaglio della nuova Li- ra Austriaca con la lira Italiana e viceversa della Italiana con l'Au- striaca, giuntovi la Tariffa delle mo- nete . . . . .	—:40
Giornaletto dedicato al Bel Sesso, in 64, con sei incisioni sciolte alla dozzina.	3:—
— lo stesso legato con coperta stam- pata ed astuccio simile . . . . .	6:—
— lo stesso legato in carta marocchi- nata ed astuccio simile con dora- ture . . . . .	9:—
Il Ginoco degli Scacchi, trattatello tra- dotto dall'Inglese dal Sig. Ab. Co-	

- lombo, aggiuntavi la Biblioteca Ragionata degli scrittori del ginoco stesso dell'ab. Francesco Cancellieri, in 16, con rame . . . . . L. 1:50
- lo stesso in carta velina, in 8. . . . . 2:50
- L'Agricoltore Istruito nella coltivazione delle Patate, e nel vario uso economico delle medesime, cost per gli uomini, che per gli animali, seconda edizione in 8. . . . . —:50**
- Levi Dott. Giuseppe, della maniera di formare e conservare gli erbari botanici, capitoli quattro in 8. . . . . 1:—**
- Meditazione sopra la passione di G. C. da farsi specialmente nell' assistere al Divin sacrificio della S. Messa, in 32, con rame . . . . . —:50**
- lo stesso legato in carta finta pelle con oro e Busta . . . . . 1:—
- Metodo per fare la Via Crucis, in 32, con rame . . . . . —:25**
- Nota, commedie (prima veneta edizione), t. 6. in 16, con elegante frontespizio in rame . . . . . 10:50**
- le stesse in carta velina . . . . . 15:50
- Quest' edizione contiene due Commedie in un sol atto, intitolate: *Amor timido*, e *I Dilettanti Comici*, che mancano in tutte le antecedenti.
- Notizie intorno la Vita di Antonio Canova giuntovi il catalogo cronologico di tutte le sue opere scritte dal Sig. Dott. Pier-Alessandro Paravia, in 8, con il ritratto ed un rame con tre medaglie coniate in suo onore . . . . . 1:50**
- le stesse in carta velina . . . . . 2:50
- Notizie intorno S. S. Pio VII, in 8, con ritratto . . . . . 1:25**
- le stesse in carta velina . . . . . 2:—

Novelle inedite, t. 2. in 16, con frontespizio in rame . . . . . L. 2:50

— le stesse in carta velina, legate alla parmigiana . . . . . 4:—

È questa una raccolta di 14 Novellette scritte da 12 autori viventi in buono stile toscano.

Orazione letta in Possagno dall'arciprete D. Jacopo Monico (ora vescovo di Geneda) nei funerali di Canova, seconda edizione in 8. . . . . —:75

Orazioni funebri di S. S. Pio VII. lette in Roma da Monsignor Francesco Teloni, e da Erasmo Pistolesi in 8. 1:—

Ortografia da saccoccia, settima edizione corretta ed accresciuta, coi nomi proprj tanto d'Uomini, che di Femmine, di A. G. . . . . —:66

— la stessa con astuccio . . . . . —:75

— simile in mezza legatura . . . . . 1:25

Oasian, Poesie tradotte dall'Ab. M. Gesarotti, t. 4. in 16, con rami . . . . . 10:—

— lo stesso in carta velina con rami avanti lettere, in forma di 8. legato alla parmigiana . . . . . 20:—

Petrarca, Rime con note, t. 2. in 16, con due ritratti . . . . . 5:—

— lo stesso in 32, t. 2. . . . . 4:—

— lo stesso in 16 gr. carta velina e due ritratti . . . . . 8:—

Picciolo Dono Spirituale contenente il modo per udire la S. Messa, e varie preghiere, in 64, con rame . . . . . —:75

— lo stesso legato in carta marocchinata, oro e astuccio . . . . . 1:25

Raccolta de' Poeti Epigrammatici, t. 2. in 16, con frontespizio inciso in rame (Operetta che serve anco di sup-



194		
	plemento al Parnaso de' Poeti Anacreontici) . . . . .	2:50
—	la stessa in carta velina legata alla Parmigiana . . . . .	4:—
	Ragguaglio del Fiorino con la lira Italiana pesi e misure di Vienna con quelli di Milano, Venezia, e delle principali città degli Stati Veneti in 8.	—:75
	Savioli, Amori, in 16. . . . .	1:25
	Tasso, la Gerusalemme liberata, vol. 2. in 16, carta velina mezza legatura.	8:—
—	lo stesso in 32, vol. 2. . . . .	4:—
	Tambroni, comentario intorno la Vita di Antonio Canova . . . . .	—:75
	Tassoni, la Religione dimostrata e difesa t. 4 in 12, seconda edizione . . .	3:50
	Tirabosco, l'Uccellazione, in 16. . . .	1:—
	Via del Paradiso consacrata alla Regina del Cielo <i>Maria Santissima</i> , edizione prima veneta, in 32, adorna di otto rami . . . . .	2:—
—	la stessa in carta marocchinata con astuccio . . . . .	3:—
—	la stessa in pelle carte dorate ed astuccio . . . . .	3:50

*Sotto il Torchio.*

	Apparecchio per li SS. Sacramenti col metodo per udire la S. Messa e varie preghiere, in 32, con sei rami nuovamente incisi . . . . .	1:—
--	---	-----























