

Rh. 575, 1.

II h.  
500



100

100  
100



Die  
neueste Art,  
das  
**Kaiser = Spiel**  
recht und wohl

zu spielen.

BIBLIOTHECA  
POMERANICA

Si vis apté ludere lude pari.

Mit Röm. Kais. Maj. allergnädigsten Privilegio.



Nürnberg,  
zu finden bey George Bauer, Kaiserl. Hof-Factor  
und Buchhändler. 1763.

neue Zeit

und

Recht = Zeit

Zeit und Recht

\_\_\_\_\_

Si vis esse iudex iudicari

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_







Begriff  
von dem Kaiserspiel

überhaupt.

**D**ie Karten, so man in dem Kaiserspiel gebraucht, kommen mit denen Piquet-Karten gänzlich überein, nemlich es sind 32, der König, die Dame, der Valet, (Bube) das As, der Zehner, der Neuner, der Achter, und der Siebner; oder es sind 36, wann man die Sechser von jeder Farbe mit dazu nimmt, wie es in verschiedenen Provinzen Frankreichs geschiehet.

Es kan das Kaiserspiel zu drehen gespielt werden, und in diesem Fall ist es nothwendig die Sechser dazu zu nehmen; allein am gewöhnlichsten spielen es nur ihrer zween.

Ehe man zu spielen anfängt, muß ausgemacht werden, wie hoch und auf wie viel Imperialen man die Partie spielen wolle, gemeinlich geschiehet es auf 5. Unterdessen kommt



es auf das Belieben der Spielenden an, mehr oder weniger zu machen.

Wann man hierüber eines geworden, so nimmt einer der zwen Spielenden die Karten, mischet sie und gibt sie seinem Gegner hin, um zu sehen, wer zu erst geben werde, und weil in diesem Spiel der, so die Karten gibt vor dem andern einen Vortheil hat, so muß allezeit derjenige geben, so das höchste Blat ziehet, welches zu thun in dem Piquet-Spiel demjenigen aufgetragen wird, der das niedrige Blat hat.

Derjenige so mischen muß, überreicht, wann dieses wie es sich gebühret, geschehen, die Karten seinem Gegner zum abheben, welches dieser ordentlich thun mus; worauf jener diesem und sich selbst wechselsweise 3 oder 4 Karten giebt, bis ein jeder 12 hat; er nimmt hierauf die oberste Karte von dem Talon, wendet sie um und läßt die übrigen unten liegen, und die aufgeschlagene Karte macht alsdann den Trumpf aus.

In dem Kaiserspiel gibt es Karten, welche man Honneurs nennet, diese sind der König, die Dame, der Valer, das As, und der Siebner, wann das Spiel 32 Karten hat; dahingegen wenn es 36 Karten hat, dieses der Sechser ist. Jede Honneur gilt dem  
der



der sie hat, für 4 Augen, allein soll sie dieses gelten so muß sie ein Trumpf seyn, das ist, sie muß eben von der Farbe seyn, welche die Karte hat, so von dem Talon aufgelegt worden.

Es ist zu bemerken, daß die Karten allezeit gleich viel gelten, und daß auch in diesem Spiel ihr Werth mit dem was sie sonst gelten überein kommt, nemlich sie gehen nach folgender Ordnung, der König, die Dame, der Valet, das As, der Zehner, der Neuner, der Achter, der Siebner und der Sechser, so daß das höhere das niedrige Blat von einerley Farbe sicht.

Ueberdis ist noch zu bemerken, daß wann ihrer 3 spielen, so bekommt ein jeder 12 Karten und folglich bleibt kein Talon übrig, daher wendet der, so mischet, um einen Trumpf zu machen, die letzte von denen Karten die er nimmt, um, und diese bestimmt den Trumpf.

Sind die Karten auf solche Art gegeben, und das Wählblat (tourne) gemacht, so fängt derjenige, den es am ersten trifft, zu spielen an, wie im Piquet, er nimmt die Farben zusammen worinn er die meisten Blätter hat, um daraus seinen Kummel zu machen den er angiebt, und für welche er 4 Augen (Points) zehlt, wenn sein Gegner ihm



ihm hierinnen nicht gleich kommt, d. i. wenn der Kummel seines Gegners nicht stärker ist; denn wäre er ihm auch gleich, so würde ihn doch der erste, eben wegen des Vorrechts, daß er der erste ist, zehlen dürfen, so gut als ob er wirklich stärker wäre, hat hingegen der Gegentheil einen stärkern Kummel, so zehlt er ihm gleichfalls für 4 Augen. Ehe er un- terdessen seinen Kummel angiebt, wird er nach- sehen, ob er kein Imperiale hat, welche er im Fall, daß eine vorhanden, zuerst aufweisen mußte, und vergißt er die, so gilt sie hernach nichts mehr. Es gibt verschiedene Arten der Imperialen, und jede Imperiale gilt 24. Augen (Points). Die erste Art der Imperia- len bestehet darinn, wann man 4. König oder 4. Dames, 4. Valet, 4. As, oder wohl auch 4. Siebner hat, wann das Spiel aus 32. Kar- ten bestehet, hat es 36. Karten so gelten auch die 4. Sechser für eine Imperiale.

Die zehnte Imperiale bestehet darinn, wann man König, Dame, Valet, und As in einer Farbe hat.

Es gibt auch eine Imperiale tournée, welche entstehet, wann man seinem König ei- ne Dame, einen Valet, ein As, einen Sieb- ner, oder einen Sechser wählt, und in sei- nem Spiel die 3. übrigen Karten von der Farbe des Wahlblats (tourne) hat, desglei- chen



den wenn man einen König, eine Dame, einen Valet, oder ein As wählet, und in seinem Spiel die 3 übrigen Karten von eben der Farbe hat, welche den König, die Dame, den Valet, und das As vollkommen machen.

Endlich gibt es noch eine Imperiale die man fallen läßt (que l'on fait tomber) und diese hat statt, wann man den König, die Dame oder andere Trümpe hat, und die andern Trümpe, so die Imperiale ausmachen, bekommt; diese Imperiale aber gilt nur wann man sie in der Trumpf-Farbe hat.

Weiter ist zu beobachten, daß derjenige, welcher in seinem Spiel den König, die Dame, den Valet, und das As in der Farbe hat, die er aufschlägt, zwey Imperialen dafür rechnet. Hat man seine Imperialen gezeht, welche wann sie gut seyn sollen, müssen auf dem Tische aufgelegt und angegeben werden, so gibt man, wie gemeldet, den Kummel an. Hierauf wirft der, welcher zu erst zu spielen hat, diejenige Karte seines Spiels aus, die er vor die tauglichste hält, der Gegentheil ist verbunden ihm ein Blat von gleicher Farbe zu geben, und zu stechen, wenn er sie hat, oder er muß mit dem Trumpf abstechen, wann er ohne einen Fehler zu begehen, nicht nur die Farbe nicht verlaugnen, sondern auch anders nicht gewinnen kan. Auf diese Art verfäh-



ret man mit allen Karten so man in der Hand hat, und wann sie ausgeworffen sind, so zählt ein jeder das was er hat, und der so mehr als der andere hat, zählt für jeden Stich den er über die sechs Stiche die er machen muß, hat, 4 Augen, und schreibet sie vor sich auf.

Es ist auch zu merken, daß wenn ihrer 3 spielen, derjenige den es zu erst trifft mit einem Trumppf zu spielen anfangen mußte. Uebrigens wird es gespielt wie wann ihrer zwey spielen; dann der so über die 4 Stiche macht, die er mit seiner Karte machen muß, schreibt sich für jeden Stich, über die 4 nothwendige, 4 Augen auf. Und so viel sene genug zu einer Anweisung zum Kaiserspiel überhaupt, jeso wollen wir sehen wie in diesem Spiel gesetzt und gezehlet werde.

### Wie in dem Kaiserspiel marquirt werde.

**S**ind die Karten gemischeret und ausgegeben, und ist man einig um was und auf wie viel Imperialen man spielen wolle, so ist an dem Ende des Tisches ein Korb, worinnen Fisches (\*) und Serrons sind, welche zum setzen gebraucht werden. Für die Imperiale marquirt man eine Fische und für die 4 so man gewinnt, ein

**F**ische bedeutet ein Merkzeichen, womit man in vielen Spielen bemerkt, wie viel man hat.



ein Jetton, allezeit für die 4; und wenn man 6 Jettons aufgeschrieben hat, so setzt man an deren Stelle eine Fische, die macht eine Imperiale, welche für 24 Augen (Points) gilt.

Derjenige, welcher nachdem er gemischt, ein Honneur auflegt, (tourne) d. i. einen König, eine Dame, einen Valet, ein As, einen Siebner wenn das Spiel 32, oder einen Sechser, wenn es 36 Karten hat, marquiert sich ein Jetton, welches für 4 Augen gilt.

Der welcher mit dem Trumpf Sechser, oder mit dem Siebner wenn es keine Sechser gibt, oder auch mit dem As, den Valet, die Dame oder den König sicht, oder wenn er auf eine andere Art spielt, den Stich macht, marquiert so viel Jettons als allezeit 4 von den Honneurs gelten, die er gestochen hat. Wer ein Honneur gespielt hat, verliert es, wenn sein Gegner ein stärkeres spielen würde, er darf also das Honneur, welches er zu seinem Vortheil gespielt, nicht anschreiben, sondern der, welcher mit Recht stehen würde, würde einen Jetton für jedes Honneur marquieren. Gleichergestalt würde derjenige, welcher den Trumpf Siebner, wenn es keine Sechser gibt, oder den Sechser geworffen, verlieren, den der andere durch einen Trumpf, der kein Honneur wäre, bekommen würde, und dieser nicht unterlassen, zu seinem Vortheil das Honneur

A 5

anzu



anzuschreiben, welches er stehen würde, ob er es gleich nicht ausgespielt.

Wer nach Endigung seines Spiels mehr als die 12 Karten die er von seinem Spiel haben muß findet, gewinnt 4 Augen, (Points) die er sich anschreibt, für jeden Stich (levée) den er mehr hat als der andere; spielen ihrer 2, so hat der Stich 2 Karten, spielen 3 so hat er natürlicher Weise auch 3.

Wer, wie oben schon gemeldet worden, mehr Augen hat, als der andere, marquirt sich 4 für den Kummel (Point) er mag hernach 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder 9 Karten im Kummel haben, hingegen ist zu beobachten, daß wenn der Kummel gleich stark ist, der welcher die Vorhand hat 4 zehlet, und dieses vermag seines Vorrechts. Und so viel von den verschiedenen Augen die man zehlet, und die, wenn sie beisammen sind, eine imperiale ausmachen.

Es ist noch übrig zu zeigen, wie diese Augen können ungültig gemacht werden, wenn sie weniger als 24, oder wenn sie nicht 6 Jettons ausmachen. Zum Exempel, wenn einer der Spielenden vom vorigen Stich 20 oder weniger Augen hätte, und sein Gegner hätte eine Imperiale in der Hand, oder eine Retournee, wann sie statt haben, so würde der, so die Imperiale hat, die 20 Augen seines Gegners zu nichte



nichte machen, so daß er gezwungen würde solche auszulöschen, ohne daß jener deswegen das, was er haben möchte, auslöschen dürfte, wann anders sein Gegner nicht auch eine Imperiale hätte, welche gleichfalls die übrigen Augen des Gegners vernichten würde. Für jede Imperiale marquirt sich der, so sie hat, eine Fische. Die Imperiale die man marquirt, wann man 6 Jertons beisammen hat, vernichtet gleichfalls die Augen, so der Gegner haben mag, und wird wie die andere, mit einer Fische, dem der sie gemacht hat, angeschrieben. Die Partie dauert bis daß einer der 2 Spielenden so viel Imperialen gemacht hat, als der Abrede gemäß zu Endung der Partie erfordert werden. Man muß gleich zu erst das Wählblatt, hernach die Imperialen, die man entweder in der Hand hat, oder die vom Wählblatt kommen, und endlich den Nummel zehlen; nach dem Nummel zehlt man die Honneurs die man in den Leesen, so man macht, gewinnt, und endlich das, was die Karten, so man gewinnt, ausmachen.

Weil alles was man noch von diesem Spiel sagen könnte, in denen folgenden Regeln enthalten ist, so ist es Zeit zu diesen zu schreiten, um den Leser nicht vergeblich aufzuhalten.

Regeln



## Regeln des Kaiserspiels.

**I.** Wann das Spiel falsch gegeben worden, so gilt der Stich, an welchem es erkannt worden, daß es falsch ist, nichts, die vorgehende Stiche aber sind gut.

**II.** Wenn eine oder mehr umgewendte Karten gefunden werden, gibt man von neuem.

**III.** Man kan die Karten entweder zu drehen oder zu viere geben.

**IV.** Wer nicht recht ausgibt, muß einem andern das Recht zu geben überlassen, und verliert eine Imperiale.

**V.** Wenn gleich in dem Talon eine Karte umgewendet liegt, so ist das Spiel deswegen doch gut.

**VI.** Wer



## VI.

Wer sein Spiel unter dem Talon mischet,  
verliert die Partie.

## VII.

Wer seinen Kummel zu zehlen vergißt,  
darf ihn weiter nicht zehlen, eben so verhält es  
sich bey den Imperialen.

## VIII.

Wer seine Imperialen nicht vor dem Kummel  
aufweist, darf sie nicht zehlen.

## IX.

Jedes Honneur, so auf den Tisch geworfen  
wird, gewinnt dem, so es sticht 4 Augen.

## X.

Wer eine ausgespielte Karte, so er stechen  
könnte, nicht sticht, verliert eine Imperiale,  
es mag nun das Blat, womit er stechen sollte,  
von der ausgespielten Farbe, oder ein Trumpf  
seyt, womit er hätte stechen können.

## XI.

Derjenige, welcher Farbe verläugnet, und hat  
sie doch in seinem Spiel, verlieret 2 Imperialen.

## XII.

## XII.

Die Imperialen, welche der, so Fehler macht, verspielt, kommen seinem Gegner zum besten, wenn der, so die Fehler macht, sich nichts auslöschten kan, dann hat er sich was aufgeschrieben, so ist es ihm erlaubt solches auszulöschten.

## XIII.

Wer eine Imperiale in der Hand hat, oder im Wählblat, wann es andere auf diese Art gilt, löschet die Augen aus, welche sein Gegentheil hat; eben so verhält es sich, wenn er seine Imperiale endet, und die Augen zehlet.

## XIV.

Wer mit den Augen der Karten, die er gewinnt, eine Imperiale macht, darf seinem Gegner es aufgeschrieben lassen; endet hingegen einer seine Imperiale durch die Honneurs, die er durch Abstechen gewinnt, so muß er seinem Gegner erlauben, das, was er mit seinen Karten gewinnt, sich aufzuschreiben.

## XV.



## XV.

Das Wahlblatt endiget die Partie eher als eine Imperiale in der Hand, die Imperiale in der Hand eher als die Imperiale tournée, wenn sie statt hat, die Imperiale tournée eher als der Kummel, der Kummel eher als die Imperiale die man fallen läßt (que l'on fait tomber) besagte Imperiale eher als die Honneurs, und die Honneurs eher als die Karten, als welche die letzte Augen sind, welche im Spiel gezählet werden.

## XVI.

Die Imperiale retournée hat nie statt, als wenn man ohne Einschränkung spielet, und eben so verhält es sich mit der Imperiale que l'on fait tomber.

## XVII.

Die Imperiale die man fallen läßt, gilt nicht als in der Trumppf- Farbe.

## XVIII.

Eine Imperiale in Trumppf in der Hand gilt so viel als zwey Imperialen ohne die Marque der Honneurs zu rechnen.

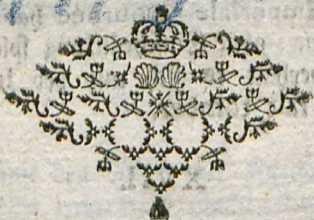
## XIX.

## XIX.

Ist der Kummel bey beyden gleich stark,  
so schreibt sich ihn der auf, so die Vorhand  
hat.

## XX.

Wer von der Partie gehet, ehe sie geend-  
bet worden, verliert sie, wenn anders nicht  
die Spielenden insgesamt darenin gewilliget.



## XVII.



ULB Halle

3

007 487 363

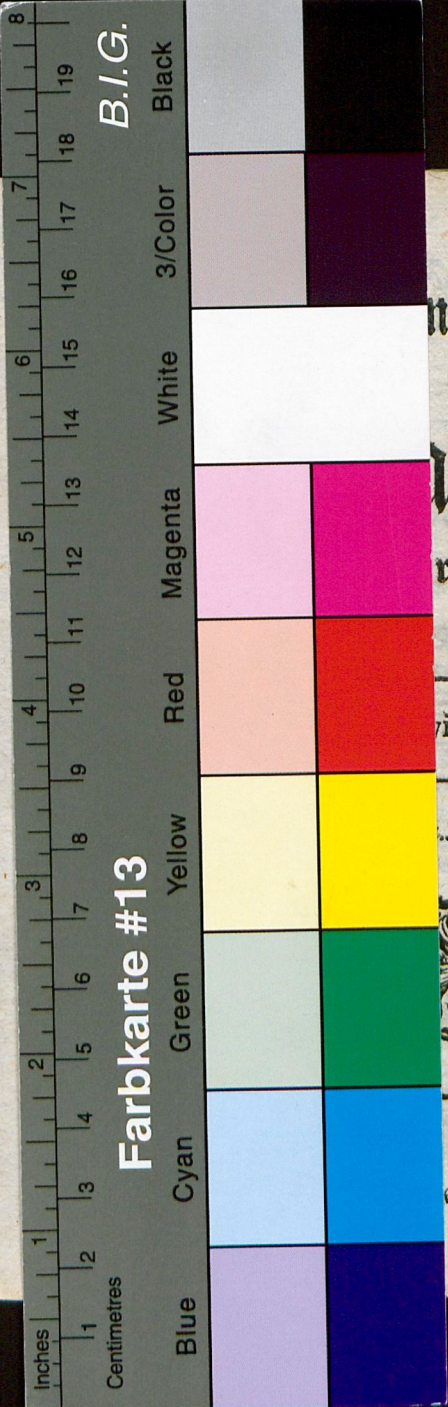


*Handwritten mark*









B.I.G.

Farbkarte #13

Die  
 neueste Art,  
 das  
 Kaiser = Spiel  
 recht und wohl  
 zu spielen.  
 vis apté ludere lude pari.



Kais. Maj. allergnädigsten Privilegio.



Mürnberg,  
 bey George Bauer, Kaiserl. Hof-Factor  
 und Buchhändler, 1763.

