

AB

153769



Zur
Gräfl.vom Hagen'schen
Majorats - Bibliothek



MÖCKERN
gehörig

N^o 1911

00
fol



LE JEU DE L'HOMBRE

oder

Deutlicher Unterricht

das sogenannte

L'HOMBRE

innerhalb wenig Stunden

zu erlernen,

nebst einigen Regeln

das

SENQVENNIO

und

TRESETTE

zu spielen.

Aus dem Französischen übersetzt.



Frankfurth und Leipzig.

1775.

226

Geneigter Leser!

Du weißt, daß das sogenannte l'Hombre unter deinen Landsleuten anisko sehr gewöhnlich ist. Du hältst denjenigen, der es nicht spielen kann, für einen solchen, der nicht zu leben weiß. Wirst du deswegen böse werden, wenn ich Dir in Deiner Muttersprache einen Französischen Brief zu lesen gebe, der Dich in dieser Kunst zu spielen, so kurz und so deutlich unterrichtet, daß du nur die Karten in die Hände nehmen und Dir die darinnen ertheilten Regeln durch die Uebung bekannt machen darfst? Gebrauch ihn zu Deinem Vergnügen und nicht zum Schaden deines Nächsten. So erreichst Du die Absicht des

Uebersetzers.



Madame !

Sie schreiben mir, daß Sie mich gerne sprechen wollten, um von mir das Spiel, welches ich so gewöhnlich ist und l'Hombre genennet wird, zu lernen. Aber ich kann zu Ihnen nicht kommen. Sie befehlen mir, daß, da Sie in einigen Tagen noch nicht wiederkommen werden, ich ihnen einen so deutlichen Entwurf davon aufsetzen soll, der Sie bey dem ersten Anblick in dem Spiele so unterrichtete, als hätten Sie es schon lange Zeit gespielt.

Hierauf dienet Ihnen, Madame, erstlich zur Antwort, daß man dieses Spiel zu Paris, Versailles, St. Germain stark spielet, ja selbst die Königin sich damit belustiget. Ich aber bin nicht der Meinung, daß dieses Spiel

so stark Mode sey. So lange derjenige, welcher die Gebräuche und Moden erfindet, das selbe nicht spielet; solange derselbe den Brellan oder das Krimpspiel dem l'Hombre vorziehet; wird jenes allezeit mehr nach der Mode seyn, als dieses.

Ich besorge hiernächst, ich möchte nicht genug Geschicklichkeit zu einem solchen Unterricht haben, weil derselbe allemal ordentlich seyn soll, und weil ich weiß, daß Sie, Madame, so viel Verstand besitzen, etwas so gleich zu begreifen, als Sie es hören.

Sie befehlen mir auch am Ende Ihres Schreibens etwas, das mich sehr stutzig macht. Mein Unterricht soll nicht ganz mager und ohne Puz seyn, da Sie eine zierliche Schreibart lieben, als welche in der Musenstadt der Griechen, zu Athen, der Sokrates, da er in Ketten und Banden lag und seinen Tod durch Gift sich selbst erwählet hatte, zu beten noch anfieng und seinen letzten Tag sahe. Und was in ungebundener Rede mehr folget. Dieses hat mich, wahrhaftig, sehr beunruhiget, da ich Ihr Vergnügen vom Herzen wünsche und mich glücklich schätze, wenn ich das Geringsste hier zu beytragen kann. Ich könnte Ihnen eher jemanden zeigen, der seinen letzten Heller in diesem Spiel verlohren hat. Aber mit

mit angenehmen Schriften aufzutreten, traue ich mir, wahrhaftig, nicht zu. Vielmehr bitte ich ganz gehorsamst, mich dieses Befehls zu erlassen und zu erlauben, daß ich ihnen nur einfältig schreibe, was ich von dem l'Hombre zu sagen weiß.

Ob gleich dieses Spiel aus Spanien zu uns gekommen ist, so spielet man es doch an unserm Hofe besser als zu Madrid. Pflegen die Franzosen sich nicht viel auf neue Erfindungen zu legen; so bedienen sie sich doch fremder Erfindungen glücklich, und in den Dingen, welche den Nutzen oder die Ergötzlichkeit betreffen, thun sie es, meinen Bedünken nach den Erfindern zuvor. Ich besinne mich, daß, als der Cardinal Mazarini das Hochspiel nach Hofe gebracht hatte, sich in kurzer Zeit wenig fanden, welche besser, als er, spielten. Und was für ein Unterscheid ist nicht zwischen den gläsernen Carossen, welche man vor acht oder neun Jahren aus Flandern zu uns brachte, und zwischen denen, welche man heute zu Tage siehet? Allein wir wollen wieder auf unser l'Hombre kommen.

Wie dieses Spiel auf Spanisch einen Menschen heist; also hat es auch mit dem, was wir Homme oder Mensch nennen, eine große Gleichheit. Es kann dasselbe mit zwei, drey

drey, vier, ja fünf Personen gespielet werden. Aber mit drey Personen zu spielen, ist am üblichsten und erfordert die meiste Wissenschaft. Auf solche Weise ergöhet sich die Königin damit; und, wenn man dies einmal kann; so sind die andern nicht schwer, die nicht so angenehm sind, auch nicht so gerne, wie jenes, zur Hand genommen werden. Es ist aber deswegen nicht zu loben, daß ich sage, es sey das angenehmste: denn, wie mich dünkt, so verursacht dies Spiel allzuhetige Gemüthsbe-
 wegung. Es trägt sich oftmals zu, daß auch die Sittsamsten sich mehr dabey erhitzen, als es dienlich ist. Man nennt es deswegen in Spanien el Renegado, das heist, das Teufelspiel.

Dem sey nun wie ihm wolle; so wollen wir uns an die Zahl mit dreyen halten und unsern Unterricht darnach einrichten.

Man spielt es mit vierzig und mit eben den Karten, welche man in dem Premierpiel hat. Man wirft nämlich von einem ganzen Spiele die Achten, die Neunen, die zehen weg.

Sängt man an; so siehet man, wer Karte giebt und jeder setzt bey der Königin zehen Pistolen oder zehen Zeichen, die eben so viel gelten. Derjenige, welcher giebt, giebt dem, der zu seiner Rechten sitzt, drey Blätter, eben soviel dem andern und nimmt eben so viel für sich.

sich. Das wiederholt er drey mal, damit ein jeder neune bekomme.

Passen alle, so setzt man zwey Zeichen zu, welche man soviel, als man will, gelten lässt. Passet man mehrmal; so werden allemal zween zugesetzt.

Sie verstehen wohl, warum man anfänglich zehen setzt? damit nämlich gleich Anfangs was zu gewinnen ist. Und ich habe die Zahl zehen und zwey darum erwählt, weil man es also bey der Königin spielt. Daß man aber die Moden nach dem Hofe einrichtet, solches dient darzu, eine Gleichheit in dem zu halten, was noch zu sagen ist. Jedoch, ehe wir weiter gehen; so ist es gut, daß man die Karten und ihren Werth kenne.

Es sind drey Hauptkarten, welche man Matadors, das ist, Mörder nennt, weil diese die andern stechen. Der erste heißt Espadille, der andere Manille und der dritte Basta.

Das As von Pique oder Schuppen, ist die Espadille und die höchste Karte im Spiel; der Trumpf mag seyn in welcher Farbe er will. Die Manille ist allemal die zwote Karte, sie ist aber nicht beständig und unveränderlich wie die Espadille; sondern sie verändert sich, nachdem man schwarz oder roth wählet. Ich sage, wählet: denn man

wirft in diesem Spiel keinen Trumpf auf, sondern der, welcher spielt sagt: ich spiele Schuppen, (Pique), Klee, (Trefle), Herz, (Coeur), Raute, (Carreau), und das macht den Trumpf. Ist nun der Trumpf im Schwarzen; so ist die Schuppen- oder Klee- zwey die Manille. Ist er aber im Rothem, so ist sie die Herz- oder Rautensieben. Also, wenn der Lombre oder der da spielt, sagt: ich spiele auf Schuppen, so hat derjenige die Manille, der die Zwey in dieser Farbe hat. Spricht er aber: ich spiele auf Klee; so hat derjenige die Manille, welcher die Zwey in dieser Farbe hat. Sagt er dann: ich spiele auf Herz; so hat der die Manille, welcher die Sieben in dieser Farbe hat. Desgleichen hat der die Sieben zur Manille, wenn man im Raute spielt. Dieses scheint zwar etwas seltsames zu seyn, daß die Zwey im Schwarzen und die Sieben im Rothem die Manille ist. Allein, das macht keine Hinderniß, wenn man etwas gewohnt ist; vielmehr macht solches das Spiel lustig.

Der dritte Matador ist das As in Klee und heißt Basta. Es ist allezeit der dritte Trumpf, wie das Schuppenas der erste. Diese drey Matadors sind und thun im L'Homme dasjenige was in dem L'Homme- spiel



spiel der König, die Frau, und der Knecht, daß also derjenige dreyer Leesen versichert seyn kann, der sie hat.

Es findet sich der Farben wegen noch eine andere Verwirrung; nämlich, daß im Roth die Zwey die Drey, die Drey die Viere, die Viere die Fünfe, die Fünfe die Sechse, die Sechse die Sieben; hingegen im Schwarzen die Sieben die Sechse, die Sechse die Fünfe, die Fünfe die Viere, die Viere die Drey, die Drey die Zwey steht. Jedoch werden die Rothsieben und die Schwarzeywey ausgenommen, wenn eines oder das andere Trumpf ist. Denn in solchem Falle werden sie, wie ich gesagt habe, Manilles, und sind über alle Trumpfe, ausgenommen die Espadille, welche das höchste ist.

Nach diesen drey Matadors folgt, wenn Roth Trumpf ist, der Ponto, nämlich das Herz- oder Kautenas, in welcher Farbe Trumpf ist. Diesem folgt der König, die Dame, der Knecht, die Zwey, die Drey, die Viere, die Fünfe, die Sechse. In dem Schwarzen ist kein Ponto, weil das schwarze Als etwas anders ist. Aber der König von dieser Farbe ist an seiner Statt. Nach diesem kommt die Dame, der Knecht, die Sieben, die Sechse, die Fünfe, die Viere, die Drey.

Es ist zu merken, daß das rothe Trumpfas über dem König ist, aber auf die Knechte folgt, wenn es nicht Trumpf ist. Hier sehen Sie, Madame, daß die Ehren dieser Welt vielmals von dem blinden Glücke sich herschreiben, welches zu erwägen wohl würdig ist. Ich bin versichert, daß die Herren Liebt, welche sich nur auf artige Sachen zu schreiben legen, bey Gelegenheit ein Sonnet oder Madrigal darüber machen werden. Nun ist es nöthig, das alles, ehe man zu spielen anfängt, zuvörderst zu verstehen. Stellen Sie sich demnach vor, wir spielten mit einander; Sie geben einem jeden neun Karten, und auch Sie hätten so viel für sich behalten. Stellen Sie sich ferner vor, ich säß zu Ihrer Rechten und der dritte auf meiner Rechten; Sie hätten die Karten auf meine Seite gelegt: denn das muß in acht genommen werden, damit man weiß, wer gegeben hat, wer da reden und antworten, auch zuerst ausspielen muß, welches allemal dem Ersten, der ich es anho bin, zukommt. Ehe ich nun meine Karten aufhebe; so sehe ich nach, ob ich ihrer etwa zu viel oder zu wenig habe. Befände ich dieses also, so müste ich Beste sehen, wenn nicht alle pasten und ich mit. Geschähe dieses, so hätte es nichts auf sich. Darauf



Darauf besehe ich meine Karten und besinde, daß ich ein gut Spiel habe, nämlich die Espaville, die Kautensieben, die Dame, den Knecht, und über dem den Kleekönig. Derothalben frage ich, ob jemand ohne zu kaufen oder hinweg zu werfen, spielen will. Und das muß ich fragen, denn hätten Sie oder der Dritte gute Karten, daß Sie damit ohne zu kaufen spielen könnten, oder daß einer von den Beyden aus Eigensinn oder Unmuth spielen wollte, wenn er gleich keine gute Karten hätte: so dürfte ich nichts kaufen und hätte alsdenn nur den Vorzug, ohne kaufen zu spielen, weil ich der Erste bin.

Hier ist im Vorbeygehen noch zu merken, daß derjenige, der da fragt, ob jemand ohne kaufen spielen wolle, nicht mehr ohne kaufen spielen darf; wenn er einmal nein gesagt hat. Habe ich nun dieses gefragt; Hat man mir mit Nein geantwortet; so behalte ich die fünf obengenennten Karten und werfe die andern weg, welche ich bey dem Stock lege. Hernach nehme ich so viel, als ich weggeworfen habe, nämlich Viere. Was übrig bleibt, lege ich zwischen dem dritten und mir; weil derjenige, welcher auf des Spielers rechten Hand sitzt, allezeit nach ihm kaufen und wegwerfen muß. Ich
nehme

nehme aber eben so viel Karten, als ich weg-
geworfen habe. Denn nähme ich mehr oder
weniger; so müste ich Beste sehen. Auch
darf ich nicht vergessen, ehe ich meine ge-
kaufte Karte ansehe, zu sagen, Raute:
wenn ich darauf spielen wollte. Vergäße
ich dieses und der erste nannte mir eine andere
Farbe: so würde ich durch meine Unachtsam-
keit aus meinem guten Spiele ein schlimmes
machen. Nach diesem sehe ich meine Karten
an und befinde ich, daß Basta, Ponto, und
der König im Trumpf an mich gekommen
sind: so kann ich mein Spiel auflegen und
zugleich zeigen, daß ich keine Bole begehre;
weil ich versichert bin, daß ich gewinne. Ich
ziehe den Satz: mir bezahlt man meine Ma-
tadors, jedoch, daß ich sie fordere, ehe wie-
der abgehoben und die Karte gegeben ist. Für
jeden Matador zahlt man zwey Zeichen dem,
der da spielet und gewinnet. Verliert aber
dieser; so muß er sie bezahlen. Jedoch muß
er sie alle drey haben; denn zwey werden
nicht bezahlt.

Bishier habe ich nur von den drey Ma-
tadors, Espadille, Manille, Basta geredt.
Ueber dis muß ich noch sagen, daß alle un-
mittelbar drauf folgende Trümpfe Matadors
genennt und auch so bezahlt werden.

Lest

Laßt uns noch einmal das Spiel untersuchen. Zum Exempel, ich habe die Espadille, Manille, Basta, Ponto, König, Dame und Buben. Das sind sieben Matadors, welche achtundzwanzig Zeichen gelten. Hätte ich die Zwey und die Drey; so hätte ich neun Matadors und die Vole wäre gemacht. Stehet nur ein Satz; so gewinnet derjenige, welcher Vole gemacht, noch einmal so viel, als der Satz werth ist, worzu ein jeder die Hälfte zahlet; als stünden hundert Zeichen, giebt jeder fünfzig. Stehen mehr Sätze, so nimmt er sie alle; aber die zween andern geben nichts.

Untersteht er sich, die Vole zu machen und es gelingt ihm nicht; so theilen die zween andern alles, was auf dem Spiele stehen; wenn gleich sechs Besten stehen sollten.

Bisweilen geschieht es, daß man sich wider Willen einläßt, das ganze Spiel zu machen; wenn man nämlich fünf oder sechs Matadors hat, und zur Lust mehr als fünfe ausspielet: denn zu gewinnen, braucht man nur fünf Leesen. So kann er nicht zurücke ziehen, wann er die sechste Karte auswirft und der andere keine Leesen hätte. Macht er auch gleich nicht alle Leesen; so muß man ihm die Matadors und das sans prendre, wenn er ohne kaufen gespielet hat, bezahlen, dafür
ein



ein jeder dem Spieler zehen Zeichen, der Spieler aber, wenn er verspieler, einem jeden eben so viel zahlen muß. Der Spieler aber gewinnt, wenn er vier Leesen, hingegen sein Gegenspieler nicht eben so viel, nämlich, der eine zwey, dar andere drey gemacht hat. Hingegen setzt der Spieler Beste, wenn einer vier, der andere eine macht, und das Spiel stehet, welches man Repuesta nennet.

In dem a l'Homme Spiel sagt man zuweilen contra, aber in dem l'Hombre nicht, weil man, ohne contra zu sagen, in diesem Spiel gewinnet. Denn derjenige, welcher fünf Leesen machet, gewinnet auch mit vieren, wenn die übrigen so zertheilet sind, daß der eine zwey, der andere drey hat, und das nennet man Codille machen.

Seine Leesen muß man nicht aufeinander, sondern fein nach der Ordnung legen, daß man gleich im Ansehen ihrer Zahl wisse, worinnen die Spanier niemals fehlen.

Hat derjenige, welcher nach dem Spieler kauft, einige Matadors; so nimmt er gemeinlich so viel Karten, als er zu einem guten Spiel nöthig hut. Hat er aber keinen Matador; so soll er dem lezten allezeit fünf Blätter lassen, der nicht eher kaufen darf, bis die Ordnung an ihn ist, bey Strafe Beste



ste zu setzen. Denn dadurch würde sonst der andere merken wie viel Karten es nöthig gehabt hätte, und aller unbefugter Vortheil ist strafbar.

Wird eine Farbe ausgespielt, die man nicht hat; so darf man sie eben nicht mit Trumpfe stechen, den Trumpf aber bey Straffe, Beste zu setzen, niemals verläugnen, welches die Franzosen renoncer nennen. Thut es der Spieler und verspielt, so muß er doppelt setzen, wenn man es merket.

Hierinne haben die drey rechten Matadors die Freyheit, daß man sie nicht auf Trumpf geben muß, der ausgespielt wird, ob man gleich keinen Trumpf zuzugeben hat. Doch aber muß bekannt werden, wenn man noch Trumpf hat. Allein der stärkere Matador zwingt den schwächern, also daß, wenn Espadille gespielt wird und ich habe nur Manille und Basta, ich eine oder die andere zugeben muß. Das macht große Verwirrung; wenn man einen kleinen Trumpf ausspielt und der andere die Espadille zuwirft; so bin ich nicht verbunden, die Manille oder Basta zuzugeben. Beyde kann ich behalten, wenn ich es für nützlich halte. Ich sage, wenn ich es für nützlich halte, weil man oftmals nicht so viel Leesen machen muß, als man kann.

Zum

Zum Beyspiel; macht der Spieler vier Leesfen, der andere drey, ich eine; so ist die Parzthie verspielt, an statt daß sie Repuesta wäre, wenn ich dem andern die neunte machen ließe. Ich würde also übel spielen, wenn ich eine gute Karte behielte.

Bisweilen scherzt man und zwar mit guter Manier im Spiele. Allein der Spieler muß sich dafür in acht nehmen, worbey die Ernsthaftigkeit wohl stehet. Man muß es ernstlich und bedachtam spielen. Kennt der Spieler in Gedanken eine Farbe vor der andern; so darf er nicht widerrufen. Sagt er gano so ergiebt er sich Beste zu sehen und als denn kann er nicht gewinnen. Doch darf er solches nicht eher sagen, als er verhindert, daß es ein anderer nicht Codille gewinnt. Will er aufmischen; so versteht er sich zu einer Beste. Will einer von den andern beyden fortspielen; so vereinigt sich der Spieler und der Dritte allezeit wider ihn, den Satz zu ziehen.

Halten Sie, Madame, im Spielen die Karten ein wenig auseinander, daß der Spieler sie gesehen hat; so kann er Sie nöthigen, selbige auszuspielen, es sey denn, daß sie die ausgespielte Farbe bekennen und renonciren müßten, wenn sie die gesehene drauf gäben.

Derz



Derjenige, welcher wider den Spieler spielt, kann zu seinen Cameraden gano sagen, das heist: laß es gehen. Trägt er Bedenken es zu thun; so kann er ihm drehmal trozig sagen: y no mas gano sie fe puede; und gano del Rey, wenn er eine Dame ausspielt; das heist; laß es gehen, wenn ihr könnt; nehmt den König nicht. Es ist zu wissen, daß man keine andern Worte sprechen darf, als eben diese, auch keine gleichgültigen. Man muß aber gano sagen, aber nur den Satz zu erhalten. Denn wollte man Codille gewinnen; so würde man in Spanien für einen Schalk und Betrüger gehalten werden, no se deve pot Lios.

Allezeit kauft der Spieler zuerst, nach ihm derjenige, welcher zu seiner Rechten sitzt, und sodann der Dritte. Man nimmt so viel Karten, als man will und es ist nicht mehr gebräuchlich, sie zu bezahlen, wie man vordem that und noch in Spanien geschieht, wo man sie deswegen comprandes nennt. Läßt der Letztere noch Karte übrig, welches gar oft geschiehet, wenn ohne Kauffen gespielt wird; so darf er sie ungesehen unter die Weggeworfenen legen. Hat er sie aber gesehen; darf solches auch ein jeder thun.

B

So

So lange als das Kauffen währet; darf keiner, wenn er nicht für einen wunderlichen und ungereimten Mann will gehalten seyn; ein Wort reden; es sey denn, daß man wegen der Chokolade Anordnung machte, oder solche zu nehmen hätte.

Ist der Satz klein und man hat doch ein ziemlich Spiel; pflegt man gerne ohne Kauffen zu spielen: weil die zwanzig Zeichen, welche dafür gezahlt werden, oftmals so viel austragen als der Satz. Ist aber dieser stark; so spielt man nicht leicht ohne Kauffen; man habe denn ein gewiß Spiel, oder man werde durch einen andern gezwungen, der auch ohne Nehmen spielen sollte.

Oftmals verliert man mit einem guten Spiel, wenn die guten Karten, die man nicht hat, in einer Hand sind. Hingegen gewinnt man oftmals mit mittelmäßigen Karten, wenn sie getheilet sind. Einmals habe ich einen gar guten Spieler auf vier Matadors und drey Könige verspielen sehen, und es konte, nachdem das Spiel eingerichtet und gespielt wurde, nicht anders seyn. Wäre er der erste gewesen; so hätte er ohnfehlbar gewonnen. Denn er hätte ein oder zweymal Trumpf ausgeworfen, um zu sehen, wo selbige wären, bis einer oder der andere

andere keinen mehr gehabt hätte. Hätte er nachgehends seine Könige gespielt; so würde er leicht eine Leese gemacht haben, wenn gleich die acht Trümpfe in einer Hand gewesen wären. Ich zähle acht Trümpfe, denn er selbst hatte viere, nämlich die vier Matadors, und es sind ihrer zwölf im Rothem, welches die Farbe war, die er ausrief. Im Schwarzen sind ihrer nur etliche, weil kein Ponto darinnen ist.

Die Trümpfe, welche bereits sind gespielt worden und welche noch in der Hand sind, zählet man sorgfältig, und deswegen darf man die Leesen, so oft man will, nachsehen.

Ist ausgespielt worden und einer hat Espadille und Basta, oder, wenn solche bereits gespielt sind, zwey andere, die gleiche Wirkung thun; so ist man zweyer Leesen versichert und das nennt man, eine Tenace haben.

Hat man kein gut Spiel; so muß man nicht leicht spielen und wer sich zu viel auf das Kaufen verläßt, wird oft Beste. Espadille, Manille und zween kleine Trümpfe sind nicht genug, wenn nicht wenigstens etliche Könige darbey sind, sonderlich im Rothem.



then. Im Schwarzen ist leichter zu spielen, weil darinnen weniger Trümpfe sind.

Die zwey schwarzen As, wenn man gleich nicht viel dabey hat, machen große Versuchungen und es giebt wenig Leute, die nicht darinnen unten liegen, zumal da man wahrhaftig am meisten darmit verliert.

Ist jemand der erste oder der letzte; so spielt er zuweilen ein Spiel, das er sonst nicht thäte, wenn er in der Mitten säße. Denn der erste hat den Vortheil, auszuschlagen, und der letzte kann leicht merken, daß die Karten der ersten, welche gepasset haben, nicht sonderlich gur sind, dahero kann er sich leichte Hoffnung zu gewinnen machen. Ist der Spieler ein guter Spieler, so ist er darauf bedacht, den Einsatz zu gewinnen. Sieht er aber, daß es nicht will angehen; so bemüht er sich, das Spiel remise oder stehend zu machen, an statt daß es ein Unruhiger gewinnt oder verliert.

Wo die hohen Trümpfe sind, muß man nachdenken und gleichsam rathen, welches leichtlich bey dem Kaufen zu muthmaßen ist. Dann derjenige, welcher viel kauft und seinen Cameraden nicht fünf läßt, hat allem Ansehn nach fünf Matadors und darnach soll sich der Spieler richten.

Wenn



Wenn man mit vier Matadors, oder mit drey Matadors und einem Trumpfe oder König versichert ist, vier Lesen zu machen; aber sich nicht getraut, aus Mangel der Karte, die fünfte zu machen; so muß man dahin trachten, daß der Schwächste zwey und der Dritte drey Lesen mache. Der Schwächste sucht nicht mehr, wenn er das Spiel verliert, als eine Lesen zu machen. Hat er zwey Könige, wovon ihm einer passiret; so spielt er nicht den zweyten, wie ein Unwissender wohl thun würde, sondern eine schlechte Karte. Hat er einen schlechten Trumpf, so siehet er, wie er ihn mit Gelegenheit los wird, oder setzt ihn vor; indem der Spieler ihn gemeiniglich mit einem hohen stechen muß, wodurch selbiger auch zugleich mit geschwächet wird.

Ich wollte Ihnen, das Spiel vollkommen zu spielen, noch viel andre Sachen schreiben. Allein das lernt sich mehr durch Lust und Erfahrung. Jedoch ist nichts vergessen worden, was hauptsächlich zum Grunde des Spiels gehöret. Ich habe die Befehle berichtet, welche die zu ereignenden Vorfälle entscheiden können, derer sich ofte finden, welche Streit verursachen und nicht durch einen Schiedsmann können geschlichtet werden. Würde es demnach überflüssig seyn,

B 3

solche



solche Gesetze in gewisse Articul, als sibyllische Bücher zu verfassen, damit man sie desto leichter finden könnte?

Uebrigens erschrecken Sie, Madame, nicht für so vielen Anmerkungen. Raum werden Sie zweymal gespielt haben, so werden Sie so gut, als der vollkommenste Spieler, zu spielen wissen. Denn allerley Spieler zu spielen ist nicht so schwer, als recht zu spielen.



Gesetze für das L'Hombrespield.

I.

Wenn jemand zu viel oder zu wenig Karten hat und er meldet es nicht, ehe ausgespielt wird; so ist er Beste.

2.

Wenn gefragt wird, ob jemand ohne Kauffen spielen will und es findet sich niemand; so ist man verbunden, zu kauffen.

3.

Wenn einer ohne Kauffen spielen will; so darf er nicht wegwerfen.

4. So

4.

So bald einer Trumpf genennet hat; so darf er selbigen nicht ändern. Hat man sich aber übereilt; so darf man zum zweytenmal wegwerfen, wenn man die zukaufenden Karten noch nicht gesehen hat und die weggeworfenen von den übrigen zu unterscheiden sind.

5.

Wenn der Spieler keinen Trumpf nennet und seine Karten aufgehoben und besehen hat; so darf der, welcher am ersten redet, ihm einen nennen.

6.

Wenn derjenige, der ohne Kaufen spielt, der erste ist und keinen Trumpf nennt; so nennet ihn die erste Karte, die er ausspielt, für ihn, und ob zwar Espadille und Basta allezeit Trumpf sind; so bedeutet doch jenes Schuppen, dieses Kreuz.

7.

Wenn man zuviel Karten nimmt; so kann man die, welche zuviel ist, hinweglegen, wenn man sie nur erkennen kann und sein Spiel noch nicht gesehen hat. Weiß man nicht, welche es ist; so mischt man seine Karten, läßt sie abheben und einer von den andern beyden ziehet hernach eine für den

ersten heraus, welcher nicht spielt; wenn er sie ohnbesehen haben will. Sonst aber nimmt sie der Dritte. Begehrt sie keiner; so wird sie zu dem Auswurf gelegt.

8.

Hat man eine Karte zuviel, auch das Spiel schon gesehen; so muß man die Karte mischen und abheben, hernach eine daraus ziehen lassen. Hat aber der Spieler zu viel und verspielt; so setzt er zweymal Beste.

9.

Befindet es sich im Kaufen, daß eine Karte zuviel oder zuwenig ist; so kann derjenige, welcher es im Kartengeben versehen hat, nicht spielen, wohl aber der andere: Es sey denn, daß der Kartengeber vor Besichtigung seiner Karten den Stock zähle, wie es sonst zu geschehen pflegt. Alsdenn müste von neuem gegeben werden.

10.

Eine Karte, die umgekehrt liegt, verdirbt kein Spiel, wenn es kein Matador ist. Und wäre es gleich einer, so ist doch das Spiel gut, wenn er sich nur unter den übriggebliebenen befindet.

11.

Wenn einer von den Gegenspielern, ein Blatt von den andern absondert, als wollte
er

er es ausspielen und er sähe es, nannte es auch: so muß er es spielen, wenn es nur ohne Farbe zu läugnen geschehen kann.

12.

Wenn der Spieler eine Karte nimmt sie auszuspielen; so kann er sie allezeit wieder zurückziehen, so lang er sie nicht ausgeworfen hat.

13.

Welcher renoncirt, darf seine zugeworfene Karte wieder aufheben, solange die Leese noch offen und nicht schon umgekehrt liegt. Hätte er aber nicht gestochen, als zum Beispiel, wäre es der Kautenknecht und er hätte die Dame und Sieben; so darf er die Dame nicht nehmen, sondern müste es mit der Sieben gehen lassen.

14.

Ben dem Ausspielen darf man kein ander Wort als gano sagen, welches unterschiedene Sachen bedeutet, aber nach dem Unterschied der Fälle zu verstehen ist.

15.

Wenn ein Gegenspieler will, daß man ihm die Karten lassen oder dem Spieler die Leese solle machen lassen: so sagt er gano.

16. Wenn

16.

Wenn er eine niedrige Karte in einer Farbe spielt, darinne er höhere hat, damit solches seine Cameraden wissen: so sagt er gano.

17.

Wenn einer einen Matador oder hohen Trumpf ausspielt und will, daß der andere seine beste Karten wegwerfe; so sagt er gano.

18.

Sobald der Spieler gano sagt; so unterwirft er sich Beste zu setzen. Gewänne er gleich, so darf er den Sas nicht nehmen, daß also dies gano zu nichts dienen kann, als das Spiel repuesta oder stehend zu machen.

19.

Wenn darjenige, der ohne Kaufen spielt, nicht bekennet, zuviel oder zuwenig Karten hat, so macht er Beste. Gewinnt er aber und hat Matador, so läßt er sich solche und das sans prendre bezahlen.

20.

Sobald man siehet, daß einer Farbe verläugnet hat, so läßt man ihm seine Karten wiedernehmen und ordentlich spielen. Und hat man nach diesen Verläugnen wieder aus-

B 5

gespielt;



gespielt; so ist man doch nicht verbunden, selbige wieder zu spielen, sondern man spielt von neuem, wie man will.

21.

Die Matadors werden nur dem Spieler bezahlt und hätte sie gleich ein anderer und machte damit Codille; so bekäme er doch nichts dafür.

22.

Wenn einer fünf Leesen hat und spielte die sechste Karte aus: so untersteht er sich Bole zu machen, ohne etwas dabey zu sagen, dergestalt daß man sich davon nicht mehr losmachen kann.

23.

Wenn man sie macht und steht nur ein Satz; so geben ihm die übrigen zwey noch soviel, als selbiger ist, jeglicher die Hälfte. Macht er keine Bole oder Matsch, so theilen ihn die zwey andern. Macht er sie aber und stehen mehrere Sätze; so nimmt er alles, was im Spiel stehet und die andern geben ihm nichts. Fehlet es ihm, so theilen solches die andern. Hat er ohne Kaufen gespielt, so läßt er sich dies wie die Matadors bezahlen.

24.

24.

Wer eine Karte zugiebt, ehe die Reihe an ihn ist, setzt Beste.

25.

Wenn der Spieler matschen will und die sechste Karte spielt; so darf man nicht sagen, was der dritte behalten soll. Aber die erste Karte, die ich darauf gebe, zeigt solches genug.

26.

Wenn etwas vergessen wird; so darf man es solange fordern, bis die Karten gegeben sind und die übrigen auf dem Tische liegen. Nach diesem ist die Forderung verjährt.

27.

Wenn zwei Karten falsch liegen; so giebt man von neuem und spielet für diesmal nicht.

28.

Wenn einer darthun kann, daß das Spiel wegen eines Blatts, welches er weggeworfen hat, falsch ist; so giebt es für diesmal nicht.

29.

Derjenige, welcher zu der dritten Leese gano saget und bekommt fünfe, kann nicht
Codille



Codille machen; wohl aber alsdann, wenn ihm das Glück solche in Vieren beschehret.

30.

Wenn derjenige, welcher nicht genug Karten genommen hat, solches erst merket, ehe er sie gesehen hat: so kann er die, welche ihm fehlet, nachnehmen, wenn sie noch auf dem Tische liegt. Hat sie aber ein anderer genommen und unter sein Spiel gebracht; so nimmt er eine von seinen hinweggeworfenen.

31.

Wenn der letztere mehr Karten wegge worfen hat, als ihm sind gelassen worden und er nimmt solches in Acht, ehe er seine Karten aufhebet; obgleich er seine hinweggeworfene mit den andern gemischt hat: so setzt er doch nicht Beste, sondern nimmt das, was ihm abgeht, unter seinem Auswurf wieder.

32.

Welcher zweymal verläugnet, setzt zweymal und mehrmal Beste.

33.

Derjenige setzt Beste, der, nachdem er die Karten gegeben, die unterste oder eine andere Karte besieht, das ihm nicht erlaubt ist.

34.

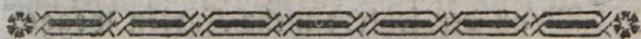
the
die
en,
ste
es
rf
es
he
r
bt
al
el
r
al
te
t
le



34.

Wenn der letzte von den Zween wegwirft, daß er also zu erkennen giebt, wieviel er haben will; so setzt er Beste.

Diese Regeln gehen hauptsächlich die vollkommenen Spieler an; welche durch ihre Fehler gewinnen können. Denn die ansehenden Spieler und sonderlich das Frauenzimmer können unschuldig fehlen und bey ihnen würde das höchste Recht die höchste Unbilligkeit seyn.



Anhang.

Regeln zu dem L' Hombre in Fünfen.

I.

L' Hombre kann unter Fünfen gespielt werden.

1.

2.

Alsdenn werden die Karten alle gegeben und ein jeder bekommt achte.

3.

Wenn einer spielen will; so fragt er, wie sonst, ob es erlaubt sey?

4. Wenn

4.

Wenn es erlaubt ist; so ruf ich an statt
des Kaufens einen König zu Hülfe.

5.

Wer selbigen hat, der muß mir helfen
und unsere Leesen sind gemein.

6.

Wenn der Spieler Beste wird; so muß
der die Hälfte setzen, welcher den genannten
König hat.

7.

Hingegen theilen diese Beyde auch den
Gewinnst.

8.

Wenn niemand spielen will, muß der
absolut dran, welcher die Espadille hat.

9.

Wenn er siehet, daß er verliert; so setzt
er nur den halben Satz und der die andere
Hälfte, der den gerufenen König hat.

10.

Die Matadors, Solo, fünf ersten wer-
den nicht bezahlt, es sey denn, daß man allein
spielt und keinen König zu Hülfe ruft.

11.

Wer renoncirt oder nicht bekennt, ist
Beste.

12.

12.

Das Spiel accurat zu spielen, soll man den König erst rufen, hernach die Farbe des Trumpfs nennen.

13.

Ich kann meinen eigenen König, den ich in der Hand habe, rufen, um die andern verwirrt zu machen und alsdenn müssen sie mir Solo Matadors und die fünf ersten bezahlen, wenn ich sie habe.

14.

Der Spieler mag auch den Trumpf König rufen. Dieses thut er nur, wenn er ein gar schlecht Spiel hat.

15.

Gemeiniglich nennt man den König in der Farbe, wo man am wenigsten hat.

16.

Jedoch rufet man lieber einen rothen als schwarzen König, weil mehr Trümpe in jener als in dieser Farbe sind.

17.

Wer passet, der setzt den vierten Theil des Sazes zu.



Anmerz



T

I.

daß
zusa

Car
und
und
drey

be
Kör
fer,
den
Kör
fort





Anmerkungen

über die
von

Innocentio Burlati

zum

TRESETTE - Spiel erfundene Regeln.

1. **T**resette wird von vier in Quadro sitzenden Personen gespielt, dergestalten, daß die zwey gegen einander sitzende beständig zusammen halten.

2. Zu diesem Spiel werden à l'Hombre-Carten gebraucht, jeder Person zehen Blätter, und zwar zur rechten Hand zum erstenmal fünf, und sodann wiederum fünf, oder aber zweymal drey und einmal vier Blätter ausgegeben.

3. Die Ordnung der Blättern ihrer Höhe nach ist folgende: Dreyer, Zweyer, Aß, König, Dame, Bub, Siebener, Sechser, Fünfer, Vierer. Dergestalten, daß der Dreyer den Zweyer, der Zweyer das Aß, daß Aß den König, der Siebener den Sechser, und so weiter fort stehe. Es muß aber in gleicher Farbeseyn,
E dann

dann v. gr. der Pic= Dreyer kann in Herzen, Caro, und Treffel nichts stechen.

4. Zu Vollendung einer ganzen Partie seynd ein und zwanzig Points zu machen, oder anzuzehlen; mithin

5. Zum Marquieren ein und zwanzig Marques, nemlich ein langes= welches allein zehen Marques geltet, und elf runde Marques nöthig.

6. Die Points werden gezehlet entweder aus denen in einer Hand sich befindenden= oder aber von beyden Freunden mit einander eingestochenen Carten

7. von denen in einer Hand sich befindenden Carten werden angezehlet v. gr. vier oder drey Dreyer, vier oder drey Zweyer, vier oder drey Aß, vier oder drey König zc. vier oder drey Siebener und so weiter.

8. Vier Dreyer, wann sie in einer Hand seynd, marquieren vier Points. Alle übrige vier gleiche Figuren, oder vier gleiche leere Blätter v. gr. vier Zweyer, vier Aß, vier Buben, vier Siebener, vier Vierer marquieren, wann sie in einer Hand seynd, nur zwey Points.

9. Drey Dreyer, wann sie in einer Hand seynd, marquieren drey Points. Hingegen drey Zweyer, drey Aß, und alle übrige drey gleiche Figuren, und drey gleichen leere Blätter nur ein Point.

10. Ein Neapolitaner ist, wann sich der Dreyer, Zweyer, und das Aß von einer Farbe in einer Hand befindet, und dieser ist ein dreyfacher, marquiret also drey Points. Wann noch der König dabey, ist es ein vierfacher, und marquiret vier Points

Points: Kommt auch die Dame dazu, so ist es ein fünffacher, und marquiret fünf Points, auch so weiter fort so viel Points, als vielfach der Neapolitaner seyn wird.

11. Von denen eingestochenen Carten gilt ein jedes Aß ein Point, und drey anderen Figuren miteinander auch ein Point. Unter diese Figuren gehören nur die Dreher, Zweyer, Könige, Damen, und Buben, dann die übrige eingestochene leere Carten, nemlich Siebener, Sechser, Fünffer, und Vierer zehlen oder marquiren nichts.

12. Der letzte Stich marquiret extra 1. Point.

13. Wer von beyden Theilen zum ersten 21. Points machet, hat die Partie gewonnen.

14. Partie simple ist, wann auf einer Seite, nemlich von mir und meinem Freund ein und zwanzig Points, und von dem Gegentheil schon eilf oder mehr Points marquiret worden.

15. Partie double ist, wann auf einer Seite 21. Points, und von dem Gegentheil oder Feind noch nicht eilf Points gemacht worden.

16. Stramazette ist, wann zwar ein Stich, aber mit diesem kein Point gemacht wird, wann nemlich kein Aß, oder nicht drey Figuren dabey befindlich seynd, es wäre dann der letzte Stich, dann dieser marquiret eines ohne Figuren.

17. Calada, wann beyde Freunde mit einander alle Stich gemacht haben.

18. Caladon, wann einer allein mit seinen Carten alle zehen Stich machet.

19. Partie simple marquiret 1., Partie Double 2. Parties: Stramazette in Double 3.,

auffern Double 2., Calada in Double 4., auffern Double nur drey Parties, doch lassen viele Stramazette allezeit drey, und Calada allezeit vier Parties gelten, kommet also bey dem Anfang des Spielens auf das dießfällige Austragen an; in gleichen wegen der Caladon, ob nemlichen diese was mehreres als Calada, und wie viel gelten solle?

20. Invito wird regulariter auf dreyerley Art gemacht, wann nemlich gleich bey dem Anfang des Ausspielen 1.) ein Kleines, das ist, keine Figur, oder aber 2.) ein Dreyer, oder 3.) ein Zweyer ausgeworfen wird.

21. Wird ein Kleines aausgespielt, so muß der Freund, wann er von der ausgespielten Farbe den Dreyer oder Zweyer in Händen hat, mit solchem stechen, und von sothaner Farbe das Höchste, so er noch in Händen hat, seinem Freund zuruck spielen.

22. Wird ein Dreyer ausgespielt, so muß der Freund, wann er den Zweyer von gleicher Farbe hat, solchen zugeben.

23. Wird ein Zweyer ausgespielt, und der Freund hat den Dreyer davon, so muß er mit diesem stechen, und seinem Freund das Höchste, so er von dieser Farbe noch in Händen hat, zuruck spielen.

24. invito geschieht also, wie erst erwehnet worden, in Regula auf dreyerley Art: Es ist aber noch die vierte Species eines Invito übrig, wann ich nemlich ein Aß mit fünf, vier, oder wenigstens mit noch drey Blättern von einerley Farbe besetzt: und sonst kein anderes Invito zu spielen



spielen habe; So kan ich auch ein Invito auf sothanes Aß machen, und ein Kleines von dessen Farbe ausspielen.

Wie sich aber übrighens mein Freund verhalten solle:

1. Wann ich mit einem Kleinen invitire, und er den Dreyer, oder Zweyer hat.
2. Wann ich mit einem Kleinen invitire, und mein Freund merket, daß es nur ein Invito von Aß seye.
3. Wann ich mit einem Dreyer invitire, und er den Zweyer hat.
4. Wann ich mit einem Zweyer invitire, und er den Dreyer hat.
5. Wann ich mit einem Kleinen invitire, und mein Freund den Dreyer oder Zweyer nicht hat.
6. Wann ich eine Figur, oder ein Aß anspiele.
7. Wann ich einen Neapolitaner ausspiele.

Wie hingegen ich, und mein Freund sich verhalten solle:

1. Wann der Feind mit einem Kleinen invitiret.
2. Wann der Feind mit einem Zweyer invitiret.
3. Wann der Feind eine Figur oder ein Aß ausspielet.
4. Wann der Feind einen Neapolitaner ausspielet.
5. In welchem Casu das Kleine des Invitanten mit dem Aß gestochen werden solle.

6. In welchem Casu dem Freynd auf den Dreyer nicht der Zweyer, und auf den Zweyer nicht der Dreyer zugegeben werden solle.

7. In welchem Casu ich dem Feind selbst, wann er meinen Freynd mit dem Dreyer stechet, den Zweyer davon, wann ich solchen habe, zuwerfen müsse, ohngeachtet ich eine andere Figur oder ein Kleines von gleicher Farbe zugeben könnte.

8. In welchem Casu ein Zweyer, und welcher ausgespielt werden solle, ohne ein regulares Invito zu haben.

9. In welchem Casu gleich anfänglich ein Aß ausgespielt werden solle.

10. In welchem Casu von Zweyen Neapolitanern der eine davon, um desto sicherer Caladon oder Calada zu machen, nicht angesaget werden solle.

11. In welchem Casu nicht gleich anfänglich der Neapolitaner, sondern vorhero noch zwey andere freye Carten, wann solche in Händen seynd, gespielt werden sollen.

12. In welchem Casu nicht drey Dreyer, dann auch nicht drey Zweyer, oder drey Aß angesaget werden sollen.

13. Wie zu spielen, wann bey einem Dreyer das Aß, und die höchste Figuren seynd, ohne einem einzigen Kleinen von gleicher Farbe.

14. Was zu beobachten, daß die Partie durch das Ansagen nicht zu zeitlich ausgemacht werde.

15. Was zu beobachten, daß ich und mein Freynd zum letzten Stich nicht auf eine gleiche Farbe halten, und dadurch die Calada verhindern.

16. Wann

16. Wann man vier Dreyer hat, und hingegen zu Ausmachung der Partie und vier Points marquiren: Oder wann man vier Zweyer oder vier Aß hat, und nur noch zwey Point manquiren, was zu thun, um nur drey Dreyer, oder drey Zweyer, oder drey Aß ansagen, mithin auf eine Calada oder Stramazette noch weiter fortspielen zu können, ohne verbunden zu seyn, zu sagen: Ob, und was für ein Dreyer, Zweyer, oder Aß abgehe?

Solches alles bestehet in sehr weitschichtigen Anmerkungen, und noch anderen Sechs Tausend Regeln, worunter auch einige, um den Feind zu verblenden, daß er seine in Händen habende Neapolitaner und drey Dreyer öfters übersehe, und nicht ansage, in die Astrologie, und Wettermacherkunst einlaufen, von welchen aber in dieses von dem Buchbinder aus einem Verstoß so gar klein verfertigte Büchel nichts mehr eingeschrieben = sondern zum Beschluß nur noch so viel unerinnert nicht gelassen werden kan, daß, um alle Regeln recht begreifen = und in beständiger Gedächtnuß behalten = mithin den vollkommenen guten Gebrauch davon machen zu können, hauptsächlich nöthig seye:

1. In dreyen nach einander folgenden Sonntagen den ganzen Tag dergestalten zu fasten, daß man ganz nüchtern schlafen gehe, und an dem darauf folgenden Tag mit Wasser und Brod Vorlieb nehme, mithin an beyden Tagen keine Eocolate trinke.

2. Bey

2. Bey dem Spiel nach denen sich ergebenden Umständen das in allen Berrichtungen so sehr benöthigte Judicium zu Hülf zu nehmen, und nicht nur auf seinen Freund, sondern auch auf seine zwey Gegentheil vom Anfang bis zum Ende des Spiels eine genaue Attention zu tragen, mit hin von Haar = Nadeln, Ohr = Bouclen, Hauben, Spizen, Bändern, Palatinen, Sacken, und neuen Moden keinen Discours zu führen.

3. Die aus einer Inattention, oder aber aus einem nicht recht formirten Judicio von Seiten des Freundes sich äußernde Fehler mit christlicher Gelassenheit und Sanftmuth anzusehen, oder aber, wann man ja seinen Freund darüber par force ou par Amour ausgreinen will, ihm dafür vorhero zur Straf einen gewichtigen Kayserlichen, oder anderen Reichs = Constitutionsmäßig ausgemünzten, mithin in Korn und Schrot vollkommentlich richtigen schönen neuen Ducaten auszusahlen.



153769

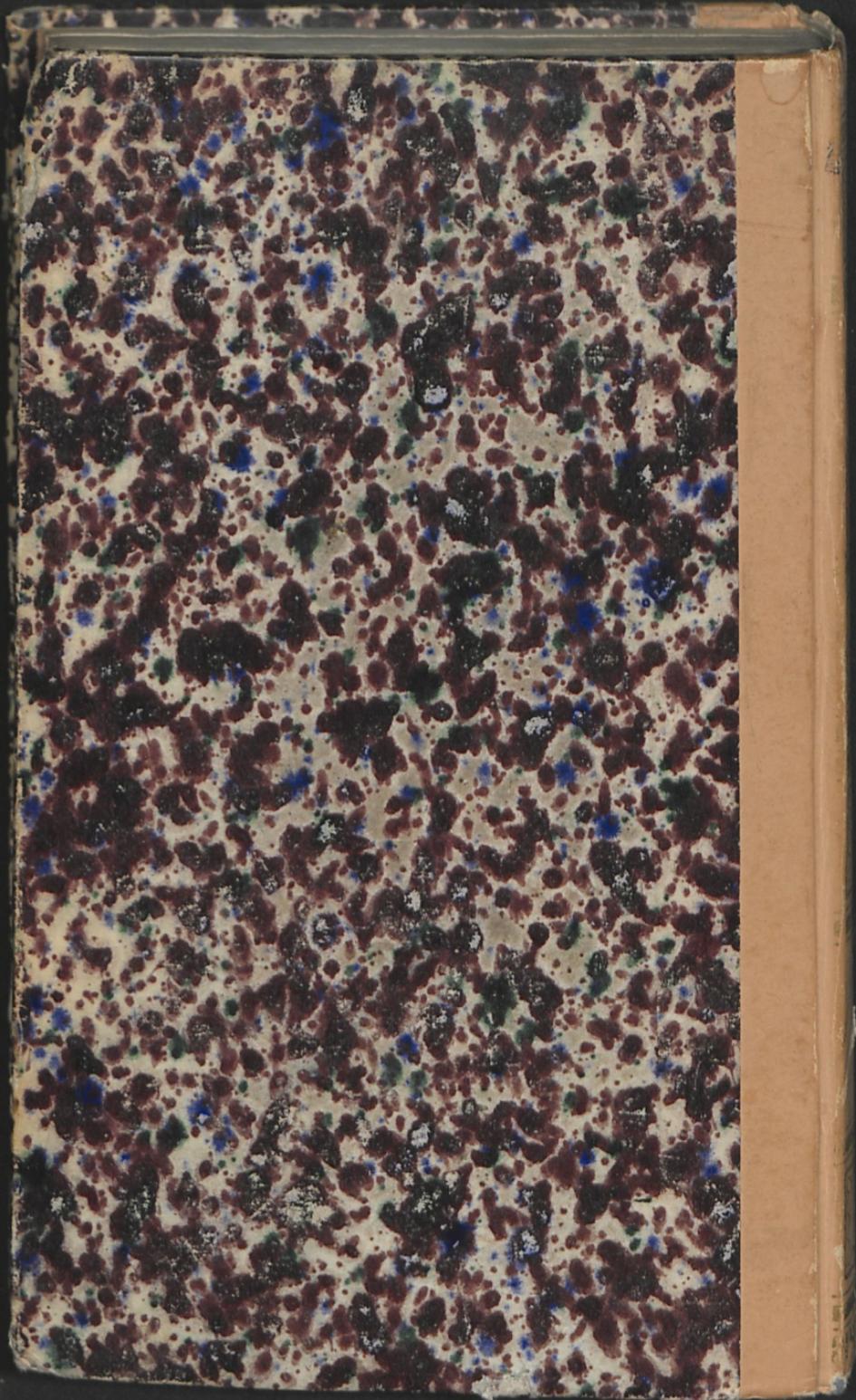
AB 153769

ULB Halle 3
003 076 253



56.

R.





LE JEU DE L'HOMBRE

oder

deutlicher Unterricht

das sogenannte

L'HOMBRE

innerhalb wenig Stunden

zu erlernen,

nebst einigen Regeln

das

SENQVENNIO

und

TRESETTE

zu spielen.

Aus dem Französischen übersezt.



Frankfurth und Leipzig.

1775.