Das

l'Hombre-Cabinet,

oder

gründliche Anweisung

das

l'Hombre-Quadrille- und Cinquille-Spiel

auf

eine leichte Art zu erlernen

und

nach den besten Regeln zu spielen,

nebst

einer Nachricht

von

Erfindung der Spielkarten.

Otia corpus alunt, animus quoque pascitur illis,
Immodicus contra carpit utrumque labor.

Ovidius.

Frankfurt an der Oder,
bey Carl Gottlieb Strauß, 1785.

Mein bester Cousin!

Sie wissen, daß ich zu einer gewissen Jahreszeit einige Wochen Musse habe, und daß ich alsdann besonders die Abendstunden anzuwenden pflege, zu meinem Vergnügen einige Ausarbeitungen zu machen. Diesesmal ist die Reihe an das l'Hombre-Spiel gekommen. Die Gelegenheit dazu gab, daß ich sehr oft in Gesellschaften bemerkte: wie die l'Hombre-Spieler wegen zweifelhafter Vorfälle und zuweilen so-

gar wegen allgemein angenommener Gewohnheiten sich nicht vereinigen konnten.

Meine Absicht war daher, alle die Regeln zu sammeln, die ich theils in Büchern dieser Art finden würde, theils auf meine eigene Erfahrung sich gründeten; und dadurch manchen Zwist unter sonst guten aber manchmal eigensinnigen Freunden zu hindern. Allein, als ich diese Regeln aufgesetzet hatte, so fand ich: daß solche manchem Anfänger, der nicht einen Begriff von der ganzen Art zu spielen hätte, viel zu undeutlich seyn müßten. Ich fing also an, über das Spiel selbst etwas zu schreiben; und je mehr ich mich bemühete deutlich zu seyn, je weitläuftiger wurde die ganze Abhand-

lung.

lung. Ich stellete mir einen Anfänger dabey vor, dem ich über alle bey dem Spiele vorkommende Fälle Auskunft und Unterricht geben sollte.

Nachdem ich damit fertig war, so sahe ich, daß das Quadrille- und Cinquille-Spiel mit dem l'Hombre überhaupt eben so genau verbunden sey, als das l'Hombre en deux und en quatre mit dem l'Hombre en trois; und daß bey einer deutlichen Unterweisung diese Spielarten nicht füglich zu trennen wären: auf diese Art entstand nun dieses l'Hombre-Cabinet, ganz wider meine erste Absicht.

Mein bester Cousin! Sie pflegen nach vollbrachten Berufsgeschäften zu

Ihrer Erholung gerne einige Stunden dem l'Hombre-Spiele zu widmen, und Sie sind daher auch im Stande diese meine Arbeit am besten zu beurtheilen. Ihnen übergebe ich also auch dieses l'Hombre-Cabinet als einen Beweis meiner gegen Sie hegenden aufrichtigen Hochachtung und freundschaftlichen Gesinnungen, unter der Versicherung, daß ich nie aufhören werde zu seyn

Ihr

Frankfurt a. d. Oder,
den 1ten Februar 1785.

ergebenster Freund
J. C. Seidel.

Vorrede.

Der Geschäftsmann, der nicht mit körperlichen Arbeiten seine Tage dahin bringt, sondern seine Geistesfähigkeiten anstrengen muß, und dessen Beruf ernsthaftes Nachdenken und anhaltende Ueberlegungen erfordert, verlangt Erholungen des Gemüths; Zeitvertreibe, in welchen er von der Last seiner Arbeiten ausruhet, sind ihm nothwendig. Nur muß die Wirksamkeit der Seele darunter nichts verlieren; und erlaubte uns zur Sammlung neuer Seelenkräfte nothwendige Erholungsstunden und Zeitvertreibe, müssen nicht in Leidenschaften ausarten, die uns unsere Berufsgeschäfte vergessen lassen. Alle Arten anständiger Spiele sind dieserhalb nicht nur erlaubt, sondern auch von je her die angemessensten Zeitvertreibe gewesen; und es kommt, wie schon gesagt, hierbey nur darauf an: daß man solche nicht zu seinem Hauptgeschäfte mache, sondern selbige mit Vorsicht und Mäßigkeit gebrauche, ohne dabey die Pflichten seines Standes und Berufs zu verabsäumen.

Usus habet laudem, crimen abusus habet.

Menschen, so die Welt nicht kennen, Misantropen, Hypochondristen, führen zwar laute Klagen über die in Gesellschaften üblichen Zeitvertreibe, und ihr Eifer vermehrt sich wider die, so Zeit und Mühe anwenden, eine gewisse Art dieser Zeitvertreibe und Belustigungen, nach Regeln zu ordnen und ins Licht zu setzen. Von Leuten dieser Art werde ich also wenig Dank für meine Mühe zu erwarten haben; ich verlange solchen aber auch nicht von ihnen. Wenn man aber die Kunst wohl und geschickt zu spielen, zu dem gefälligen Wesen rechnet, das ein Mittel ist uns zu dem Wohlwollen und der Gunst solcher Personen den Weg zu bahnen, von denen wir thätige Unterstützung bey unserm Fortkommen erwarten können, und die sich vielleicht dieses Mittels bedienen, um Kenntniß von dem Character einer Person zu erhalten, der sich, wie man dafür hält, bey dem Spiele gewöhnlich ohne Schminke, und in seiner natürlichen Blöße darstellet — so werde ich von diesen gewiß eine günstigere Beurtheilung zu erwarten haben.

Es giebt eine Menge Beyspiele, wo die Klugheit eines geschickten Spielers sein Glück gemacht hat. Wie viele Minister haben an auswärtigen Höfen durch das Spiel, ihre Geschäfte im Gang gebracht und glücklich beendiget, wie viele haben durch einen mit Wohl-

stand

stand und zu rechter Zeit erlittenen Verlust, einen Gewinnst erhalten, der sich über Reiche und Staaten ausgebreitet hat? — Die vortreflichsten Verdienste dieser Männer sind durch das Spiel so wenig verdunkelt worden, daß es vielmehr Gelegenheit gegeben hat, ihre eigene Größe auch im Kleinen zu erkennen. Ob sie geschickte Minister gewesen, weil sie gute Spieler waren; oder gute Spieler gewesen, weil sie geschickte Minister waren, ist eine Frage, die andere entscheiden mögen. Genug, ich habe nur kürzlich zeigen wollen; daß es nicht allein anständig, sondern auch oft nützlich sey, sich in den zur Erholung und Sammlung neuer Seelenkräfte bestimmten Stunden, mit einem erlaubten Spiele zu ergötzen.

Aus dieser Ursache hat es mir auch nicht unwürdig geschienen, etwas über ein Spiel zu schreiben, das eine große Anzahl von Personen vom ersten Stande und Range zu ihrem Lieblingszeitvertreib erwählet haben, und das wegen des dazu erforderlichen Scharfsinnes und aufgeklärten Verstandes, gewiß nur bis zur mittlern Classe der Menschen sich ausbreiten, niemals aber bis zur Classe des Pöbels hinabsinken wird. Sollte es also wohl unanständig seyn von einer Sache zu reden und zu schreiben, womit andere ohne Vorwurf sich beschäftigen dürfen? Ich glaube: nein!

Allein man wird meine Arbeit vielleicht doch als etwas überflüßiges verwerfen, da schon so viele andere darüber geschrieben haben und man mit Büchern dieser Art fast überhäuft ist. Diese bitte ich meine Anweisung erst zu lesen, mit jenen zu vergleichen, und alsdenn zu beurtheilen: ob es nöthig war, Anfängern einen neuen Unterricht zum l'Hombre-Spiel zu geben.

Aus der Menge jener Bücher will ich nur zwey, als die besten dieser Art ausheben, und zwar die, welche man für die eigentlichen Lehrbücher eines Anfängers des l'Hombre-Spieles ausgiebt, nemlich: l'Academie universelle des Jeux und: die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen, in den verschiedenen Arten der Spiele. Das zweyte ist mehrentheils eine Uebersetzung des ersten, jedoch dadurch besser und brauchbarer geworden, daß man die in jenen befindliche widernatürliche Regeln weggelassen, und mit vielen neuen Anmerkungen und Erklärungen merklich verbessert hat. Ich habe daher auch vorzüglich aus dem letzten alles hier übernommen, was mir nur irgend brauchbar geschienen hat. Allein ich bin doch überzeugt worden, daß weder das eine noch das andere hinreichend ist, einem Liebhaber solche Begriffe von dem l'Hombre-Spiel beyzubringen, daß er ohne Beyhülfe eines andern und ohne mündlichen

lichen Unterricht, das Spiel auch nur nach den ersten und nothwendigsten Grundsätzen erlernen könnte. Den letzteren Zweck zu erreichen habe ich mich hier vorzüglich bemüht; und bin auch überzeugt, daß wenn ein Liebhaber meinem Rathe folget, und besonders bey dem Unterricht sich zugleich eines Spiel Kartens bedienet, er diese Anweisung brauchbarer und nützlicher als alle übrige finden wird.

Sehr oft bin ich ein Zeuge gewesen, daß wenn in einer Gesellschaft ein zweifelhafter Fall vorgekommen, einige sich sogleich auf l'Academie des Jeux berufen, und ihre Meynung mit den darin enthaltenen Spielgesetzen haben beweisen wollen; ich will einige daraus anführen:

pag. 172. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jettant sa carte, frappe sur la table, c'est un avis qu'il donne à son camerade de couper d'une forte triomphe pour forcer l'Hombre.

pag. 183. Or la vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premieres levées, l'hombre joue seulement une carte, auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, et convenir de ce qu'il garderont pour l'empecher.

pag. 184. Si le premier en carte veut faire jouer, et demande aux autres, s'ils jouent

sans-

ſans-prendre, que celui qui ſuit lui, reponde oui! s'il ne joue point, et que le troiſieme diſe enſuite, je le joue ſans-prendre et entreprends la vole; ce dernier y doit être recu, ſi l'un des deux premiers en ſon rang veut entreprendre la même choſe; et lorſque cela eſt arrêté, les deux qui ne ſont pas avec l'hombre peuvent ſe montrer leurs cartes, et écarter et jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole de la faire.

Nun will ich der Beurtheilung eines jeden Kenners überlaſſen, ob man ſich nach der jetzigen Art zu ſpielen, wohl nach dieſen Regeln richten, ob man einen Anfänger wohl auf dieſes Buch hinweiſen könne, um nach ſolchen Grundſätzen das l'Hombre-Spiel zu erlernen; und ob es nicht vielmehr nöthig geweſen iſt, eine dem gegenwärtigen Gebrauch und Gewohnheiten angemeſſene Anweiſung zu geben. Vielleicht wird mancher ſich allein klug dünkende Mann ſagen: daß ich mich zum Geſetzgeber habe aufwerfen wollen, wenn er manche Regeln finden wird, die er ehedem ſelbſt nicht beobachtet hat.

Allein ich habe keine Regeln ſelbſt erdacht, ſondern bloß geſammelt, ſo wie ich die Fälle von Kennern habe entſcheiden hören, und ſo wie ſich ſolche auf die Natur des Spieles grün-

den.

den. Man soll mich hier auch nicht als einen Gesetzgeber, sondern als einen freundschaftlichen Rathgeber betrachten. Sehr oft trift es sich, daß Spieler wegen eines zweifelhaften Vorfalls sich nicht vereinigen können, sie rufen einen von den Zuschauern und bitten ihn, den streitigen Fall zu entscheiden. Dieser ist allezeit in der größten Verlegenheit, weil wenn er seine Meynung aufrichtig saget, solche allemal einem von den Spielern nachtheilig seyn muß; er entschuldiget sich also mit der Unwissenheit oder entscheidet so, daß die Sache immer noch zweifelhaft bleibt. Meine Absicht ist also zugleich bey diesem l'Hombre-Cabinet, es auch für diejenigen nützlich und brauchbar zu machen, die nicht nöthig haben sich desselben zum Unterricht zu bedienen, allein doch bey zweifelhaften Vorfällen, es als ihren Freund und Rathgeber betrachten, und daraus ersehen können, wie ein solcher Vorfall schon bey andern Gelegenheiten entschieden ist. Denn ich glaube, daß sehr wenig Fälle mehr möglich sind, welche hier nicht sind erwähnet worden.

Man hat also auch nicht nöthig zu Anfange des Spieles, sich in weitläuftige Erklärungen einzulassen, es ist genug, wenn man saget, man wolle sich denen in diesem Buche angenommenen Regeln unterwerfen, und nur dieses oder jenes

dabey besonders bestimmen, welches von der Willkühr eines jeden abhänget.

Alle Spielgesetze sind aus dem Grunde festgesetzt, damit der ehrliche Mann, der ohne Eigennutz, bloß zu seiner Erholung und Vergnügen spielet, nicht von dem unredlichen Spieler (Gauner) kann hintergangen und bevortheilet werden. Die Grenzen zwischen beyden sind sehr schwer und nicht schicklich zu bestimmen. Es ist daher billig, daß ein jeder überall und in allen Gesellschaften nach gewissen einmal bestimmten und angenommenen Regeln sich richte und solchen ohne Widerspruch sich gern und willig unterwerfe. Denn wenn man blos gegen solche Personen durch Ausübung der Gesetze sich in Sicherheit setzen wollte, von denen man vermuthet, daß sie eine unerlaubte Absicht haben, durch betrügerische Mittel uns um das Geld zu bringen, so würde die erste Erklärung zu Anfange des Spieles, gleich die erste Gelegenheit seyn, statt eines zu hoffenden Vergnügens, Streitigkeiten und Injuriensachen zu veranlassen.

Hat man ein Versehen bey dem Spiele gemacht und dadurch eine Strafe verwürket, so muß man nicht so unbillig seyn und von den andern verlangen; daß sie diesen Fehler verzeihen und von der Regel abgehen sollen. Sie wer-

werden es aus Achtung und Bescheidenheit zuweilen thun, aber ein zurückgebliebener Verdruß wird ihnen das Vergnügen des Spieles doch immer verbittern. Auch demjenigen muß man vor keinen unruhigen Kopf und Zänker halten, der verlanget, daß man die Regeln des Spieles genau befolgen soll: denn er hat das Recht auf seiner Seite.

Die Anweisung zu dem l'Hombre en deux und en quatre hat mir nicht viel Mühe gemacht, weil sie sich auf die Regeln des l'Hombre en trois gründet; und wer dieses Spiel verstehet, der kann sehr leicht jene erlernen.

Das Quadrille- und Cinquille-Spiel habe ich nur hier mit aufgeführet, weil solche mit dem l'Hombre in Verbindung stehen. Einem, der l'Hombre spielet, wird daher auch die hier befindliche Anweisung hinreichend seyn; für einen aber, dem die Regeln des l'Hombre-Spieles ganz unbekannt sind, und der nur bloß diese Spiele allein erlernen will, dem rathe ich seine Zuflucht zu der Academie des Jeux zu nehmen, wo er einen weitläuftigern Unterricht finden kann.

Die Nachricht von Erfindung der Spielkarten ist ein Auszug aus des Herrn Breitkopfs: Versuch den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinenpapieres und

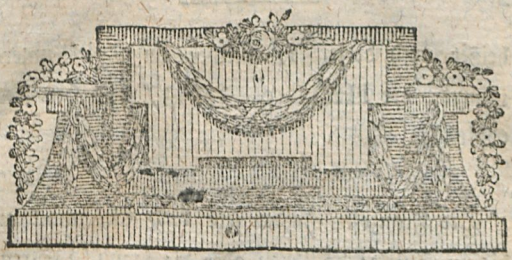
den

den Anfang der Holzschneidekunst in Europa zu erforschen. Leipzig 1784. Einige Freunde, denen ich meine Absicht entdeckte, und zugleich eine historische Nachricht aus diesem Werke gegeben hatte, ersuchten mich dringend, einen kleinen Auszug daraus zu machen und solchen dem l'Hombre-Cabinet beyzufügen. Um ihnen gefällig zu seyn, habe ich solches gethan. Wer aber mehr davon wissen will, dem weise ich auf die Quelle zurück, wo er finden wird: daß Herr Breitkopf alles gesammelt, was sonst nur hie und da zerstreuet zu finden war, und mit vieler Gründlichkeit beurtheilet hat. Auch aus des Herrn Saintfoix Versuche in der Geschichte der Stadt Paris, habe ich in obiger Nachricht verschiedenes eingeschaltet.

Noch muß ich anmerken: daß man hier und da Wiederholungen mancher Sachen finden wird. Allein zuweilen mußte ich diese litterärische Sünde, wegen des Zusammenhanges, und um ganz verständlich zu seyn, begehen; noch öfterer aber betrift es Sachen, die man nicht wiederholentlich genug sagen kann, um den Unterricht suchenden Leser recht aufmerksam darauf zu machen.

Der Verfasser.

Ein-



Einleitung.

Das l'Hombre-Spiel ist ursprünglich eine spanische Erfindung; dieses beweiset sowohl der Name des Spieles selbst, als auch die noch bis jetzo üblichen Kunstwörter bey demselben.

L'Hombre heißet der Mensch, auch der Herr; hier wird es in der letzten Bedeutung angenommen. Der Spanier wollte damit sagen: das l'Hombre-Spiel sey wegen seiner Fürtrefflichkeit, wesentlichen Schönheit und angenehmen Veränderungen, das vornehmste, und der Herr aller Spiele; dahero

heißet auch derjenige, welcher ein Spiel unternimmt, der l'Hombre, das ist, der Herr des Spieles.

Die Franzosen fanden sehr bald Geschmack an diesem Spiele; da ihnen aber die spanische Strenge der Regeln mißfiel, so erfanden sie Veränderungen und Zusätze, die mehr dem Character ihrer Nation gemäß waren. Dieß ist die Ursache, daß neben den spanischen noch verschiedene französische Kunstwörter hinzugekommen, die noch jetzo überall bey diesem Spiel im Gebrauch und üblich sind. Die Gemahlinn Ludwig des Vierzehnten fand Vergnügen an diesem Spiele, und daher wurde es das Hauptspiel bey Hofe. Die französische Nation, die sich auch bey ihren Vergnügungen gern nach dem Hofe bildet, nennte es dieserhalb le Jeu Royal, und führte es in allen Gesellschaften ein; und da die Deutschen den Franzosen gern nachahmen, so wurde das l'Hombre-Spiel auch in Deutschland das Hauptspiel, und hat sich auch bis jetzo bey diesem Vorzuge erhalten.

Bey der Erfindung dieses Spiels richtete der Spanier seine Gedanken vorzüglich darauf, dem Spieler eine Beschäftigung zu geben, die einen ganzen Menschen erfordert, das ist, wo Aufmerksamkeit, Ernst, gesetztes Wesen, Witz und eine gefällige Anständigkeit, sich eben so äußern sollen, als sonsten diese Eigenschaften, wenn sie die Handlungen eines Menschen begleiten, ihn bey andern beliebt machen.

Das Temperament der Spanier ist cholerisch mit einer starken Dosis Phlegma versetzt; und hieraus kann man den Schluß ziehen, in welcher Lage die Affecten eines Spielers seyn müssen, dem das l'Hombre-Spiel angenehm und nützlich seyn soll.

Das l'Hombre-Spiel erfordert Stille und Nachdenken; man verlanget dahero mit Recht von den Zuschauern, daß sie so billig sind, und sich in die Angelegenheiten des Spieles gar nicht mischen, noch durch lautes Gespräch oder Geräusch die Aufmerksamkeit der Spieler stöhren. Es ist eines der schönsten Spiele nach seinen Regeln, das ange-

nehmste nach seinen Veränderungen, und das anständigste, für Personen die sich nach Geschäften wieder erholen wollen. Es ist aber auch eines der schwersten, wegen der vielen vorkommenden Fälle, welche die Kunst oder Zufall dabey veranlassen.

Ob es wohl unter zwey, drey, vier und fünf Personen gespielet werden kann, so ist das Spiel en trois, zwischen drey Personen, doch die ursprüngliche, künstlichste und vollständigste Art, und zugleich der Grund der Spiele l'Hombre en deux, Quadrille und Cinquille, welche durch die Franzosen, erst später daraus gebildet wurden.

Wir wollen dahero auch zuerst zu dem Spiel en trois Anweisung geben.

I.
Von der Anzahl der Karten und ihren Farben.

Ein l'Hombre-Spiel bestehet aus vierzig Karten; da man nun in einem Spiele, welches neu gekaufet wird, zwey und funfzig Blätter findet, so werden die vier Achten, vier Neunen, und vier Zehen zurückgeleget, die übrigen vierzig Blätter aber machen ein vollständiges l'Hombre-Spiel. Die Karten haben zwey Haupt-Farben, Schwarz und Roth. Jede dieser Farben hat zweyerley Unterscheidungs-Zeichen. In Schwarz haben zehn Blätter die Figur einer Pique ohne Schaft, und heißen Pique, im Deutschen Spaden, Schüppen; die andere zehn schwarze Blätter führen ein Klee-Blatt genannt Trefle, im Deutschen, Klewer oder Creuz. In Roth sind zehn Blätter mit Herzen bezeichnet, und heißen Cœur, zehn Blätter aber mit roth ausgefüllten Quadraten, und heißen Carreau, deutsch Rauten oder Eckstein.

2.
Von der natürlichen Ordnung der Karten.

Unter der natürlichen Ordnung verstehe ich die Reihe, in welcher die Karten auf einander folgen, wenn sie nicht Trumpf sind.

Die Ordnung in Pique und Trefle ist: 1) König, 2) Dame, 3) Valet, 4) Sieben, 5) Sechs, 6) Fünfe, 7) Viere, 8) Drey, 9) Zwey.

Die schwarzen Aß gehören nicht mit zu dieser Reihe, weil sie allemal Trumpf sind, wie hernach soll gesagt werden.

In Cœur und Carreau ist die Folge: 1) König, 2) Dame, 3) Valet, 4) Aß oder Ponto, 5) Zwey, 6) Drey, 7) Viere, 8) Fünfe, 9) Sechs, 10) Sieben.

3.

Von der Trumpf-Ordnung.

Man muß sich hier erinnern, daß die schwarzen Aß beständig Trumpf sind, man spiele, in welcher Farbe man wolle. Das Aß in Pique ist jederzeit der erste Trumpf und heißet Spadille (oder Espadille), das Aß in Trefle aber Basta genannt, bleibt jederzeit der dritte Trumpf. Dahero kommt es auch, daß in der rothen Farbe zwölf Trümpfe, in der schwarzen aber nur eilf Trümpfe sind.

Die niedrigste Karte in einer jeden Farbe, in welcher gespielet wird, ist der zweyte Trumpf, und heißet Manille; als in Pique und Trefle die Zwey, in Cœur und Carreau aber die Sieben.

Wenn eine rothe Farbe Trumpf ist, so verläßt das Aß oder die Ponto dieser Farbe seinen gewöhnlichen

lichen Platz, nimmt den Rang gleich nach der Basta, und wird dadurch der vierte Trumpf.

Die Trumpf-Ordnung ist also in Schwarz: 1) Spadille, 2) Manille oder die Zwey, 3) Basta, 4) König, 5) Dame, 6) Valet, 7) Sieben, 8) Sechs, 9) Fünfe, 10) Viere, 11) Drey.

In Roth: 1) Spadille, 2) Manille oder die Sieben, 3) Basta, 4) Ponto, 5) König, 6) Dame, 7) Valet, 8) Zwey, 9) Drey, 10) Viere, 11) Fünfe, 12) Sechs.

4.

Von der Art das Spiel einzurichten.

Man leget auf den Tisch, woran gespielet werden soll, auf jeden Platz eine Karte, jede von einer besondern Farbe, hierauf nimmt man drey andere Karten, die mit jenen in der Farbe oder Gattung übereinkommen, mischet sie, und läßt die beyden Mitspieler jeden verdeckt eine Karte ausziehen, da dann ein jeder sich dahin setzet, wo das auf dem Tisch liegende, und mit seinem ausgezogenen in der Farbe oder Gattung übereinstimmende Blatt ihn hinweiset.

Wenn einer der Mitspieler einen entscheidenden Rang hat, so überreichet man ihm aus Höflichkeit zuerst die Karten, um wegen des Platzes zu ziehen. Haben die Spieler sich niedergelassen, so vergleichet man sich wegen der Höhe des Einsatzes, wegen der

Regeln, welche man beobachten will, und ob man bloß reines l'Hombre oder mit den dazu erdachten sogenannten Chikanen spielen will. Ist dieß berichtiget, so wird die Karte ausgegeben, und zwar gewöhnlich zuerst von demjenigen, welcher das Pique-Blatt gezogen; oder man macht von der ganzen Karte drey Häufchen, wer nun in seinem Haufen die Spadille findet, giebt zuerst. Spielen zwey Herren und eine Dame mit einander, so wird gewöhnlich der Dame zuerst die Ehre der Vorhand gelassen, ist aber nur ein Herr und zwey Damen, so lassen ihm diese, diesen Vorzug genießen.

Die **Vorhand** heißet derjenige, welcher dem der die Karte ausgiebt zur rechten Hand sitzet; und dieser hat das Vorrecht, daß er sich zuerst erklären kann, ob er ein Spiel unternehmen will, auch wenn von einem der nachfolgenden Spieler noch ein höheres ausgeboten wird, kann er es selbst behalten und spielen. Im Spiele selbst heißet der die **Vorhand**, an dem das jedesmalige Ausspielen ist.

Die **Hinterhand** heißet derjenige, der die Karte ausgegeben hat, weil er so lange warten muß, bis die beyden andern Mitspieler sich wegen des Spieles erkläret haben. Im Spiele selbst heißet der die **Hinterhand**, der nach dem jedesmaligen Ausspielen, seine Karte nach der Reihe zuletzt zugeben darf.

5. Vom

5.
Vom Kartengeben.

Man bedienet sich gewöhnlich zwey ganzer Karten-Spiele. Wenn derjenige, an dem das Ausgeben ist, die Karten verdeckt gut gemischet hat, so lässet er den, der ihm zur linken Hand sitzet, abheben, coupiren. Es ist nicht genug, daß dieser, wie es manchmal geschiehet, mit der Hand darauf klopfet, sondern er muß, nach Belieben, viel oder wenig Blätter, würklich davon abheben. Der Ausgeber giebet nun dem, der ihm zur rechten Hand sitzet und die **Vorhand** hat, drey Blätter, dem folgenden eben so viel, und endlich sich selbst auch drey Blätter. Ist dieses dreymal geschehen, so hat jeder Spieler neun Blätter. Die noch übrigen dreyzehn Blätter heißen der Talon, und werden auf den, mitten auf dem Tisch stehenden, Teller gelegt. Während, daß die Karten ausgegeben werden, so mischet der, so zur linken Hand sitzet, das zweyte Spiel Karten, und leget solche dem, der die Vorhand hat, zu seiner rechten Hand, damit er nach Endigung des Spieles, zu dem folgenden ausgeben könne.

Wenn der, so die Vorhand hat, keine so gute Karten in Händen hat, daß er glaubt, sein Spiel damit zu gewinnen, so sagt er: **ich passe**, thut dieses der zweyte und dritte auch, so werden die Karten zusammengelegt, und der, so die Vorhand gehabt hat, giebt mit dem andern Spiel von neuem die Kar-

ten aus; der aber, so vorhero gegeben hat, mischet das vorige Spiel und leget solche auf die Seite seines Nachbars zur linken Hand.

Wenn im Geben ein Kartenblatt umgekehret lieget, so ist es dem, welchem in der Ordnung dieses Blatt zukommen sollte, freygestellet, ob er es behalten will oder nicht, und im letzen Fall muß von neuem ausgegeben werden. Ist es aber ein schwarzes Aß, so würde die Stärke eines Spieles schon zu sehr verrathen werden, die Karten werden also gleich wieder zusammen genommen und von neuem gegeben. Eben dieses findet auch statt, wenn sich mehr als ein umgekehrtes Blatt beym Ausgeben findet, oder wenn in den übrigbleibenden dreyzehn Blättern sich ein umgekehrtes Blatt zeiget.

Es ist nicht erlaubt, mehr oder weniger als drey Karten auf einmal auszugeben.

Wenn einer ein Frage-Spiel hat oder Solo spielet, und es findet sich beym Kaufen eine umgekehrte Karte, so schadet es im Spiele nicht, finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig, und der, so gegeben hat, muß von neuem ausgeben.

Für den Ausgeber ist es eine Strafe, daß wenn er sich selbst oder einem andern mehr oder weniger als neun Karten gegeben hat, er nicht spielen darf. Wenn die andern es anzeigen, daß sie acht oder zehn Karten haben, so benimmt es ihnen nicht das Recht zu spielen, sie legen alsdann eine weniger oder mehr weg, als sie kaufen wollen; jedoch müssen

sen sie es vor dem Kauf anzeigen, und sagen, ich frage mit acht oder zehn Karten. Wenn einer nach dem Kaufen zu viel oder zu wenig Karten hat, so muß er eine Bête setzen. Mit dem, welcher mit acht oder zehn Karten gepasset hat, ohne es anzuzeigen, nimmt man es so genau nicht, es ist genug, wenn er nach dem Kaufen seine Karten richtig hat, indem hieraus dem l'Hombre kein Nachtheil erwachsen kann.

Wer zehn Karten erhalten hat, kann bloß Fragen, aber nicht Solo spielen. Wer aber nur acht Karten hat, kann gleichwohl Solo spielen. Wenn einer der Spieler mehr als zehn, oder weniger als acht Karten empfangen hat, so ist das Spiel ungültig, und es muß von neuem ausgegeben werden. Wenn einer außer der Ordnung Karten gegeben, und den Talon schon auf den Tisch gelegt hat, so ist das Spiel gültig, wird es aber früher entdecket, so wird von dem, an dem die Ordnung ist, von neuem ausgegeben.

Zu bemerken ist, daß jeder Ausgeber, ehe er die Karten zum Abheben vorleget, den verabredeten Einsatz machen muß.

6.

Wie eine Farbe Trumpf werde.

Trumpf wird gemacht, wenn derjenige, so spielen will, die Farbe seines Spieles nennet.

Wenn

Wenn der Erste oder der so die Vorhand hat, glaubt, daß er mit seinen Karten das Spiel gewinnen könne, so sagt er: Je demande, ich frage, oder Est-il-permis, ist es erlaubt? sagen die andern beyden Spieler, daß sie passen; so heißet er nunmehro der l'Hombre, und die andern zwey, die wider den l'Hombre spielen, Aides oder Amis. Das was hier von dem Ersten gesagt worden, findet auch bey den andern Mitspielern statt. Wenn der Erste keine so gute Karten hätte, daß er zu spielen es nicht wagen will, so sagt er: ich passe; und es kommt nun auf den Zweyten an, ob dieser spielen will; passet dieser auch, so kann alsdann der Dritte das Spiel machen. Hätte aber einer in der Hinterhand Karten, mit welchen er fünf Stiche zu machen sich getrauete; so sagt er Solo oder Sans prendre. Kann nun der, so zuerst gefraget hat, nicht fünf Stiche aus der Hand machen, so muß er sagen: ich passe; und der, so Solo gebothen, behält das Spiel, jedoch davon nachher ein mehreres.

Nun wieder zur Frage. Wenn z. E. der Erste in der Pique-Farbe: Spadille, die Zwey, Basta, Sieben und einen König von einer andern Farbe hätte; so erinnere er sich hiebey, daß wenn eine schwarze Farbe Trumpf wird, die Zwey alsdann ihren Rang zwischen Spadille und Basta einnimmt, daß er also die drey ersten Haupt-Trümpfe in der Hand und drey sichere Stiche habe. Da er nun noch die Pique-Sieben und einen andern König

hat,

hat, so kann er um desto sicherer glauben, daß er ein gutes Spiel machen werde. Er sagt also: ich frage, und wenn es die andern erlauben, so nennet er die Farbe Pique; Pique ist nunmehro die Trumpf-Farbe. Der l'Hombre wirft nach Beschaffenheit seines Spieles die schlechten Karten oder Faux-Blätter, so keine Stiche machen können, weg, als in gegenwärtigem Fall vier Blatt, und nimmt von dem Talon so viel wieder auf. Den Ueberrest der Karten leget er auf den Tisch, damit der, dem l'Hombre zur rechten Hand sitzende Spieler sich gleichfalls nach Gefallen davon bedienen möge; die Blätter, welche dieser nun noch übrig lässet, kaufet der dritte Mitspieler, findet er es aber nicht rathsam, den ganzen Rest der Karten zu nehmen, so werden die übriggebliebene ohnbesehen unter die weggeworfene Karten gelegt.

Hierbey sind folgende Regeln noch zu merken.

1. Der l'Hombre muß den Trumpf nennen, ehe er statt der zurückgelegten Karten andere Blätter nimmt. Weil, wenn er die neue Karten eher besiehet, als er seine Trumpf-Farbe nennet, die beyden Mitspieler das Recht haben, eine andere Farbe nach Belieben zu nennen, und der l'Hombre ist gehalten, in selbiger zu spielen. Würden diese beyde Spieler jeder eine besondere Farbe nennen, z. E. der eine Trefle und der andere Carreau, so gilt die Farbe dessen, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzet. Der l'Hombre

bre hat jedoch die Freyheit von seinen weggelegten Karten so viel wieder zurück zu nehmen, als er brauchen kann, und dagegen von den zurückbehaltenen Karten andere wegzulegen, wenn er nur die neugenommene Karten noch nicht unter sein behaltenes Spiel gebracht hat.

2. Hätte der l'Hombre seine neugenommene Karten besehen, sich aber zugleich erinnert, daß er die Trumpf-Farbe noch nicht genennet hat, und er thut es noch, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet, so ist es ihm noch erlaubt.

3. Die Farbe, die der l'Hombre einmal genennet hat, bleibt immer Trumpf, es mag nun solches von ihm aus Versehen oder nach Raison geschehen seyn: im ersten Fall hat er jedoch die Erlaubniß, die weggelegten Karten wieder zurück zu nehmen, und sich davon so viel als es ihm gefällig ist zurück zu nehmen, um sein Spiel so gut als möglich zu verbessern.

7.

Von den Matadors und ihren Vorrechten.

Matador heißet im Spanischen ein Todtschläger, ein Ueberwinder.

Es sind eigentlich nur drey Matadors, nämlich: Spadille, Manille, Basta.

Das

Das Aß in Pique ist beständig Spadille, die Zwey in Schwarz oder die Sieben in Roth ist die Manille.

Das Aß in Trefle ist immer die Basta.

Der Vorzug der Matadors bestehet darinn, daß sie von keinem niedrigern Trumpf können heraus gefordert werden. Jedoch muß auf einen höheren Matador der niedrigere fallen, wenn man sonst keinen andern Trumpf in Händen hat.

Wir setzen den Fall: daß einer die Basta ganz allein ohne einen andern Trumpf hat. Der erste spielet den Trumpf-König aus, so ist der andere nicht verbunden, die Basta zuzugeben, er entlediget sich vielmehr nach Gefallen einer andern Karte, die er sonst nicht zu gebrauchen weis. Wenn aber der Erste die Spadille oder Manille ausspielet, so muß alsdenn die Basta darauf fallen. Aus eben dieser Ursache würde auch einer die Manille zugeben müssen, wenn er keinen andern Trumpf hätte, und der Ausspieler mit Spadille forderte. Würde einer aber mit der Basta Trumpf fordern, so braucht weder Spadille noch Manille zu fallen, weil der niedrige nicht den höheren Matador forciren kann. Ich will dieß noch mit einigen Beyspielen erläutern. Wenn ich z. E. die Hinterhand habe, und der Erste spielet den Trumpf-König aus, der Zweyte aber setzet die Spadille darauf, habe ich nicht nöthig die Manille oder Basta zuzugeben, weil hier nicht mit der Spadille, sondern nur mit dem König gefordert

fordert worden, dieser aber keinen Matador forciren kann. Der vierte und die folgenden Matadors, als in Schwarz vom König und in Roth von der Ponto angerechnet, können jedoch nicht zurück gehalten werden, wenn mit Trumpf gefordert wird, und sollte es auch der niedrigste Trumpf seyn.

Ein anderer Vorzug der Matadors ist dieser, daß wenn der l'Hombre solche in Händen gehabt hat, ihm dafür Honneurs bezahlet werden. Gewöhnlich bezahlet man für drey Matadors so viel als der Einsatz beträget, für vier Matadors zweymal, für fünfe dreymal den Einsatz, und so steiget es bey jedem Matador immer um den Werth eines Einsatzes. Verlieret aber der l'Hombre sein Spiel, so bezahlet er an jeden Mitspieler eben so viel, als er an Honneurs für Matadors von ihnen würde empfangen haben. Weniger als drey Matadors werden nicht bezahlet. Nur dem l'Hombre werden die Honneurs für die Matadors bezahlet, nicht aber einem Gegenspieler, wenn sich solche in seiner Hand befinden. Wenn nach Spadille, Manille, Basta, die folgende Blätter, als König, Dame, Valet, Sieben rc. in Schwarz, oder Ponto, König, Dame, Valet, Zwey, Drey in Roth sich in der Hand des l'Hombre befinden, so erhalten sie auch in so weit die Vorrechte der Matadors, daß die Honneurs für selbige mit bezahlet werden. Ueberhaupt so viele Blätter als nach der Trumpf=Ordnung, in einer ununterbrochenen

Reihe

Reihe nach den drey Haupt-Matadors auf einander folgen und der l'Hombre in der Hand hat, werden Matadors genennet, und für solche die Honneurs bezahlet. Die Trümpfe, welche von der Manille angerechnet in einer ununterbrochenen Reihe auf einander folgen, heißen, faux Matadors, wofür aber kein Honneur bezahlet wird.

8.

Von Sans prendre oder Solo spielen.

Sans prendre oder Solo spielen heißt: mit den zuerst erhaltenen neun Karten ein Spiel unternehmen, ohne davon einige wegzulegen, und dafür von dem Talon andere zu nehmen. Man spielt Solo oder Sans prendre, wenn man in den zuerst erhaltenen neun Blättern so gute Karten empfangen hat, daß man fünf Stiche, entweder ganz gewiß oder doch sehr wahrscheinlich, schon in der Hand zu haben, oder per quatre, das ist mit vier Stichen, das Spiel zu gewinnen glaubt. (Doch letzteres, nämlich, wenn ich nur vier gewisse oder wahrscheinliche Stiche in der Hand habe und Solo spielen will, würde ich ohne raison, oder zu gewagt spielen nennen, und keinem anrathen).

Ist es der, so zur Vorhand sitzt, welcher spielen will, so sagt er bloß: ich spiele Sans prendre, und nennet die Farbe seines Spieles, der folgende nimmt hierauf aus dem Talon so viel Karten, als ihm gefällig sind, und der dritte nimmt den Ueber-

rest oder so viel er davon brauchen kann. Ist es einer der folgenden, welcher spielen will, so muß er erwarten, wozu sich der Erste oder Zweyte erkläret haben; saget einer davon, ich frage, so antwortet er in seiner Reihe, ich spiele Sans prendre. Hat der vorsitzende solche Karten, womit er gleichfalls das Spiel zu gewinnen glaubt, so sagt er, ich behalte Sans prendre, der Letzte muß dem Vorsitzenden nachgeben, und so ungern er es thut das Spiel überlassen. Im Gegentheil aber sagt der Erste, ich passe, so nennet der Spieler die Farbe seines Trumpfes, und wird dadurch l'Hombre.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche, oder nur einen Stich mehr als einer der andern Mitspieler gemacht hat, so hat er sein Spiel gewonnen. Er fordert die Bezahlung für die Honneurs und Matadors. Jedoch muß er dieses thun, ehe die Karte zum folgenden Spiel abgehoben worden, weil nach den gewöhnlichen Regeln ihm alsdann niemand mehr zu bezahlen nöthig hat. Man nennet dieses Surprise. Es ist aber solches schon längst in artigen Gesellschaften als etwas unanständiges und zu eigennützigen abgeschafft, und man pflegt, ehe man anfängt zu spielen, unter sich auszumachen, daß man Sans Surprise spielen wolle, das ist, daß der, so gewonnen, allemal seine Honneurs noch fordern könne, wenn schon die Karte zum neuen Spiel abgehoben worden.

Man

Man bezahlet für Sans prendre gewöhnlich noch einmal so viel, als der Einsatz beträgt. Z. E. hätte der Gewinner Sans prendre gespielet, auch fünf Matadors in einer Reihe bey seinen Karten gehabt, und der Einsatz betrüge 1 Groschen, so erhielte er für Sans prendre 2 Groschen, für fünf Matadors 3 Groschen, also in Summa 5 Groschen von einem jeden der andern Mitspieler. Aber eben so viel würde er auch an jeden Mitspieler bezahlen müssen, wenn das Spiel verlohren gienge.

Wenn einer eine Farbe nennet, ohne dabey zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefraget hat, so ist er gezwungen in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen, es sey denn, daß der erstere das Spiel behalten und selbst Sans prendre spielen wolle.

Wenn Sans prendre gespielet wird, so kann der l'Hombre sich die Stiche der andern vorzeigen lassen, um sowohl die Trümpfe zu zählen, als seine Einrichtungen im Spiel darnach zu machen.

Wenn einer Sans prendre spielet, und es findet sich beym Kaufen, daß eine Karte im Talon fehlet, so schadet es nichts, sondern der l'Hombre spielet sein Spiel. Wenn aber derjenige, welcher die Karten ausgegeben, Sans prendre spielen will, so gilt das Spiel nicht, weil es seine Sache war zu untersuchen, ob der Talon richtig sey.

Wenn einer sagt, ich spiele Sans prendre, und er bemerkte hernach, daß er eine Karte zu viel hätte,

te, so ist das Spiel verlohren, und er setzt Bête; hat er die Trumpf-Farbe noch nicht genennet, so bezahlet er keine Matadors, hat er aber die Farbe schon genennet, so muß er auch die Matadors bezahlen. Es ist überhaupt eine gute Vorsichts-Regel, ehe man Sans prendre saget, die Karten nachzuzählen, ob man auch nicht mehr als Neune hat.

9.

Von den Cinq premiers.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche macht, ehe einer der Mitspieler einen vor sich hat, so läßt er sich, außer den Matadors, auch noch ein Honneur wegen der Cinq premiers bezahlen, welche gewöhnlich so viel als drey Matadors gelten. Man muß bey dem Spiele also auch Rücksicht darauf nehmen, um dieses Honneur zu erhalten. Z. E. der l'Hombre hätte in Pique, Spadille, Manille, König, Viere, König en Cœur, König en Trefle. Er fordert gleich mit Spadille, worauf zwey Trümpfe fallen. Er fordert weiter mit Manille, es fallen wieder zwey Trümpfe, wobey die Basta ist. Nun spielt er den König aus, worauf nur ein Trumpf fallen kann. Hierauf spielet er den König en Cœur, hernach den König en Trefle. Der eine Gegenspieler, welcher zwar noch zwey Trümpfe hat, muß die Farbe der beyden Könige bedienen, und der l'Hombre hat also fünf Stiche, ehe ein anderer Mitspieler einen erhalten hat, er fordert also hievor das bestimmte Honneur.

Nur

Nur dem l'Hombre werden die cinq premiers bezahlet; denn wenn es sich fügen sollte, daß einer der Gegenspieler die fünf ersten Stiche macht, so muß er sich damit begnügen, daß er das Spiel Codille gewonnen, für die premiers erhält er aber kein Honneur.

10.

Vom Weglegen der Karten oder écartiren.

Es ist eine große Geschicklichkeit, richtig zu beurtheilen, (man möge entweder selbst spielen, oder es möge ein anderer Mitspieler um Erlaubniß gefraget haben,) welche und wie viel Karten man aus der Hand weglegen und andere dafür von dem Talon nehmen soll, wodurch man das Spiel so einrichte, daß man im ersten Fall das Spiel desto leichter gewinne, oder im andern Fall, dem l'Hombre desto mehr Widerstand thun könne.

Wenn der l'Hombre Sans prendre spielet, so ist es nicht schwer zu écartiren; denn der erste kann acht bis neun Karten nehmen, indessen erfordert die Klugheit, dem folgenden wenigstens fünf Karten übrig zu lassen, damit die Trümpfe nicht so sehr getheilet werden.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielet, sondern nur ein Frage-Spiel hat, so muß der, so nach ihm écartiret, niemals durchgreifen, es sey

denn, daß er wenigstens einen von den drey Matadors, oder ein paar hohe Trümpfe habe.

Man hält es für Raison durchzukaufen, wenn man in Schwarz, einen der drey Matadors, oder den König nebst noch einem Trumpf, oder Dame nebst einem Trumpf und zwey Könige, oder auch drey kleine Trümpfe in Händen hat. In Roth aber einen Matador, oder Ponto nebst einem Trumpf oder den König, einen kleinen Trumpf und zwey andere Könige, oder auch vier kleine Trümpfe. Es lassen sich hiebey keine bestimmte Regeln festsetzen, durch eigenes Nachdenken und Beobachtungen muß man vielmehr überzeugt werden, ob man hiebey nach Raison handele.

Zugleich muß man auch Rücksicht auf den l'Hombre nehmen, ob er gewohnt ist, gewagte Spiele zu machen, oder ob er nach bestimmten Grundsätzen handelt.

Durchkaufen, durchgreifen, aller an fond, heißt, wenn ich dem, der zuletzt écartiret, weniger als fünf Blätter lasse.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielet, so écartiret (oder kaufet) er am ersten; hierauf der, so ihm zur rechten Hand sitzet. Wenn er aber Sans prendre spielet, so macht er keinen écart, sondern der zu seiner rechten Hand kaufet am ersten.

Der l'Hombre muß darauf aufmerksam seyn, daß er sich vor dem Mitspieler, welcher durchgekauft

kauft hat, besonders in Acht nehme, und wenn es nöthig ist, das Spiel so einzuleiten suchen, daß derjenige, welcher die wenigsten Karten genommen, zwey Stiche erhalte, damit er sein Spiel, im Nothfall auch mit vier Stichen gewinnen könne.

Die weggelegten Karten werden allemal auf die Seite desjenigen Spielers gelegt, der solche in dem folgenden Spiele meliren (oder mischen) soll.

Wenn in dem Talon etliche Karten übrig bleiben, die nicht gekaufet worden, so dürfen solche nicht besehen werden, sondern sie werden zu den weggelegten Karten geleget.

Wenn einer von dem Talon eine oder mehrere Karten zu viel genommen, selbige aber noch nicht besehen hat, so schadet es nichts, sondern die untersten Karten werden zurück genommen und auf den Talon geleget; hätte er aber die gekauften Karten schon besehen, oder unter sein Spiel gemischet, also, daß der Fehler nicht mehr abzuändern wäre; oder hätte der folgende schon den Talon in Händen, und auf seine Karten geleget, oder auch nur besehen, so muß er sich gefallen lassen, Bête zu setzen, und der l'Hombre hätte dadurch sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig gehabt es auszuspielen. Nach eben diesen Grundsätzen wird auch geurtheilet, wenn einer eine Karte zu wenig genommen hat. Wenn der l'Hombre eine Karte zu viel oder zu wenig genommen hat, so ist das Spiel dadurch verlohren, sobald der Fehler bemerket wird; es wird alsdann

gar nicht weiter fortgespielet, sondern der l'Hombre muß Bête setzen, auch wenn er Matadors hat, selbige bezahlen.

Manche, die gern an der einmal eingeführten Ordnung künsteln und Zusätze machen, spielen es auch so; daß sie aus dem Kaufen drey verschiedene Spielarten machen, indem sich der l'Hombre erklären muß, ob er die Karten aus dem Talon von oben, aus der Mitte, oder von unten nehmen will, und alsdann wird für jede Art immer eine höhere Honneur bezahlet, auch die Spiele werden nach den höheren Honneurs überboten. Diese Art gehöret aber nicht zu dem reinen und guten l'Hombre-Spiel.

II.

Von der Art und Weise die Karten zu spielen.

Wenn écartiret ist, so spielet allemal derjenige zuerst aus, welcher die Vorhand hat, nach einem jeden Stich spielet aber der auf das neue aus, der den letzten Stich erhalten hat.

Hiebey ist zu bemerken, daß wenn man kein Blatt von der Farbe hat, welche ausgespielet wird, man nicht gezwungen ist, einen Trumpf darauf zu geben, sondern vielmehr nach Gutdünken ein anderes Blatt.

Wenn

Wenn Trumpf oder eine andere Farbe ausgespielet wird, so hat man nicht nöthig zu überstechen, nur muß man die Farbe bedienen, welche ausgespielet wird.

Der l'Hombre muß eigentlich fünf Stiche machen können, aber er kann es auch mit vier gewinnen, wenn der eine Mitspieler drey, der andere aber zwey Stiche hat. Wer die mehresten Stiche hat, der hat das Spiel gewonnen, ist es einer der Gegenspieler, so hat dieser die Codille gewonnen. Hat der l'Hombre vier Stiche, ein anderer Gegenspieler aber auch vier Stiche, so ist es eine Remise, und es kann keiner den Satz ziehen. Die künstlichste Remise ist, wenn das Spiel so gespielet worden, das jeder Spieler drey Stiche erhält; dieses ist eine Remise en trois, so wie jenes eine Remise en quatre.

Wenn der l'Hombre nicht solche Karten gekauset hat, daß er damit sein Spiel zu gewinnen glaubt, aber doch verhüten will, daß ein anderer das Spiel nicht Codille gewinne, so sagt er, ich offerire (gebe) das Spiel, und setzet eine Bête. Glaubt nun einer von den Mitspielern, daß er es Codille gewinnen kann, so sagt er: ich spiele es gegen, er heißt nun Contre-l'Hombre, und der dritte Spieler vereiniget sich mit dem l'Hombre, um zu verhindern, daß dieser es nicht Codille gewinne. Macht der Contre-l'Hombre nun nicht die mehresten Stiche, so muß er ebenfalls Bête

setzen. Es fügt sich zuweilen, daß der l'Hombre das Spiel offerirt hat, der Zweite spielet es gegen, und der Dritte macht die mehresten Stiche. Wenn dieses geschiehet, so gewinnet der Dritte den Einsatz oder die Bête, und der Gegenspieler sowohl als der l'Hombre müssen Bête setzen.

Wenn der l'Hombre sein Spiel offerirt, der Zweyte es acceptirt, (annimmt,) und der Dritte es gegen spielet; so kann der Zweyte die Bête nicht gewinnen, wenn er auch die mehresten Stiche gemacht hat, weil er durch die Acceptation sich aller Ansprüche an dieses Spiel begeben hat. Aber der Dritte kann alsdenn die Bête gewinnen, wenn der Zweyte sich als Gegenspieler declariret hat; denn er, als der Letzte, hat nicht nöthig, seine Erklärung darüber zu machen.

Es muß niemand eine Karte ausspielen oder zugeben, bis die Reihe an ihn kommt, weil dadurch das Spiel verrathen wird; geschiehet es aber dennoch, und zwar wiederholentlich, so vereinigen sich die beyden andern Mitspieler, und setzen für die Zukunft eine Strafe fest, um jenen zur Aufmerksamkeit anzuhalten.

Sobald bey dem Ausspielen eine Karte aus der Hand des Spielers ist, und offen auf dem Tisch lieget, kann solche nicht wieder zurückgenommen werden. Wenn einer der beyden andern Spieler eine falsche Karte zugäbe, und die Farbe dennoch zu bedienen hätte, so kann er seine Karte zwar wie-

der

der zurücknehmen, aber wenn er noch mehrere von dieser Farbe in Händen hat, so darf er zur Strafe nicht überstechen, sondern er muß eine niedrige zugeben. Hätte der Letzte auch schon eine Karte darauf gegeben, der Vorsitzende bemerkte aber sein Versehen, und nähme seine Karte wieder zurück, so kann dieser seine Karte auch wieder zurück nehmen, und nach Gefallen eine andere höhere oder niedrigere zugeben, auch mit Trumpf stechen, weil das Versehen des Ersten ihm im geringsten nicht nachtheilig seyn muß. Wäre der Stich aber schon weggeleget und von neuem ausgespielet, so kann das Versehen nicht mehr abgeändert werden, sondern der, so eine falsche Karte zugegeben, setzet eine Bête, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat weiter fortzuspielen.

Der l'Hombre muß sein Spiel offeriren, ehe er ausgespielet oder Antheil an dem ersten Stich genommen hat; thut er es später, so muß er eine Bête setzen, weil er dadurch das Spiel verrathen hat. Das Spiel wird fortgespielet, und wenn es der l'Hombre verlieret, so setzet er noch eine Bête, gewinnet er es aber, so kann er nichts ziehen, weil der dritte Spieler ihm ganz gewiß zum Vortheil gespielet hat, um die Codille zu verhindern.

Das Spiel muß ganz stille gespielet, und in Ansehung des Spiels selbst, nichts als was dabey nöthig ist, gesprochen werden. Wenn man sagen wollte: diese Farbe ist schon heraus, der König ist

schon

schon weg, ich habe diese Farbe schon gestochen, spielen Sie diese Farbe aus, er hat es Codille gewonnen, lachiren Sie, und dergleichen, so würde es sehr unrecht gethan seyn, und es ist der Willkühr der Spieler überlassen, wegen dieser Vergehungen eine Strafe zu bestimmen. Wenn es strenge genommen wird, so muß dafür eine Bête gesetzet werden, weil sehr oft der Gewinn und Verlust eines Spieles von einer solchen Aeußerung abhänget.

12.
Was eine Bête ist.

Das Wort Bête wird sehr oft als das Contrarium vom Worte l'Hombre erkläret. Der Franzose sagt zu einem Menschen, der unbesonnen gehandelt hat, Bête. Aber das Wort Bête bedeutet nicht allezeit ein Thier, sondern es wird hier für eine Strafe angenommen, die auf das Versehen folget. Il fait la bête, heißet, mulctam committit, er hat durch sein Versehen wider die Regel, eine Strafe zu büßen. Also bedeutet bête hier eine Spiel-Strafe.

Wenn der l'Hombre nicht die mehresten Stiche gemacht hat, so hat er verlohren, und muß so viel in den Satz einlegen, als er würde herausgenommen haben, wenn er sein Spiel gewonnen hätte; dieser Einsatz heißet also Bête, die Spiel-Strafe.

Es giebt noch besondere Vorfälle, wo ein Spieler Bête setzen muß, wenn einer z. E. zu viel oder zu

wenig

wenig Karten aus dem Talon genommen, die Farbe verläugnet, das Spiel zu spät angeboten hat ꝛc. so wie solches alles schon vorhero an seinem Orte deutlich gemacht worden. Alle Bêtes, die in einem Spiele gemacht werden, setzet man erst im folgenden Spiele, und wird allemal die größte Bête zuerst eingesetzet.

13.
Von der Renonce.

Renonce heißet hier Mangel an einer Farbe haben. So sagt man, z. B. ich habe Renonce in Trumpf, das ist: ich habe gar keinen Trumpf. Renonce en Cœur, Renonce en Trefle. Es ist beym écartiren eine Hauptsache, die Karten so wegzulegen, daß man immer eine Renonce in einer Farbe habe, damit, wenn der l'Hombre den König von dieser Farbe hat, man solchen coupiren (stechen), oder wenn solchen der Aide hat, man bey dem Anspielen desselben sich noch eine Renonce in einer andern Farbe machen könne. Man kann hiebey die Geschicklichkeit eines Spielers am besten beurtheilen, wie er selbst mitten im Spiele, sich der unnützen Neben-Karten zu entledigen, und dagegen einen König des l'Hombre zu stechen, oder gar einen Trumpf überzustechen weiß. Um die Sache deutlicher zu machen und zu zeigen, wie man sich renonce während des Spiels selbst verschafft, wollen wir ein Spiel zur Probe hersetzen.

Die

Die Karten sind nach dem Ecart folgendergestalt vertheilet.

Der Erste hat,

Spadille	Pique Manille	Pique Valet	Pique 7	Pique 4

Trefle König	Trefle 7	Cœur 8	Carreau 7

Der Zweyte,

Pique König	Pique Dame	Pique 6	Pique 5	Carreau König

Carreau 5	Cœur Dame	Cœur 3	Trefle 6

Der Dritte,

Basta	Pique 3	Cœur König	Cœur 2	Cœur 7

Trefle Valet	Trefle 4	Trefle 2	Carreau Ponto

Der

Der Erste, welcher die Vorhand hat, ist l'Hombre, und spielet Pique Valet, er würde zwar Spadille oder Manille ausspielen können, weil er aber zu schlechte Hand-Karten hat, so darf er es nicht wagen, er würde, wenn er es thäte, ganz gewiß das Spiel verlieren. Der Zweyte coupiret mit Pique Dame, der Dritte bedienet Pique 3; der Zweyte hat also Einen Stich, und spielet den Carreau König, der Dritte giebt Carreau Ponto, und der Erste, die Carreau 7 zu: der Zweyte hat nun zwey Stiche. Er spielet weiter, die Carreau 5. Der Dritte, welcher nunmehro Carreau Renonce hat, muß vermuthen, daß wenn der l'Hombre mit einem niedrigen Carreau-Blatt, an den Stich käme, oder wenn er dieß Carreau mit einem kleinen Trumpf nähme, er sogleich Spadille oder Manille ausspielen würde, worauf seine Basta, die er jetzo nur ganz allein hat, fallen müßte. Um also dem l'Hombre entweder den Stich zu nehmen, wenn er die Farbe zu bedienen, oder wenn er auch renonce darinn hat, ihm den Stich schwer und seinem aide Luft zu machen, setzet er die Basta darauf. Der l'Hombre könnte zwar mit Manille überstechen, allein er würde alsdann sein Spiel zu sehr schwächen, und wie wir hernach zeigen wollen, auch gewiß verlieren, er giebt also Cœur 5 zu, und macht sich dadurch Renonce en Cœur. Der Dritte hat also auch einen Stich, und spielet nun Trefle 4 aus. Den König von Cœur muß er aus dem Grunde nicht ausspielen, weil er nach seinen

nen Karten nur einen Stich machen, und wenn sein aide ein hohes Blatt in Cœur hat, ihm solches lachiren will. Der l'Hombre setzet den Trefle König darauf, der Zweyte bedienet mit Trefle 6; der l'Hombre hat nun einen Stich.

Jetzt fordert er mit Spadille. Der Zweyte bedienet Pique 5, der Dritte giebt Cœur 2 zu; der l'Hombre hat nun zwey Stiche. Er spielet weiter die Manille, der Zweyte bedienet Pique 6. Der Dritte, welcher wohl siehet, daß er offenbar nicht mehr als höchstens zwey Stiche machen würde, wodurch der l'Hombre es leicht per quatre gewinnen könnte, giebt den Cœur König zu. Der l'Hombre hat nun drey Stiche, und spielet Trefle 7. Hätte der Zweyte noch eine höhere Trefle, so würde der l'Hombre das Spiel noch verlohren haben, da er aber keines hat, so giebt er die Cœur 3 zu; Nunmehro ist das Spiel gewonnen, der Dritte mag zugeben, was er will. Wenn er z. E. den Trefle Valet nähme, so hätte er zwey Stiche, und der l'Hombre hätte sein Spiel per quatre gewonnen; dieses will er nicht, er lachiret also mit Trefle 2, und der l'Hombre hat vier Stiche. Er spielet nun die Pique 7 aus. Der Zweyte nimmt es mit dem Pique König, der Dritte giebt den Trefle Valet zu, der Zweyte hat nun drey Stiche. Er spielet zuletzt die Cœur Dame aus, der Zweyte bedienet Cœur 2, der l'Hombre coupiret mit Pique, dadurch erhält er den fünften Stich und hat also das Spiel gewonnen.

Um

Um für einen Anfänger recht deutlich zu seyn, wollen wir noch zwey verschiedene Arten hersetzen, wie das vorige Spiel hätte können gespielet werden, nach welchem es aber der l'Hombre würde verlohren haben.

Wir wollen da anfangen, wo nach der vorhergehenden Art der Zweyte zwey Stiche hatte, und nun die Carreau 5 ausspielet, der Dritte sticht mit der Basta, der l'Hombre mit Manille, und macht damit einen Stich. Er spielet weiter Spadille, der Zweyte Pique 5, der Dritte Cœur 2, der l'Hombre hat nun zwey Stiche. Er spielt Trefle König, der Zweyte Trefle 6, der Dritte Trefle 2. Der l'Hombre hat drey Stiche. Er spielet Trefle 7. Der Zweyte lachiret mit Cœur 3. Der Dritte sticht mit Trefle Valet, und hat nun einen Stich. Er spielet weiter Cœur 7. Der l'Hombre bedienet Cœur 5, der Zweyte sticht mit Cœur Dame, und macht damit seinen dritten Stich. Er fordert nun mit Pique König, der Dritte giebt den Cœur König zu, und der l'Hombre Pique 4. Der Zweyte hat nun vier Stiche, er spielet zuletzt die Pique 6. Der Dritte giebt Trefle 4 zu, der l'Hombre sticht mit Pique 7, und macht damit seinen vierten Stich, weil aber der Zweyte auch vier Stiche hat, so ist eine Remise par quatre.

Noch eine Art dieses Spiel zu spielen. Der l'Hombre fordert mit Spadille, der Zweyte

bedienet Pique 5, der Dritte giebt Pique 3 zu. Der l'Hombre hat einen Stich. Er fordert weiter mit Manille, der Zweyte giebt Pique 6 und der Dritte die Basta zu; der l'Hombre hat zwey Stiche. Nun spielet er die Pique 7, der Zweyte macht den Stich mit Pique Dame, der Dritte giebt Carreau Ponto zu; der Zweyte hat einen Stich. Er spielt Cœur Dame, der Dritte lachiret mit Cœur 2, der l'Hombre mit Cœur 5; der Zweyte hat zwey Stiche. Er spielt Carreau König, der Dritte giebt Trefle 4 und der l'Hombre Carreau 7 zu; der Zweyte hat drey Stiche. Hierauf spielt er Cœur 3 aus, der Dritte coupiret mit Cœur König, der l'Hombre aber mit Pique 4; der l'Hombre hat drey Stiche. Er spielt den Trefle König, der Zweyte giebt Trefle 6 und der Dritte Trefle 2 zu; der l'Hombre hat vier Stiche. Nun spielet er die Trefle 7, der Zweyte giebt Carreau 5 und der Dritte Trefle Valet zu, wodurch er den ersten Stich erhält. Er spielt Cœur 7, der l'Hombre coupiret mit Pique 4, der Zweyte giebt Cœur 3 zu; der l'Hombre hat vier Stiche. Zuletzt spielt der l'Hombre den Pique Valet, der Zweyte sticht mit Pique König, der Dritte giebt Cœur König zu. Da nun der l'Hombre und der Zweyte jeder vier Stiche haben, so ist es abermals eine Remise par quatre, und der l'Hombre muß eine Bête setzen.

14. Von

14.
Von der Codille.

Codille ist, wenn ein Spieler ohne l'Hombre zu seyn, fünf Stiche gemacht hat; oder wenn er deren viere gemacht hat, und die andern Stiche so vertheilet sind, daß der eine drey, der andere aber nur zwey Stiche hat.

Wer Codille gewinnet, ziehet das aus dem Satz, was der l'Hombre genommen hätte, wenn er sein Spiel gewann.

Es ist eine Haupt=Regel des Spiels, den andern Mitspieler lieber Codille, als den l'Hombre das Spiel gewinnen zu lassen.

Wenn man nicht fünf gewisse Stiche in der Hand hat, muß man nicht das Spiel vom Anfang auf Codille spielen, sondern seinem Mitspieler eher eine Karte lachiren, um, wenn es angehet, eine Renonce zu machen, als sich im Trumpf zu schwächen.

Wenn der Aide bereits vier Stiche hat, und man sicher ist, daß man gewiß auch einen Stich machen werde, so muß man verhindern, daß er weiter keinen erhalte, und es Codille gewinne, man muß nunmehro vielmehr zum Vortheile des l'Hombres spielen, und suchen, daß das Spiel nur Remise werde.

Unter Nummer 11 ist bereits gesagt worden, wie es gehalten wird, wenn der l'Hombre sein

Spiel offeriret, ein anderer Mitspieler aber es gegenspielen und Codille gewinnen will.

Um das Spiel nicht aufzuhalten, so läßt man den l'Hombre, welcher bey einem einfachen Einsatz Codille verliehret, doppelt einsetzen; Zuweilen wird dieses bis auf die dritte Bête und noch weiter ausgedehnt, jedoch kommt alles auf die besondere Verabredung der Spieler an.

15.

Von der Vole, Tout oder Todos.

Wenn der l'Hombre alle neun Stiche macht, so hat er die Vole gewonnen. Man bezahlet gewöhnlich an Honneurs doppelt so viel als für Sans prendre. Es war ehemals im Gebrauch, daß wer die Vole machte, nicht nur die Bête aus dem Satz, sondern alle Bêtes, die auf dem Tisch standen, gewann, dahero nennte man es Todos; er hat Tout oder Todos, das ganze Spiel gemacht, er hat alles gewonnen.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche gemacht hat, und er spielt die sechste Karte aus, so ist dieß die deutlichste Erklärung, daß er auf die Vole spielen will; es mag nun solches aus Vorsatz oder aus Uebereilung geschehen seyn, so kann er die sechste Karte nicht wieder zurück nehmen. Ein jeder Spieler muß also sorgfältig seine Stiche zählen, damit er nicht aus Uebereilung auf die Vole spielet, und sich dadurch in Verlust setzet.

Wenn

Wenn einer die Vole unternimmt, solche aber verlieret, so werden ihm die Honneurs, welche er wegen der Cinq premiers und Matadors zu fordern hat, zu gute gerechnet, und er rechnet solche, bey Bezahlung der Vole ab. Es ist zwar niemals erlaubt nach dem écart die weggeworfenen Karten, und wenn man die neugenommene besehen hat, noch einmal zu besehen; hat es der l'Hombre aber aus Versehen oder Vorsatz doch gethan, so kann er nicht auf die Vole spielen. Man hat auch im Gebrauch, daß man dem l'Hombre, wenn er Sans prendre spielet, die Vole nicht erlaubet, wenn er die bereits umgekehrten Stiche noch einmal untersuchet und besiehet.

Wenn einer sagt, ich spiele Sans prendre, und der folgende zeigt an, daß er Sans prendre la Vole spielen will, so hat des letztern Spiel den Vorzug. Allein alsdann muß er auch alle neun Stiche machen; wenn er einen verfehlet, so muß er Bête setzen, die Honneurs für Sans prendre, Matadors und la Vole bezahlen, auch die Cinq premiers werden ihm bey diesem Fall nicht zu gute gerechnet.

Da in verschiedenen Gesellschaften auch so gespielet wird, daß kein Spiel offeriret werden darf, sondern alle gespielet werden müssen, so trifft es sich zuweilen, daß ein l'Hombre, der gern wagt, dermaßen schlechte Karten kaufet, daß er keinen Stich machet. Wenn dieses sich zuträget, so nen-

net man es Revolte oder Devole, derjenige, welcher alsdenn die mehresten Stiche gemacht hat, gewinnet die Codille, und der l'Hombre muß an jeden Mitspieler die Honneurs für die Vole bezahlen.

Es ist immer nicht schicklich, aber bey der Vole würde es dem l'Hombre vorzüglich nachtheilig seyn, wenn ein Spieler die Karten nicht nach seiner Reihe zugeben wollte; denn besonders bey den letzten Stichen, wo es darauf ankommt, welche Farbe man zurückhalten soll, um die Vole zu verhindern, kann ein außer der Reihe zugeworfenes Blatt dem Aide so viel Aufklärung geben, daß er sich darnach einrichten, und den l'Hombre um die Vole bringen kann. Aber es ist auch die Pflicht des l'Hombre, die Karten nicht durch einander zu spielen, und die Stiche auf einem Haufen im Teller liegen zu lassen; er muß vielmehr jeden Stich, den er gemacht hat, besonders weglegen, und wenn es bis zum fünften Stich etwas geschwinde zugegangen, so muß er die Mitspieler ersuchen, vorsichtig zu seyn, und die Karten nicht vor der Hand zuzuwerfen.

16.

Von der Spadille forcée.

Man hat ursprünglich im l'Hombre nur die beyden Arten, Frage- und Solo-Spiel gehabt. Nach der Zeit hat man dieß vortreffliche Spiel so gemißbraucht, daß man es durch die vielen Zusätze

und

und Veränderungen bloß zu einem blinden Glücks-Spiele gemacht hat. Man nennet dieses mit Chikane spielen, und hiezu gehören alle die folgenden Arten vom 16ten bis 20sten §. Wenn man aber diese nicht gebrauchen will, so reden die Spieler gleich zu Anfange des Spiels ab, daß sie bloß reines l'Hombre, nämlich Frage- und Solo-Spiel, spielen wollen.

Für Anfänger, die das l'Hombre-Spiel gern gründlich und nach seinen eigenthümlichen Regeln erlernen wollen, ist es sehr gut, wenn sie sich auf keine andere, als die beyde letzten Arten einlassen; denn wenn sie es doch thäten, so würde ihnen in der Folge, wenn sie in einer Gesellschaft spieleten, wo nur bloß reines l'Hombre im Gebrauch wäre, die Einschränkung des Spieles sehr mißfallen, und ihnen mehr Verdruß als Vergnügen verschaffen; und da sie gewohnt wären, ohne die nöthigen Vorsichts-Regeln zu spielen, vielmehr alles auf ein blindes Glück ankommen zu lassen, so würden sie gegen die andern Spieler auch allemal gewiß verlieren.

Wir reden zuerst von der Spadille forcée: diese Art wird in allen Stücken, wie das gewöhnliche l'Hombre gespielet. Jeder redet, wenn ihm die Reihe trifft; wenn alle drey Spieler passen und nicht spielen wollen, so ist derjenige es zu thun verbunden, welcher die Spadille hat, es mag sein Spiel auch so schlecht seyn, als es immer wolle.

Er sortiret alsdann die besten Blätter seiner Karte zu der Spadille, nennet die Trumpf-Farbe, und kaufet von dem Talon so viele Karten, als er für nützlich erachtet; die andern Mitspieler thun in ihrer Reihe desgleichen, und das Spiel wird nun, wie bey dem Frage-Spiele gesagt worden, gespielet.

Weil aber der l'Hombre bey dieser Art des Spieles ein Risico übernimmt, so erhält er auch ein Honneur, wenn er es gewonnen hat, gewöhnlich halb so viel, als für ein Sans prendre-Spiel bestimmet ist, aber eben so viel muß er auch an die beyden Mitspieler bezahlen, wenn er das Spiel verlieret.

Wenn niemand die Spadille angiebt, und doch von allen gepasset ist, so wird im Talon nachgesuchet; findet sie sich nicht darinnen, so muß derjenige, welcher sie in der Hand gehabt, und verschwiegen, eine Bête setzen, man kann aber nun nicht spielen, weil der Talon schon besehen worden.

Diese Art des Spieles ist aber beynahe ganz aus dem Gebrauch gekommen.

17.

Vom Grand-Casco oder Forcée partout.

Casco ist ein spanisches Wort, und heißet: ich falle hinein, weil der Spieler nicht mit Raison spielet,

spielet, sondern sich auf einen bloßen Zufall verläßt, und mehrentheils in eine Bête verfällt. Forcée partout heißt es, weil, wenn einer es spielen will, er dadurch die andern Mitspieler zwinget, entweder Sans prendre zu spielen oder zu passen, indem dieses Spiel im Range nach dem Sans prendre-Spiele folget. Es wird auf zweyerley Art gespielet: Wer es spielen will, muß die zwey schwarze Aß, nämlich Spadille und Basta haben, diese zeiget er vor. Wenn die beyden Mitspieler passen, so spielet man es nach der einen Art so: daß der l'Hombre sieben Karten wegwirft, und nur die beyden schwarzen Aß behält; alsdann von dem Talon die sieben obersten Karten nimmt, sein ganzes Spiel unter einander mischet, und von einem der Mitspieler eine Karte ausziehen läßt, welche alsdann Trumpf ist. Wird ein schwarzes Aß ausgezogen, so zeiget Spadille die Pique und Basta die Trefle-Farbe, als Trumpf-Farbe an.

Die zweyte Art dieß Spiel zu machen ist: daß der Spieler, welcher die zwey schwarzen Aß hat, die oberste Karte vom Talon aufschläget, welche alsdann Trumpf ist; er leget von seinen Karten so viele weg, als ihm gefällig ist, nimmt dafür andere von dem Talon, die andern Spieler kaufen auch, und das Spiel wird übrigens, wie schon gesagt worden, gespielet, die Honneurs aber wie Sans prendre bezahlet. Wenn einer zehen Karten hat, so hindert dieses nicht am Calco spielen, der

l'Hombre muß es aber vor dem Kaufen anzeigen. Die zweyte Art ist mehr im Gebrauch, als die erste.

18.

Vom Obscur-Spielen.

Obscur-Spielen oder Obscurité folget im Range nach Grand Casco. Wer es spielet, leget acht oder neun Karten weg, und nimmt oben von dem Talon eben so viel andere dafür, er besiehet solche, und wählet daraus die Trumpf-Farbe. Mehr als eine Karte darf der l'Hombre nicht zurück behalten, und zwar muß dieß Spadille oder Basta seyn. Der Haupt-Vortheil bey dieser Spielart bestehet darinn, daß der l'Hombre die Karten, so er weggeworfen, genau im Gedächtniß behält, und gewiß weiß, wie viel, und von welcher Qualität die Blätter sind, die den andern Spielern in der Farbe fehlen, die er zur Trumpf-Farbe machen will. Wenn der l'Hombre die neugenommene Karten besehen hat, so darf er die weggeworfene nicht weiter ansehen. Hat er so schlechte Karten genommen, daß er keine Trumpf-Farbe nennen kann, so legt er das Spiel weg, und bezahlet an die Mitspieler, wie für ein verlohrenes Solo-Spiel.

19.

Von Tourné oder klein Casco.

Tourné oder klein Casco wird auf zweyerley Art gespielet; einmal, wenn einer die Spadille hat,

hat, ein vorsitzender Spieler aber hat sich zu einem Frage-Spiele erkläret, so sagt jener, ich spiele Tourné; wird ihm solches überlassen, so schlägt er die oberste Karte vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist. Die zweyte Art ist: daß wenn der, so Tourné spielen will, auch die Spadille nicht hat, so erkläret er sich entweder gleich, oder wenn ein anderer gefraget hat, zum Tourné, er schlägt die oberste Karte vom Talon auf, und diese Farbe ist alsdann Trumpf, er leget von seinen in der Hand habenden Karten nach Belieben weg, und kaufet dagegen aus dem Talon andere, und mit dem Spiele wird wie sonst verfahren.

Zu bemerken ist, daß wenn nach der ersten Art die Basta, oder nach der zweyten Art Spadille oder Basta die oberste Karte im Talon ist, und von dem l'Hombre aufgeschlagen wird, diejenige Farbe Trumpf ist, welche das Aß anzeiget. Die Spadille macht nämlich Pique und die Basta Trefle zur Trumpf-Farbe.

Tourné oder klein Casco hat den Rang vor einem Frage-Spiel, und an Honneur wird halb so viel, als für ein Grand Casco bezahlet.

Man hat auch zuweilen im Gebrauch, daß wenn der l'Hombre ein schwarz Aß tourniret, er noch eine Karte aufschlagen kann, welche zweyte alsdann erst die Trumpf-Farbe anzeiget: allein diese Art ist für die beyden Mitspieler sehr nachtheilig, und der Vortheil wird für den l'Hombre zu groß,

indem

indem er statt einen gleich zwey Trümpfe, wobey gar ein Matador ist, erhält; aber der l'Hombre muß auch, wenn er zweymal tourniret hat, und das Spiel verlieret, zwey Bêtes setzen.

Es ist jetzo fast überall im Gebrauch, daß man dem l'Hombre, der ein Frage-Spiel machen will, erlaubet, die oberste Karte vom Talon aufzuschlagen, welche alsdenn Trumpf ist. Es wird dafür zwar kein Honneur bezahlet, aber der l'Hombre erhält damit die Freyheit, daß wenn er sich nicht zu spielen getrauet, er das Spiel sogleich weglegen und Bête setzen kann, ohne es erst zum Gegenspielen zu offeriren. Es ist dieses auch billig, denn wenn man dem l'Hombre die verführerische Erlaubniß, wider die Regeln des ächten l'Hombre-Spieles gegeben hatte, eine Karte zu tourniren, und das Spiel dadurch zu einem Glücks-Spiele zu machen, so muß man ihm, wenn er zu schlechte Karten genommen hat, nicht an die strenge Regeln des Spieles binden, sondern ihm auch die Vortheile eines Glücks-Spieles zukommen lassen, das Spiel nach seiner Willkühr wieder aufzugeben, wenn ihm das Glück nicht günstig gewesen ist *).

20. Von

*) Anmerkung des Verlegers. Da es aber Spieler giebt, die zu oft und ohne Raison diese letzte Art des Tourné machen, wobey der Hintermann allemal zu kurz kommen muß; so wird es zuweilen eben so nothwendig, gleich beym niedersetzen zum Spiel auszumachen: daß dieses *Tourné* offerirt werden müsse,

20.

Von Préference, oder Couleur favorite.

Die Spieler erwählen entweder gleich im Anfange des Spieles eine der vier Farben, die, so lange das Spiel dauert, den Vorzug haben soll, dergestalt, daß die Spiele, welche darinnen vorgenommen werden, vor allen ähnlichen aus den übrigen drey Farben das Vorrecht haben; oder man giebt derjenigen Farbe den Vorzug, in welcher das erste Spiel gewonnen worden. Gegenwärtig wird auch in vielen Gesellschaften bey jedem Spiele die Couleur favorite verändert, und zwar so, daß allezeit die oberste Karte, welche in dem Spiele, so der in der Hinterhand sitzet, meliret, und dem, so die Vorhand hat, zum Ausgeben des folgenden Spieles offen hinleget, bey einem jeden Spiele die Couleur de préference anzeiget. Man nennet dieses Couleur volante. Wenn nun z. E. Trefle zur

müsse, und gegengespielt werden dürfe. Denn wenn die andern zwey nach Raison spielen, und der Dritte ist ein Freund von wagen und Tourné machen, so wird das Spiel, wenn das Tourné gleich geworfen werden kann, für die andern beyden sehr unangenehm. Denn wenn die Vorhand gepaßt hat, und der Freund des Tourné ist der Zweyte in der Ordnung, so schlägt er oft ohne Raison auf, verdirbt seinem Hintermann eine schöne Frage, wirft das Spiel weg, und läßt sich zur Vorhand neue Karten geben.

zur Couleur favorite erwählet wäre, so überbietet man mit den in dieser Couleur favorite unternommenen Frage- und Solo-Spielen, einen jeden, der in einer der übrigen drey Farben Frage oder Solo spielen wollte. Die Honneurs bey dieser Spielart werden alsdenn doppelt so hoch, als sonst bezahlet; wenn einer aber keine Honneurs machet, so erhält der Spieler von einem jeden die Hälfte eines Einsatzes unter dem Namen Consolation, aber eben so viel bezahlet er auch außer der Bête, wenn er das Spiel verlieret.

21.

Rang-Ordnung der Spiele.

Die Spiele haben folgende Rang-Ordnung.

1. Frage-Spiel.
2. Frage-Spiel en Couleur favorite.
3. Tourné oder klein Casco.
4. Obscurité.
5. Grand Casco.
6. Solo- oder Sans prendre-Spiel.
7. Solo oder Sans prendre en Couleur.
8. Solo tout oder Sans prendre, la Vole annoncée.

Wenn einer sagt, ich frage, und der folgende will ein Frage-Spiel in der Couleur machen, so muß der Erste es diesem überlassen, wenn er nicht selbst in Couleur spielen kann, oder er bietet einen höhern Satz, entweder Tourné oder Obscurité.

Ueber-

Ueberhaupt müssen die niedrigen Spiele den höheren weichen. Der vorsitzende Spieler kann allezeit dasjenige Spiel selbst behalten und spielen, welches von dem folgenden Spieler ausgeboten wird, aber ein nachsitzender Spieler muß allezeit, ein höheres Spiel ankündigen, wenn der Vorsitzende sich darüber erklären und es ihm überlassen soll. Sans prendre la Vole ist der höchste Satz, wer dieses spielen will, kann es gleich anzeigen, denn da die Spadille der höchste Trumpf ist, so kann nur derjenige dieses Spiel machen, der solche in Händen hat.

Wenn einer sagt, ich frage, und die andern passen, so kann er nun noch, außer Sans prendre, eine Spielart wählen, welche er will; er kann noch Tourné oder Obscurité spielen: hat er aber die Spielart gleich anfangs genannt, und gesagt, ich frage en Couleur, oder ich spiele Tourné, so kann er es nicht mehr abändern, sondern er muß bey der genannten Spielart bleiben.

22.

Vom Einsatz und Bezahlen der Honneurs.

Derjenige Spieler, welcher die Karten ausgiebt, machet allezeit den zu Anfange des Spieles bestimmten Einsatz. Er muß sich hiezu nicht jedesmal nöthigen lassen, sondern solchen machen, ehe er die Karten zum Abheben vorleget. Wir wollen,

um die Bezahlung der Honneurs darnach zu reguliren, den Einsatz hier zu 1 Groschen annehmen. Die Honneurs werden nach diesem Verhältniß folgendergestalt bezahlet:

Drey Matadors	= =	1 Gr.
Vier Matadors	= =	2 Gr.
Die folgenden Matadors steigen immer mit 1 Gr. in Couleur favorite werden solche doppelt bezahlet.		
Cinq premiers	= =	1 Gr.
Cinq premiers en Couleur		2 —
Consolation bey Couleur favorite		— 6 Pf.
Tourné oder klein Casco	=	1 —
Tourné en Couleur	=	2 —
Obscurité	= =	2 —
Obscurité en Couleur	=	4 —
Grand Casco	= =	2 —
Grand Casco en Couleur	=	4 —
Solo oder Sans prendre	=	2 —
Solo en Couleur	= =	4 —
la Vole oder Todos	=	4 —
la Vole en Couleur	=	8 —
Solo Tout	= =	6 —
Solo Tout en Coleur	=	12 —
Solo Tout annoncé	=	12 —
Solo Tout annoncé en Couleur		1 Rthlr.

Nach dieser Basis kann ein jeder Spieler die Berechnung selbst machen, er mag nun mit einem höheren oder niedrigeren Einsatz spielen.

Wenn

Wenn alle drey Spieler passen, so wird von dem, der die Karten auf das neue ausgiebet, 1 Groschen eingesetzet, und so lange nicht eine Bête dazu kommt, heißt es ein einfacher Satz, wenn auch gleich zehn Marquen stünden. Wenn der l'Hombre bey einem einfachen Satz Codille verliehret, so kann nach der Gewohnheit, solcher von keinem Gegenspieler gezogen werden, er bleibt vielmehr zum folgenden Spiele stehen, und der l'Hombre muß doppelt so viel dazu setzen. Der l'Hombre muß, wenn er das Spiel verlohren hat, allezeit so viel Bêtes setzen, als er würde gezogen haben, wenn er das Spiel gewonnen hätte; ausgenommen, was vorher von einem einfachen Satz gesagt worden.

Es ist gegenwärtig beynahe überall im Gebrauch, mit dem sogenannten Block zu spielen, das ist, die Spieler setzen jeder eine Marque vor sich, welche den dreyfachen Werth des Einsatzes hat, und wenn keine Bête stehet, so wird allezeit ein Block zugesetzet, so, daß nebst dem Einsatz des Kartengebers immer vier Marquen stehen. Sind die drey Blöcke nach und nach gewonnen worden, so setzen die Spieler von neuem die Marquen vor sich, und machen den Block. Wird aber in der Zwischenzeit eine Bête, so wird diese erst abgespielet, und die Blöcke bleiben zuletzt. Es kommt auf die Verabredung der Spieler an, ob sie einen Block als einen einfachen Satz wollen gelten lassen, welcher bey vorfallender Codille nicht darf gezogen, sondern von dem l'Hom-

bre doppelt muß gesetzet werden, oder ob es als eine Bête zu betrachten, die ein Gegenspieler Codille gewinnen kann, und von dem l' Hombre nur einfach gesetzet wird.

Es giebt zuweilen Spieler, die gern hazardiren, und alle Spiele machen wollen; sie spielen Frage-Spiele, Tourné, Obscurité, wider alle Raison, und mit den schlechtesten Karten, es trift sich aber, daß sie oft glücklich kaufen, und durch die erhaltenen Honneurs so viel gewinnen, daß sie damit im Stande sind, die Bêtes zu bezahlen, wenn sie dann und wann ein Spiel verliehren. Für die beyden andern Mitspieler ist solches Verfahren nun höchst unangenehm, und sie können einem solchen Spieler nicht bessere Schranken setzen, als wenn sie den Einsatz erhöhen, den Preiß für die Honneurs aber herabsetzen. Z. E. wenn ein jeder, der die Karten ausgiebet, 4 Groschen einsetzet, so stehen nach der ersten Bête schon 12 Groschen in dem Satz, dagegen werden die Matadors und cinq premiers nur mit 1 Groschen, das übrige aber nach diesem Verhältnisse bezahlet. Wenn nun der Spieler auch nur auf die erste Bête sein Spiel verlöhre, so würde er gleich 12 Groschen einsetzen, und lange warten müssen, ehe er durch die Honneurs schadlos gehalten würde. Wenn er nur ein paar Bêtes gesetzet hat, so wird ihn diese Einrichtung gewiß vorsichtiger machen, oder er wird offenbar in Verlust kommen.

Wenn

Wenn der l'Hombre von den Mitspielern mehrere Matadors fordert, als er würklich gehabt hat, so werden diese gleich bereit seyn, ihm solche zu bezahlen; wenn aber die Karte zum folgenden Spiel abgehoben ist, werden sie das zu viel bezahlte sich bald wieder doppelt zurück erbitten, und der l'Hombre würde es auch bezahlen müssen. Was er aber rechtmäßig gefordert hat, das kann der l'Hombre auch behalten, wenn er z. E. sich für sechs Matadors 4 Groschen hätte bezahlen lassen, da er doch nur Fünfe gehabt, so behält er zwar 3 Groschen, jedoch muß er den zuviel geforderten 1 Groschen für den Sechsten Matador, so er nicht gehabt, doppelt wieder zurück bezahlen. Es ist eine erlaubte Behutsamkeit für alle, die l'Hombres sind, daß wenn sie verliehren, sie gern warten, was die Mitspieler für Spiel=Strafe abfordern werden. Es scheint dieses sich auf den Rechts=Satz zu gründen, daß niemand seine eigene Schande offenbaren dürfe. Wenn nun die Mitspieler ihm mehrere Honneurs anrechnen, als er würklich gehabt hat, so hat er den Trost, daß er sich von ihnen das zu viel angerechnete, auch wieder doppelt kann zurück zahlen lassen; jedoch muß er mit seiner Forderung so lange zurück halten, bis die Karte zum folgenden Spiel abgehoben worden.

Von dem Spiele mit Roccambole will ich nur mit wenig Worten reden, weil ich glaube, daß ein Anfänger sich gewiß nicht leicht auf diese Spiel=Art

einlassen wird. Die Spieler nehmen von einer jeden Bête, wenn solche gewonnen wird, eine Marque, und setzen solche beyseite, sind alsdenn zehn oder zwölf Marquen, nachdem es verabredet worden, beysammen, so werden sie als eine Bête in den Satz gesetzet, und dieser Einsatz heißet der Roccambole. Wenn der l'Hombre auf den Roccambole Codille verliehret, muß er eine doppelte Bête setzen. Nur der l'Hombre kann den Roccambole gewinnen, aber kein Gegenspieler, wenn er auch die mehresten Stiche gemacht hat. Zuweilen setzet jeder Spieler, so wie er sagt, ich passe, eine Marque in den Satz, hierdurch so wohl, als auch, wenn schon eine Codille darauf verlohren worden, wächset der Roccambole so stark an, daß in kurzer Zeit einige hundert Marquen stehen. Wenn also der Roccambole stehet, muß ein jeder Spieler mit der größten Vorsicht spielen, weil er sonst in einem Spiele so viel verliehren kann; daß er die ganze übrige Zeit, so lange das Spiel währet, nicht im Stande seyn wird, sich wieder zu erholen.

23.

Anweisung zu verschiedenen Spiel-Arten für Anfänger.

Es ist für Anfänger nichts schwerer, als zu beurtheilen, ob sie ein Spiel in der Hand haben, welches sie unternehmen können, oder ob sie nach den Regeln passen müssen. Um ihnen solches zu erleich-

tern,

tern, haben wir hier einige Spiel-Arten gesammelt, welche von den leichtesten sind, die sich aber dennoch spielen lassen. Wenn aber ein Anfänger den gehörigen Nutzen hieraus ziehen will, so ist es hauptsächlich nöthig, daß er ein Spiel Karten bey der Hand habe, und damit die Spiele so lege, wie sie hier vorgeschrieben sind, die Stiche darnach wegnehme, und auf den Platz eines jeden Spielers, den er sich dabey in Gedanken als gegenwärtig vorstellet, lege. Es wird ihm diese Art des Selbstunterrichtes, bey dem Versuche mit einem einzigen Spiele mehr Nutzen schaffen, und sinnlicher werden, als wenn er ohne diese Art ein ganzes Buch darüber nachgelesen hätte.

Die Haupt-Regel für einen, der ein Frage-Spiel unternehmen will, ist diese: man muß wenigstens drey sichere Stiche in der Hand haben, man kann nun desto eher hoffen, wenn man noch einige niedrige Trümpfe, oder auch Könige aus dem Talon nimmt, das Spiel mit Fünf Stichen zu gewinnen. Man kann zwar auch ein Spiel mit vier Stichen gewinnen, wenn der eine Gegenspieler zwey, der andere aber drey Stiche hat, allein es ist hierauf keine sichere Rechnung zu machen; und es ist vielmehr einem jeden anzurathen: daß wenn er nach dem Kaufen nicht vier sichere und einen höchst wahrscheinlichen Stich in der Hand hat, lieber das Spiel remise gebe, als es darauf ankommen zu lassen, ob es ein anderer Codille gewinne.

In der schwarzen Farbe, nämlich in Pique oder Trefle, sind zu einem Frage-Spiele dienlich:

1. Manille, Basta, König, Drey.
2. Spadille, Basta, König, Drey.
3. Spadille, Manille, König, Drey.
4. Spadille, Manille, Sechse, Sieben.
5. Spadille, Basta, Dame, Sieben.
6. Manille, Basta, Dame, Viere, Drey.
7. Spadille, König, Dame, Valet, Sieben.
8. Basta, König, Dame, Valet, Sieben.
9. Manille, Basta, Sieben, Sechse, Fünfe, Drey.
10. König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Drey.
11. Spadille, König, Fünfe, Vier, Drey.

In der rothen Farbe, nämlich in Cœur oder Carreau, lassen sich folgende Karten zu einem Spiele an:

1. Spadille, Manille, Ponto, Sechs.
2. Manille, Basta, Ponto, Sechs.
3. Spadille, Basta, Ponto, Sechs.
4. Spadille, Manille, König, Dame.
5. Spadille, Manille, Valet, Sechs, und noch ein König.
6. Spadille, Basta, König, Dame, Valet.
7. Basta, Ponto, König, Dame, Valet.
8. Manille, Ponto, König, Dame, Valet.
9. Manille, Basta, König, Dame, Sechs.
10. Manille, Basta, Valet, Zwey, Drey, Sechs.

11. Spa-

11. Spadille, Basta, König, Sechs, und noch ein König.

12. Spadille, Manille, Dame, Sechs, und noch ein König.

Wenn hier Spadille und Basta zu einem Frage-Spiel gerechnet werden, so ist dieses zu verstehen, wenn es nicht erlaubt ist, Grand Casco oder Forcé partout zu spielen. Ist dieses erlaubt, und es stehet keine hohe Bête, so kann man auch Grand Casco spielen, und die Honneur dafür zu erhalten suchen, wenn man nicht schon ein Spiel mit Matadors in der Hand hat.

Da in der rothen Farbe mehr Trümpfe, als in der schwarzen sind, so muß man auch in der erstern Farbe schon bessere Karten, als in der letztern, zu einem Spiele haben.

Einen König von einer andern Farbe, kann der l'Hombre immer statt eines Trumpfs, und als einen wahrscheinlichen Stich rechnen.

Zu bemerken ist, daß man immer ein stärkeres Spiel haben muß, wenn man in der Mitte sitzt, das ist: wenn man weder die Vor- noch die Hinterhand hat, weil man befürchten muß, daß wenn der erste einen König von einer Farbe ausspielet, die man zu bedienen hat, man bey dem Nachspielen derselben von dem dritten gewöhnlich mit Trumpf überstochen wird.

Spiele in der schwarzen Farbe, als Pique und Trefle, die man Sans prendre spielen kann.

1. Spadille, Manille, Basta, König, Drey, eine Renonce.
2. Spadille, Manille, König, Valet, Drey, ein König und eine Renonce.
3. Spadille, Manille, Basta, König, ein anderer König, Dame gardée, und Renonce.
4. Spadille, Manille, Basta, Sechs, Vier, Drey, eine Renonce.
5. Manille, Basta, Dame, Valet, Viere, Drey, ein König.
6. Manille, Basta, Sechse, Fünfe, Viere, Drey, ein König.
7. Basta, König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, ein König.
8. König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünfe, Vier, ein König.
9. Spadille, König, Dame, Sieben, Sechse, Viere, ein König, und eine Renonce.

Spiele in der rothen Farbe, als Cœur und Carreau, die man Sans prendre spielen kann.

1. Spadille, Manille, Basta, Viere, Fünfe, Sechse, ein König.
2. Spadille, Manille, Basta, König, Drey, ein König.

3. Spa-

3. Spadille, Manille, Ponto, Drey, Sechse, ein König, eine Dame gardée, und Renonce.

4. Manille, Basta, Dame, Valet, Zwey, Sechse, ein König, eine Dame gardée.

5. Basta, Ponto, König, Zwey, Drey, Sechse, ein König.

6. Ponto, König, Dame, Valet, Zwey, Drey, Sechse, ein König, oder eine Dame gardée par le Valet.

7. Manille, Basta, Ponto, Drey, Viere, Fünfe, ein König, und eine Renonce.

8. Spadille, Ponto, König, Dame, Zwey, Sechse, ein König, und eine Renonce.

Erfahrene Spieler verstehen auch wohl mit noch schlechteren Karten ein Sans prendre zu gewinnen, besonders, wenn sie in der Vor- oder Hinterhand sitzen.

Wir haben bereits oben unter Nummer 13 bey dem Unterricht, wie man sich renonciren soll, ein Spiel zur Probe gegeben, um es aber den Anfängern so deutlich, als möglich, zu machen, wollen wir hier noch einige Spielarten aus einander setzen. Man muß aber hier keine untrügliche Regeln erwarten, und glauben, daß wenn man ein Spiel nach der vorgeschriebenen Art spielet, man solches schlechterdings gewinnen muß, weil bey den unzähligen Veränderungen, die das Spiel wegen der Anzahl

von 40 Karten leidet, es gewiß sehr selten zutreffen wird, daß die Karten in den Händen der Gegenspieler so vertheilet sind, als hier angenommen ist, und daß oft der Gewinn und Verlust eines Spieles, von einer einzigen Karte, oder von einer Renonce, abhänget, die in der Hand eines andern Spielers sich befindet, und man nicht vermuthet hat. Man hat sich bemühet, hier solche Spiele auszuwählen, wo die bekanntesten Regeln des l'Hombre-Spieles anzuwenden sind.

Erstes Spiel.

A. ist l'Hombre, er spielet Sans prendre in Pique, er hat die Vorhand, oder wie man zu sagen pfleget: er ist le Premier en Carte.

Die Karten sind, nachdem die beyden Gegenspieler écartiret haben, folgendergestalt vertheilet:

A. Die Vorhand.

Pique Manille	Pique König	Pique Dame	Pique Valet	Pique 6

Trefle König	Carreau König	Cœur Dame	Cœur 3

B. Die

B. Die Zweite, oder der en cheville ist

Spadille	Pique 7	Pique 5	Pique 4	Trefle Dame
Trefle Valet	Cœur König	Cœur Valet	Carreau 6	

C. Der Dritte, oder die Hinterhand.

Basta	Pique 3	Carreau Valet	Carreau 2	Carreau 3
Carreau 4	Cœur Ponto	Cœur 4	Cœur 5	

1. A. spielet den Trumpf König an, B. coupiret mit der Spadille, C. giebt Pique drey zu.

B. würde den Trumpf König haben lachiren können, um zu sehen, ob sein Freund mit Manille oder Basta, denselben würde haben überstechen können; allein es war nach seinen Karten nicht rathsam, denn da er noch drey kleine Trümpfe bey der Spadille hatte, so hatte er die Force des Spieles, und die Hoffnung, vier Stiche

zu

zu machen; um diese zu erhalten, mußte er also seine Trümpfe menagiren.

2. Da B. den Stich gemacht hat, so spielet er auf das neue, und zwar die Trefle Dame aus, C. coupiret mit der Basta, A. bedienet die Farbe mit seinem Trefle König.

Es ist sehr nützlich, daß wer die Force des Spieles hat, bald die Damen ausspielet, besonders, wenn solche durch den Valet gardiret sind. B. hatte hier auch die Absicht, daß wenn sein Freund den Trefle König hätte, er die Dame lachiren, und ihn damit den Stich sollte machen lassen.

3. C. spielet Cœur Fünfe, A. die Cœur Dame, und B. nimmt den Stich mit dem Cœur König.

Wenn einer nicht auf Stiche spielet, und er mehrere Karten von einer Farbe in der Hand hat, so muß er, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzet, nicht das höchste Blatt ausspielen, wenn C. z. E. die Ponto ausgespielet hätte, so würde A. mit Dame zurückgehalten, und nicht zugegeben haben, hier konnte es zwar nichts helfen, weil B. den Valet bey dem König hatte, hätte er aber nur die Zwey bey dem König gehabt, so wäre das ganze Spiel dadurch verdorben worden, er hätte müssen den König nehmen, und der l'Hombre würde mit der Dame einen Stich gemacht haben.

4. B.

4. B. spielet den Cœur Valet aus, C. bedienet mit der Ponto, und A. mit Cœur Drey.

Es ist nothwendig, wenn man mit dem König eine Dame coupiret hat, unmittelbar den Valet nachzuspielen, ehe der l'Hombre Gelegenheit hat, sich in der Farbe zu renonciren; weil er bey dem dritten oder vierten Stich schon beurtheilen kann, welcher Gegenspieler die Stiche machen will, der Freund es in der Folge auch leicht vergessen kann, daß die Dame schon aus dem Spiele ist, und dahero den Valet mit Trumpf coupiret. C. hatte hier auch mit Recht die Ponto zugegeben, denn wenn der Freund die Stiche macht, so muß man allezeit die höchsten Blätter von der Farbe zugeben, damit man nicht in Verlegenheit komme, am Ende des Spieles seinem Freund abzustechen.

5. B. spielet den Trefle Valet, C. giebt Carreau Valet zu, und A. coupiret mit Pique Sechse.

Da B. den Trefle Valet ausspielte, konnte er nicht glauben, daß der l'Hombre die Farbe bedienen würde, weil er bereits bey dem zweyten Stich, den Trefle König auf die Dame zugegeben hatte, allein es war möglich, daß C. noch einen kleinen Trumpf hatte; war dieses, so wäre B. dem l'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser den Trefle Valet mit einem Trumpf hätte stechen müssen.

6. A. fordert Trumpf mit Manille, B. giebt Pique Viere, und C. Cœur Viere zu.
7. A. spielet weiter die Pique Dame, B. bedienet Pique Fünfe, und C. giebt Carreau Zwey zu.
8. A. spielet Pique Valet, B. bedienet mit Pique Sieben, und C. giebt Carreau Drey.
9. A. spielet zuletzt den Carreau König, welchen B. mit Carreau Sechse, und C. mit Carreau Vier bedienen. A. als l'Hombre hat also sein Spiel mit Fünf Stichen gewonnen.

So lange der l'Hombre die Force von Trumpf in der Hand hat, muß er nicht nachlassen, Trumpf zu spielen, und die Könige bis zuletzt aufbehalten, weil sonst, wenn ein Gegenspieler, der die Renonce in der Farbe des gespielten Königes hat, leicht mit einem unbedeutenden Trumpf denselben abstechen, und das Spiel dadurch kann verlohren machen.

Dieses Spiel wäre verlohren gegangen, wenn A. gleich zu Anfange den Trefle König gespielt hätte. C. hatte Renonce in Trefle, er hätte den König mit Pique Drey coupiret, und gleich Cœur Viere angespielet, B. hätte zwey Stiche mit Cœur Valet und König gemacht, alsdenn die Trefle Dame nachgebracht, auf welche C. die Basta vorgesetzt hätte.

Wenn der l'Hombre die Basta surcoupiret hätte, so war das Spiel remise, denn B. hatte bereits zwey Stiche, und unter seinen vier Trümpfen waren noch zwey, nämlich Spadille und Sieben, womit er zwey Trümpfe des l'Hombre überstechen

konnte.

konnte. Wenn der l'Hombre die Basta lachiret, und nicht abgestochen hätte, so erhielt B. dennoch vier Stiche, und das Spiel war alsdenn Codille verlohren.

Zweytes Spiel.

Der l'Hombre B. spielet Sans prendre in Trefle, er sitzt en cheville, das ist zwischen dem, der die Vorhand, und dem, der die Hinterhand hat. Die Spieler haben folgende Karten:

B. Der l'Hombre.

Trefle Manille	Basta	Trefle König	Trefle Dame	Trefle 5
Trefle 3	Pique Dame	Pique 5	Carreau Valet	

A. Die Vorhand.

Trefle 6	Carreau König	Carreau 6	Cœur König	Cœur Valet
Cœur Ponto	Cœur 6	Pique 7	Pique 6	

C. Die

C. Die Hinterhand.

Spadille	Trefle Valet	Trefle 7	Trefle 4	Carreau Ponto

Carreau 2	Carreau 4	Pique König	Pique Valet

Es scheint das Spiel, welches hier der l'Hombre hat, ein sehr gutes Spiel zu seyn; welches er dem ersten Anschein nach, nicht leicht verlieren kann; und dennoch ist es gar nicht zu gewinnen, wenn der, so die Vorhand hat, nach Raison ausspielet; und es ist beynahe nur der einzige Fall möglich, wenn dieser nach dem Carreau König, die Carreau Sechse spielet, es sey zu Anfange, oder in der Mitte des Spieles, oder wenn er zu Anfange nach dem Carreau König, die Farbe changiret, und ein Pique Blatt ausspielet. Dieses wäre aber eben so wenig Raison, als wenn der in der Hinterhand, einen von den Faux Madators mit Spadille überstechen wollte, welchen der l'Hombre auf das zuerst ausgespielte Cœur Blatt gestochen hätte. Wir wollen dahero auch dieses Spiel gar nicht aus einander setzen, sondern es einem jeden Lehrbegierigen überlassen, die Karten nach der vorgeschriebenen Art auf einen Tisch zu ordnen, da sie denn mit der größten Verwunderung wahrnehmen werden, daß auf so verschie-

schiedene Weise sie auch das Spiel spielen werden, der l'Hombre es doch immer remise verlieren wird. Die Ursache davon ist, weil der l'Hombre hier en cheville sitzt, hätte er die Vorhand, so würde er es sehr leicht gewinnen, und in der Hinterhand würde er es gar nicht verlieren können.

Drittes Spiel.

Der l'Hombre C. ist in der Hinterhand, er spielet ein Sans prendre in Carreau. Die Spieler haben folgende Karten:

C. Der l'Hombre.

Carreau Manille	Basta	Carreau König	Carreau Dame	Carreau 3
Carreau 4	Carreau 6	Cœur Valet	Trefle Valet	

A. Die Vorhand.

Carreau Ponto	Pique König	Pique Valet	Pique 7	Pique 3
Trefle 6	Trefle 5	Trefle 4	Trefle 3	

B. Der Zweite oder der en cheville sitzt.

Spadille	Carreau Valet	Carreau 2	Carreau 5	Trefle König
Cœur König	Cœur Dame	Cœur 5	Cœur 6	

1. A. spielet zuerst die Trefle Drey aus, B. sticht diese mit dem Trefle König, und C. bedienet mit dem Treste Valet.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn ein Spieler nicht das Gegenspiel in Trumpf hat, niemals einen König auszuspielen, besonders wenn der l'Hombre in der Hinterhand sitzt, denn wenn die beyden Mitspieler solchen auch bedienen müßten, so würde er die Farbe nachspielen, und seinen Freund in die Verlegenheit setzen, daß wenn er bey dem zweyten Stich die Farbe Renonce hätte, und mit Trumpf stäche, er von dem l'Hombre überstochen würde. Wer zur Uebung dieses Spiel durchspielen will, und zwar so, daß A. den Pique König ausspielet, der wird finden, daß der l'Hombre alsdenn ohnfehlbar sechs Stiche machet, dagegen nach der hier angefangenen Weise das Spiel eine ganz andere Wendung nehmen wird. Noch eine Ursache, warum A. hier ein kleines Trefle, und nicht den Pique König

spielet;

spielet; er hat Renonce in Cœur, und nur einen Trumpf, behält er den ersten Stich, so darf er nicht einmal stechen, wenn die Renonce angespielet wird, weil er alsdenn zwey Stiche, ohne Hoffnung zu einem dritten, haben würde, und der l'Hombre das Spiel um so leichter mit vier Stichen gewinnen könnte. Er muß also versuchen, ob der Aide den Stich mit Trefle erhält, und alsdenn seine Renonce nachspielet.

2. B. spielet den Cœur König, C. giebt den Cœur Valet, und A. den Pique Valet zu.

Wenn man eine Farbe Renonce, dagegen einen König mit mehreren Blättern hat, so giebt man ein hohes Blatt, wie hier den Pique Valet zu, man giebt dadurch seinem Freund zu erkennen, daß man sich entweder in dieser Farbe auch renonciren kann, oder daß man noch höhere Blätter von dieser Farbe in der Hand habe.

3. B. spielet Cœur Dame, C. coupiret mit Carreau Dame, und A. surcoupiret mit Carreau Ponto.

4. A. spielet Trefle Viere, B. coupiret mit Carreau Valet, C. surcoupiret mit Carreau König.

B. hatte hier recht, daß er nicht mit Carreau Fünfe coupirte, welche der l'Hombre mit Carreau Viere würde abgestochen, und dadurch das Spiel desto leichter gewonnen haben. Wenn man mehrere Trümpfe hat, und auf Stiche spie-

let, so muß man immer einen Mitteltrumpf nehmen, damit der Stich dem l'Hombre etwas erschweret werde, und man demohnerachtet noch solche Trümpfe zurückbehalte, womit man in der Folge Widerstand thun könne.

5. C. fordert Trumpf mit Manille, A. giebt den Pique König zu, und B. nimmt den Stich mit Spadille.

Der l'Hombre muß so bald als möglich die Trümpfe abfordern, besonders wenn er siehet, daß die Gegenspieler in verschiedenen Farben Renonce haben. A. hat ganz Recht, daß er den Pique König zugegeben, denn erstlich verlanget er nicht, mehrere Stiche zu machen, und zweitens kann sein Freund vielleicht die Pique Dame haben, die er nun um desto eher ausspielen kann, weil er weiß, daß es das höchste Blatt in dieser Farbe ist.

6. B. spielet Cœur Fünfe, C. nimmt den Stich mit Carreau Sechse, und A. giebt die Pique Sieben zu.

Da der l'Hombre wußte, daß A. keinen Trumpf mehr hatte, so konnte er auch mit dem kleinsten Trumpf abstechen.

7. C. fordert mit Basta, A. giebt Pique Drey zu, und B. bedienet Trumpf mit Carreau Fünfe.

8. C. spielet Carreau Drey, A. giebt Trefle Sechse, und B. nimmt den Stich mit Carreau Zwey.

9. B.

9. B. spielet zuletzt die Cœur Sechse, welche C. mit Carreau Viere nimmt, A. aber die Trefle Fünfe zugiebt.

A. hat einen Stich, nämlich den dritten.

B. hat vier Stiche, nämlich den ersten, zweyten, fünften, und achten.

C. als l'Hombre aber auch nur vier Stiche, nämlich, den vierten, sechsten, siebenten und neunten gemacht.

Das Spiel ist also eine remise. Die Ursache, wodurch der l'Hombre das Spiel verlohren hat, liegt einzig und allein darinn, daß er bey dem dritten Stich die Carreau Dame, und nicht einen kleineren Trumpf vorgesetzet hat. Indessen, da er wußte, daß A. Renonce in Cœur hatte, so wollte er sich des Stiches vergewissern, und man kann es ihm als keinen Fehler anrechnen, daß er die Dame genommen hat; es dienet vielmehr zu einem Beweis, daß keine bestimmte und untrügliche Spiel-Regeln gegeben werden können, sondern, daß geschickte Einrichtungen des Spieles bey gewissen Situationen der Karten, das meiste zum Gewinst desselben beytragen müssen.

Da es die gefährlichste Lage eines l'Hombre ist, wenn er en cheville oder in der Mitte sitzet, so wollen wir zu mehrerem Unterricht, noch ein paar Spiele detailliren, wo sich der l'Hombre in der gedachten Lage befindet.

Viertes Spiel.

Der l'Hombre spielet in Cœur.

B. Der l'Hombre en cheville oder in der Mitte.

Spadille	Cœur Ponto	Cœur Dame	Cœur 2	Cœur 3
Cœur 4	Cœur 6	Carreau König	Trefle Valet	

A. Die Vorhand oder der Erste.

Cœur Manille	Basta	Cœur König	Cœur 5	Trefle König
Trefle Dame	Pique Dame	Pique Valet	Pique 3	

C. Die Hinterhand oder der Letzte.

Cœur Valet	Pique König	Pique 7	Pique 6	Pique 5
Trefle 6	Carreau Dame	Carreau 3	Carreau 5	

1. A. spielet zuerst den Trefle König, B. bedienet mit Trefle Valet, und C. mit Trefle Sechse.

2. A. spielet weiter Trefle Dame, B. coupiret mit Cœur Zwey, und C. surcoupiret mit Cœur Valet.

Wenn man einmal mit einer Farbe angefangen hat, so muß man solche nicht verändern, sondern dabey bleiben, damit so, wie hier geschehen, der l'Hombre surcoupiret werde.

Wenn man eine ziemliche Menge von Trümpfen hat, so kann man schon einen höheren Trumpf als unter andern Umständen vorsetzen, die Folge wird auch zeigen, wie nachtheilig es dem l'Hombre gewesen ist, daß er nicht die Dame, sondern nur die Zwey vorgestochen hat.

3. C. spielet Carreau Drey, A. coupiret mit Cœur Fünfe, und B. giebt den Carreau König zu.

Warum C. nicht den Pique König ausspielet, kann man in der Anmerkung zum ersten Stich des vorigen Spieles finden.

4. A. spielet die Pique Dame, B. coupiret mit Cœur Viere, und C. giebt den Pique König zu.

Aus der Anmerkung zum fünften Stich des vorigen Spieles, kann man zum theil ersehen, daß C. Recht hat, den Pique König zuzugeben. Sobald einer einen Stich erhalten hat, und nicht

willens ist, mehrere zu machen, so muß er allezeit die höchsten Blätter zugeben, nach der Anmerkung beym vierten Stich des ersten Spiels.

5. B. fordert Trumpf mit Spadille, C. giebt Carreau Dame, und A. Cœur König zu.

6. B. spielet weiter die Cœur Ponto, C. giebt Carreau Fünfe zu, und A. nimmt den Stich mit Manille.

7. A. spielet den Pique Valet, B. coupiret mit Cœur Sechse, und C. giebt Pique Sieben zu.

8. B. spielet Cœur Dame, C. giebt Pique Sechse zu, und A. nimmt den Stich mit der Basta.

9. A. spielet zuletzt Pique Drey aus, welche B. mit Cœur Drey nimmt, C. aber mit Pique Fünfe bedienet.

Dieses Spiel ist eine Remise, denn

A. hat vier Stiche, nämlich den ersten, dritten, sechsten und achten Stich.

B. Der l'Hombre hat auch vier Stiche, nämlich den vierten, fünften, siebenden und neunten.

C. hat einen Stich, nämlich den zweyten.

Dem l'Hombre kann man bey diesem Spiele einigermaßen zur Last legen, daß er an dem Verlust des Spieles Schuld ist; denn hätte er, wie in der Anmerkung zum zweyten Stich gesagt worden, einen höheren Trumpf, nämlich die Dame aufgesetzet, so würde C. mit dem Valet nicht haben surcoupiren

können,

können, auf die Cœur Zwey, die er nachgespielet, hätte C. den Valet geben müssen, wollte nun A. den Stich mit Cœur König nehmen, so verlohr er die Force in Trumpf, und der l'Hombre machte alsdenn auf alle Fälle fünf Stiche, A. bekam vier Stiche und C. gar keinen.

Fünftes Spiel.

Der l'Hombre B. spielet in Trefle, er ist in der Mitte oder en cheville.

A. Die Vorhand.

Spadille	Basta	Trefle 7	Trefle 3	Carreau König

Carreau Dame	Carreau Ponto	Carreau 3	Carreau 4

B. Der l'Hombre.

Trefle Manille	Trefle König	Trefle Dame	Trefle Valet	Trefle 6

Trefle 5	Cœur König	Pique König	Pique Dame

C. Die Hinterhand.

Trefle 4	Cœur Dame	Cœur Valet	Cœur Ponto	Carreau Valet

Carreau 2	Pique Valet	Pique 7	Pique 6

1. A. spielet Carreau König aus, B. coupiret mit Trefle Sechse, und C. bedienet Carreau Valet.

2. B. fordert Trumpf mit Manille, C. bedienet Trefle Viere, und A. nimmt den Stich mit Spadille.

3. A. spielet Carreau Dame, B. coupiret mit Trefle Valet, und C. bedienet mit Carreau Zwey.

4. B. spielet den Trefle König, C. giebt Cœur Dame zu, A. nimmt den Stich mit der Basta.

5. A. spielet Carreau Ponto B. coupiret mit Trefle Fünfe, und C. giebt Pique Valet zu.

6. B. spielet den Pique König, welchem C. mit Pique Sieben bedienet, A. aber mit Trefle Drey nimmt.

7. A. spielet weiter die Carreau Drey, B. muß hierauf mit dem letzten Trumpf, nämlich der Dame stechen, C. giebt Pique Sechse zu.

8. B.

8. B. spielet den Cœur König, C. bedienet mit Cœur Valet, und A. coupiret mit Trefle Sieben.

9. A. spielet zuletzt Carreau Viere aus, B. der l'Hombre hat keinen Trumpf mehr, er muß also die Pique Dame, so wie C. die Cœur Ponto zugeben.

Dieses Spiel ist Codille verlohren, denn A. hat fünf Stiche, B. als l'Hombre aber nur vier Stiche gemacht.

Es kann dieses Spiel zu einem Beweis dienen, mit welcher Aufmerksamkeit und Vorsicht der l'Hombre sein Spiel spielen muß. Er hatte hier zwey Fehler gemacht, von welchen der eine ihm zwar nicht nachtheilig war, der zweyte aber den Verlust des Spieles nach sich zog. Den ersten Fehler machte er gleich bey dem ersten Stich, daß er den Carreau König mit Trefle Sechse, und nicht mit dem Valet coupirte, hätte der letzte auch Renonce in Carreau, und die Trefle Sieben gehabt, so surcoupirte er dem l'Hombre damit, und dieser würde alsdenn nicht mehr als drey Stiche, A. aber fünf Stiche gemacht haben. Den Haupt-Fehler machte er damit, daß er nach dem dritten Stich den Trefle König, und nicht einen andern von seinen Königen ausspielte; hätte er die Trümpfe berechnet, so würde er gesehen haben, daß nur noch drey aus seiner Hand waren, und wenn auch seine beyden Könige nebst der Pique Dame wären damit gestochen

chen worden, so machten die in seiner Hand befindlichen vier Trümpfe, doch noch vier Stiche, und der erste Stich war ihm schon eingegangen, welches also die benöthigten fünf Stiche waren. Allein er ließ sich dadurch verführen, daß C. bey dem zweyten Stich Trumpf bedienet hatte; weil er nun sein Spiel schon vorhero als ein solches betrachtet hatte, welches nicht könnte verloihren werden, so forderte er aus Uebereilung und ohne die so nothwendige Berechnung gemacht zu haben, noch einmal Trumpf und das Spiel gieng dadurch Codille verlohren.

Sechstes Spiel.

Der l'Hombre B. spielet Sans prendre in Pique, er ist in der Mitten oder en cheville.

A. Die Vorhand.

Pique Valet	Pique 7	Pique 6	Pique 5	Pique 3

Carreau Dame	Carreau Valet	Carreau 2	Carreau 4

B. Der

B. Der l'Hombre.

Spadille	Pique Manille	Basta	Pique König	Carreau König
Cœur König	Trefle König	Trefle Dame	Trefle Valet	

C. Die Hinterhand.

Pique Dame	Pique 4	Cœur Valet	Cœur 2	Cœur 4
Cœur 6	Trefle 7	Trefle 6	Trefle 2	

1. A. spielet aus die Carreau Dame, B. sticht mit dem Carreau König, C. aber mit Pique Dame.
2. C. spielet Cœur Viere, A. coupiret mit Pique Drey, und B. giebt den Cœur König zu.
3. A. spielet den Carreau Valet, B. coupiret mit Pique König, C. giebt Cœur Valet zu.
4. B. fordert Trumpf mit Spadille, C. bedienet mit Pique Viere, und A. mit Pique Fünfe.
5. B. fordert weiter mit Manille, C. giebt Cœur Zwey, A. aber Pique Sechse zu.

6. B.

6. B. spielet Trefle König, C. bedienet mit Trefle Sieben, A. coupiret mit Pique Sieben.

7. A. spielet Carreau Zwey, B. nimmt den Stich mit der Basta, und C. giebt Trefle Sechse zu.

8. B. spielet Trefle Dame, C. bedienet mit Trefle Zwey, A. nimmt aber den Stich mit dem Pique Valet.

9. A. macht den letzten Stich mit Carreau Viere, worauf B. den Trefle Valet, C. aber die Cœur Sechse zugeben.

Gewiß hat der l'Hombre nicht gedacht, daß er dieses große Spiel mit vier Matadors in der schwarzen Farbe, nebst drey Königen, und überhaupt keine Faux-Blätter verlieren würde. Vielleicht hatte er schon in Gedanken berechnet, wie viel ihm dieses Spiele nebst Sans prendre, 4 Matadors und la Vole einbringen würde, ja er hat wohl gar bedauert, daß er nicht die Vorhand habe, um la Vole annoncée zu spielen. Hätte er die Vorhand gehabt, so würde er ganz gewiß acht Stiche gemacht haben, und vier Stiche that es ihm also Schaden, daß er in der Mitte zwischen beyden Gegenspielern saß. Es ist auf beyden Seiten bey diesem Spiele kein Fehler vorgefallen, sondern der geschickteste Spieler würde es auf eben diese Art verlohren haben. Man hat Beyspiele, wo ein eben so großes Spiel, sogar in der Vorhand, Codille verlohren worden.

Der

Der l'Hombre hatte in Pique vier Matadors, den Trefle König und Dame, Cœur König, Dame und Valet.

Der Zweyte hatte die übrigen sieben Trümpfe und Carreau König und Dame.

So wie der l'Hombre anspielen wollte, so legte der Zweyte seine Karten auf, und verlangte die Codille, er konnte solches auch sicher thun, denn es war kein Fall möglich, welcher die Codille verhindert hätte. Es giengen ihm überhaupt nur vier Trümpfe ab, für diese gab er vier Stiche, und so behielt er für sich noch immer fünf Stiche übrig.

Siebentes Spiel.

Wir wollen noch ein Spiel zeigen, wo der eine ein sehr großes Gegenspiel hat, und der l'Hombre sein Spiel doch gewinnet. Der l'Hombre spielet in Cœur, er ist in der Vorhand.

A. Der l'Hombre.

Basta.	Cœur Ponto	Cœur König	Cœur Valet	Cœur 2

Trefle König	Trefle Dame	Pique König	Pique Dame

B. Der

B. Der zweyte Gegenspieler.

Spadille	Cœur Manille	Cœur Dame	Cœur 3	Cœur 4
Cœur 5	Cœur 6	Trefle Valet	Trefle 7	

Da die Karten des dritten Spielers ganz unbedeutend sind, und zu dem Gewinn und Verlust des Spieles nichts beytragen, so wollen wir solche hier auch nicht aufzeichnen.

1. A. fordert Trumpf mit dem Cœur König. B. sticht mit der Spadille, und weil er siehet, daß der Dritte keinen Trumpf zugiebt, so vermuthet er vielleicht die Basta bey ihm, er spielet also

2. B. die Trumpf Viere nach, damit der Dritte die Basta vorstechen soll, da er solche aber nicht hat, so nimmt der l'Hombre den Stich mit Cœur Zwey.

3. Der l'Hombre hat gleich bey dem ersten Stich wahrgenommen, daß alle ihm fehlende Trümpfe in der Hand des einen Gegenspielers sind, er unterstehet sich also nicht mehr Trumpf zu fordern, sondern er spielet den Trefle König. B. bedienet mit Trefle Valet.

4. A.

4. A. spielet die Trefle Dame. B. bedienet mit Trefle Sieben.
5. A. spielet den Pique König. B. coupiret mit Cœur Sechse.
6. B. spielet Cœur Drey und A. sticht mit Cœur Zwey.
7. A. spielet Pique Dame, B. nimmt diese mit Cœur Fünfe.
8. B. fordert Trumpf mit Manille und A. giebt Cœur Ponto zu.
9. A. macht den letzten Stich mit der Basta, und nimmt die Cœur Dame, welche B. ausspielet.

Der Gegenspieler B. glaubte ganz gewiß das Spiel codille gewonnen zu haben, und doch waren die Karten so situiret, daß er schlechterdings nicht mehr als vier Stiche, mit Spadille, Manille, Septime und zwey Renoncen, erhalten konnte. Hätte er nur eine Renonce, und statt des einen Trefle ein Carreau Blatt gehabt, dann würde er mit leichter Mühe die Codille haben gewinnen können.

Damit ein Spieler nicht nöthig hat, wenn er sein Spiel nennen will, bey einem jeden Blatt allemal die Farbe zu wiederholen, so nennt man nur die Hauptblätter besonders, und die übrigen nach der Anzahl. So sagt man:

Spadille quatrième en Cœur, das heißt: Spadille und noch drey geringere Blätter in Cœur,

oder wie man im Deutschen zu sagen pflegt: Spadille selbst Viere in Cœur, nämlich vier Blätter in Cœur, den zuerst genannten mit eingeschlossen.

Drey Matadors Sixième in Pique, daß heißt: sechs Blätter in Pique, wobey zugleich drey Matadors sind.

König troisième in Trefle.

Ponto cinquième en Carreau.

Es würde überflüßig seyn, wenn man hier noch mehrere Proben vom Spiele geben wollte. Ein Anfänger wird ohnedem nicht im Stande seyn, die Regeln ohne Uebung auswendig zu behalten, und nur durch diese, und Aufmerksamkeit auf andere gute Spieler, wird er im Stande seyn, gehörige Anwendung davon zu machen. Es ist genug, wenn er, so oft er in einer Spielgesellschaft gewesen, sich nur drey oder vier Regeln genau bekannt machet, und sich fest vornimmt, diese Regeln in Gedanken zu behalten; auch so bald sich die Gelegenheit dazu ereignet, solche zur Ausübung bringet. Thut er dieses, so wird er nach und nach, und in kurzer Zeit sämmtliche Regeln des Spieles inne haben, und selbst ein guter l'Hombre-Spieler werden.

Wir wollen zur Belustigung noch ein Spiel hersetzen, von welchem man in einer Gesellschaft sagen kann, daß man ein Sansprendre-Spiel gewinnen wolle, ohne ein schwarzes Aß, ohne einen Trumpf,

ohne

ohne einen König, ja so gar ohne eine einzige Figur in der Hand zu haben.

Daß die Trümpfe alle in den Händen der Mitspieler seyn sollen, bis auf den kleinsten; und daß auch ein anderer Spieler die Karten ausgeben, jeder aber nach Gefallen von dem Talon neue Karten nehmen soll: dieses wird nun vielen unglaublich scheinen, und es hat doch ganz nach dem Wortverstande seine gute Richtigkeit; es kommt nur darauf an, daß man vorher die Karten in der hier vorgeschriebenen Ordnung lege, solche weder mischen noch abnehmen lasse; die Vorhand habe, und sich dabey ausbedinge, daß die beyden Mitspieler nach raison écartiren müssen, und neue Karten von dem Talon nehmen. Der, welcher den l'Hombre zur linken Hand sitzet, giebt die Karten aus, welche folgendergestalt geleget sind:

1. Carreau Ponto
2. Trefle 5
3. Cœur 2
4. Cœur Dame
5. Pique 5
6. Basta
7. Trefle Dame
8. Pique 6
9. Pique König
10 Trefle 7
11. Carreau 7
12. Trefle 3
13. Trefle Valet
14. Pique 4
15. Trefle 4
16. Carreau Dame
17. Cœur 7
18. Pique Valet
19. Carreau 2
20. Cœur Ponto
21. Trefle 6
22. Pique 2
23. Carreau Valet
24. Trefle 2

25. Pique Dame
26. Cœur Valet
27. Pique 7
28. Carreau 3
29. Cœur 3
30. Carreau 4
31. Cœur 6
32. Spadille
33. Carreau 5
34. Cœur 5
35. Carreau 6
36. Cœur 4.
37. Carreau König
38. Pique 3
39. Trefle König
40. Cœur König

Wenn die Karten gehörig ausgegeben sind, so sagt A. der in der Vorhand sitzt, ich spiele Sans prendre in Pique.

Der folgende legt fünf Karten aus seinem Spiele, nämlich No. 4. 13. 15. 23. 24. und nimmt dagegen andere von dem Talon. Eben dieses thut der letzte, nachdem er No. 7. 16. 17. 26. écartiret hat. Die Spieler haben alsdann folgende Karten.

A. Der l'Hombre.

Carreau Ponto	Carreau 2	Carreau 7	Cœur Ponto	Cœur 2
Trefle 7	Trefle 6	Trefle 5	Trefle 3	

B. Der

B. Der Zweyte.

Spadille	Pique Manille	Basta.	Pique 5	Pique 4
Cœur 3	Cœur 6	Carreau 3	Carreau 4	

C. Der Dritte oder die Hinterhand.

Pique König	Pique Dame	Pique Valet	Pique 7	Pique 6
Cœur 5	Cœur 4	Carreau 5	Carreau 6	

Ein erfahrner Spieler wird nach dem écart bald einsehen, worauf es hier ankommt, nämlich daß wenn der l'Hombre die Carreau Ponto und zwey, ferner die Cœur Ponto und zwey ausspielt, er damit vier Stiche erhalte, und daß die andern Karten so vertheilet sind, daß der Zweyte mit drey Matadors drey Stiche, der letzte aber unumgänglich zwey Stiche in Trumpf erhalten muß, wenn er sich auch noch so sehr bemühet, seinem Freund die höchsten Blätter zuzuwerfen. Indessen wird vor dem

Spiele sich nicht leicht jemand einen Begrif davon machen können, und glauben, daß der l'Hombre unmöglich sein Versprechen erfüllen könne. Es ist dieses Spiel aber niemanden anzurathen, denn er müßte die Karten von aussen kennen, wenn er wissen solte, daß dieselben, so wie hier vorgeschrieben ist, vertheilet wären.

Wir wollen nun noch einige allgemeine Regeln hersetzen, die ein Anfänger vorzüglich im Gedächtniß behalten muß, und von welchen fast bey einem jeden Spiele eine oder mehrere anzuwenden sind.

1. Man muß niemals ohne raison neue Karten von dem Talon nehmen, sondern lieber seinen Aide kaufen lassen. Wenn man schon ein Paar unbedeutende Trümpfe in der Hand hat, so kann man wohl sechs Karten in dem Talon für den Folgenden liegen lassen, sonsten aber nicht leicht über fünfe.

2. Die erste Regel ist: dem l'Hombre keinen Stich. Man muß also demselben keinen König, Dame oder dergleichen lachiren, wenn man solche mit Trumpf coupiren kann.

3. Es ist jedoch eine Ausnahme, wo man auch zuweilen dem l'Hombre zum Vortheile spielen muß, wenn nämlich der Aide bereits vier Stiche hat, und man noch solche Karten in der Hand hat, mit welchen man sicher und gewiß noch einen Stich machen kann; auf diesen Fall muß man sol-

solche Farben oder gar Trumpf anspielen, so wie es dem l'Hombre am vortheilhaftesten ist, damit er am Stich komme, und dem Aide die Trümpfe abfordern, und dadurch die Codille verhindert werde.

4. Wenn der Aide ein Blat von einer Farbe anspielet, von welchem man weiß, daß es der l'Hombre nicht überstechen kann, so muß man solches lachiren, es sey denn, daß man das Gegenspiel habe und selbst die Stiche machen wolle. So bald es die Gelegenheit giebt, muß man alsdann die höchsten Blätter dieser Farbe wegzubringen suchen, damit solche in der Folge dem Aide nicht hinderlich sind. Es ist daher sehr gut, bey den hohen Karten allezeit ein ganz niedriges Blatt zu behalten, damit man, wie es die Umstände erfordern, entweder coupiren oder lachiren könne. Dieses findet auch bey der Trumpffarbe statt.

5. Wenn der l'Hombre nicht gleich Anfangs Trumpf spielet, sondern mit andern Farben eingehet, so ist es ein Zeichen, daß er kein großes Spiel hat, man kann ihm also nicht empfindlicher fallen, als wenn er in der Mitte sitzet, und der in der Vorhand fängt an Trumpf zu spielen. Diese Regel ist vorzüglich bey dem Casco-Spiel anzuwenden.

6. Dem l'Hombre in der Hinterhand muß man niemals Trumpf zuspielen, und es sind nur höchst

seltene Fälle, wo diese Regel eine Ausnahme leidet.

7. Man muß nicht leicht die Farbe verändern, die der eine Mitspieler angespielet hat, sondern mit derselben fortfahren, aber die Farbe, welche der l'Hombre gleich anfangs anspielet, muß man nicht nachbringen, weil dieser die Absicht hat, einen kleinen Trumpf anzuwenden.

8. Wenn man zwey Trümpfe in der Hand hat, von welchen der eine der höchste, der andere aber etwas niedriger ist, z. E. Spadille, Basta, oder Manille, Ponto, oder König, Valet, so muß man das Spiel so einzurichten suchen, daß man in der Hinterhand verbleibe, weil man alsdann zwey Stiche damit machen kann. Eben dieses findet auch statt, wenn man den König und Valet in einer jeden andern Farbe hat.

9. Wenn man Spadille, Manille nebst noch vier kleinen Trümpfen in der rothen Farbe in der Hand hat, so fordert man in der Vorhand nicht gern mit Spadille, sondern spielet einen kleinen Trumpf an, die Ursache ist, weil, wenn jeder Mitspieler drey Trümpfe hat, der eine mit der Basta den dritten Stich lachiren, und der mit der Ponto oder König solchen nehmen würde, auf den ersten kleinen Trumpf müssen aber zwey fallen, und Spadille und Manille fordern die übrigen heraus.

10. Wenn ein Gegenspieler gleich solche Karten hat, daß er gewiß glaubt, drey oder vier Stiche

damit

damit zu machen, so muß er doch nicht eigensinnig darauf bestehen, sondern wenn das Spiel eine solche Wendung nimmt, daß sein Aide bereits einige Stiche gemacht hat, so muß er diesem lachiren, und nicht eher einen Stich wegnehmen, als bis er auch drey Stiche hat.

11. Muß man nicht die Stiche auf Kosten seines Freundes, sondern allemal auf Kosten des l'Hombre machen.

12. Wenn der Aide bereits drey oder vier Stiche hat, und man muthmaßet, daß er vielleicht die Codille gewinnen wird, so muß man ihm doch nicht zum Nachtheil spielen, es sey denn, daß man einen ganz sichern Stich in der Hand hat, denn die allgemeine Regel ist: es ist besser, dein Freund gewinnet die Codille, als der l'Hombre das Spiel.

13. Wenn der Aide das Gegenspiel hat, und es wird eine Farbe wiederholentlich nachgespielet, die man renonce hat, von dem l'Hombre aber ein gleiches vermuthet, so muß man nicht einen kleinen, sondern den höchsten Trumpf vorsetzen, welchen man hat.

Gesetze und Regeln des l'Hombre en trois.

1. Die Karten müssen beständig verdeckt gemischet werden.
2. Der, so die Karten abheben soll, muß nicht darauf klopfen, sondern wirklich einige Blätter abheben.
3. Es müssen nicht weniger oder mehr als drey Karten jedesmal ausgegeben werden.
4. Wenn zu Anfange des Spieles zwey gleiche oder ganz fremde Karten im Spiele sind, oder eine Karte fehlt, und man bemerkt es während dem Spiele, so gilt das Spiel nichts; ist es aber schon zu Ende, und der l'Hombre hat fünf Stiche, so ist das Spiel gültig; eben so, wenn ein Gegenspieler schon zur Codille hinreichende Stiche hat.

*5. Wenn im Geben eine Karte umgekehrt liegt, so ist es dem, so solche zukommt, freygestellet, ob er es behalten will, ist es aber ein schwarzes Aß, so wird von neuem ausgegeben.

6. Findet sich mehr als ein umgekehrtes Blatt beym Ausgeben, so wird von neuem ausgegeben.
7. Wenn man im Talon eine umgekehrte Karte bemerket, ehe die Spieler sich erkläret haben, ob und was sie spielen wollen, so wird das Spiel zusammengemischet, und von neuen ausgegeben.
8. Wenn einer ein Frageſpiel hat, oder Solo spielet, und es findet sich beym Kaufen eine umge-

kehrte

kehrte Karte im Talon, so schadet es im Spiele nichts, finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig.

9. Wenn der Ausgeber sich selbst oder einem andern mehr oder weniger als neun Karten gegeben hat, oder im Talon eine Karte umgekehrt gelegen, so darf er weder selbst spielen, noch auch gegenspielen oder Codille gewinnen, im letzten Fall bleibt die Bête stehen.

10. Wenn ein Spieler mehr als zehen, oder weniger als acht Karten empfangen hat, so gilt das Spiel nichts, sondern es wird von neuen ausgegeben.

11. Eben so gilt auch das Spiel nicht, sondern wird von neuen ausgegeben, wenn ein Spieler die Karten eines andern genommen hat.

*12. Der l'Hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er von dem Talon neue Karten genommen, versäumt er dieses, so haben die Mitspieler das Recht, eine Farbe zu nennen, worinn er spielen muß; nennt jeder Mitspieler eine andere Farbe, so gilt die Farbe dessen, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzet. Jedoch wenn der l'Hombre die neue Karten noch nicht besehen hat, so kann er von seinen weggelegten Karten so viel als er brauchet, wieder zurück nehmen.

13. Wenn der l'Hombre seine neugenommene Karten schon besehen hat, aber die Trumpffarbe noch nicht genennet, ein anderer Mitspieler aber sol=

solches gethan, so muß er in der Farbe spielen, welche der Mitspieler genennet, und darf von seinen weggelegten Karten keine wieder zurück nehmen.

14. Wenn der l'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, sich aber dabey erinnert, daß er die Trumpffarbe noch nicht genennet hat, und er thut es noch, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet, so ist es ihm auch erlaubt.

15. Ein jeder Spieler muß sich nicht eher erklären, als bis ihm die Reihe trift.

16. Die Farbe, die der l'Hombre einmal genennet hat, bleibt immer Trumpf, und kann von ihm nicht wieder verändert werden.

17. Wenn der l'Hombre zwey Farben nennet, so gilt die, welche er zuerst genennet hat.

*18 Wenn einer eine Farbe nennet, ohne dabey zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der vorsitzenden schon gefraget, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen.

19. Wer einmal gesagt hat: daß er passet, kann in einem Spiele auch nicht mehr spielen.

20. Es ist nicht wohl erlaubt und schicklich, daß, wenn alle drey Spieler gepaßt haben, der Kartengeber oder ein anderer den Talon durchsehen will. Es hält nicht nur das Spiel auf, sondern man kann auch aus dem Finden oder Nicht-

fin-

finden der As die Spielmethode der andern errathen.

21. Wenn der l'Hombre Sans prendre spielet, und es findet sich, daß eine Karte im Talon fehlet, so schadet es nichts, sondern der l'Hombre spielet sein Spiel, weil er den Talon nicht in seiner Hand gehabt hat, und also an der Unrichtigkeit des Spieles ganz unschuldig ist. Wenn aber mehr als eine Karte fehlet, so wird von neuem ausgegeben.

22. Wenn einer ein Frageſpiel machet, und es fehlet eine Karte im Talon, so gilt das Spiel nichts, es wird von neuem ausgegeben, weil der l'Hombre den Talon in Händen gehabt, und man nicht wissen kann, wem der Fehler anzurechnen ist.

23. Wenn derjenige, welcher die Karten ausgegeben hat, Sans prendre spielet, und es fehlet im Talon eine Karte, so gilt das Spiel nichts, und der folgende giebt aufs neue Karten.

24. Wenn einer, der zehen Karten erhalten hat, ein Sansprendre-Spiel ankündiget, so gilt das Spiel nichts, er muß eine Bête setzen, und die Honneurs dafür bezahlen; hat er die Farbe, worinn er spielen will, schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen, wenn er welche darinn hat. Alle andere Spielarten, nur nicht Sans prendre, kann man mit zehn Karten machen.

25. Mit

25. Mit acht Karten kann einer Sans prendre spielen, er muß es aber vorhero anzeigen, thut er es nicht, und die andern Spieler finden, daß eine Karte im Talon übrig ist, so gilt die vorige Regel, er muß die Honneurs für Sans prendre und Matadors bezahlen. Aber die Vole kann er niemals mit acht Karten machen.

*26. Wer zu viel oder zu wenig Karten erhalten hat, muß es anzeigen und sagen: ich frage mit acht oder zehn Karten, thut er es nicht, und nimmt von dem Talon neue Karten, ehe diese Anzeige geschehen ist, so muß er ein Bête setzen.

*27. Eben so muß auch ein jeder, der nicht spielet, sich erklären, und sagen: ich passe mit acht oder mit zehn Karten, thut er es nicht, und der l'Hombre oder ein anderer Mitspieler bemerket, daß im Talon eine Karte zu viel oder zu wenig ist, so muß derjenige, welcher eine unrichtige Anzahl Karten hat, es aber bey seiner Erklärung nicht angezeiget, eine Bête setzen.

28. Wenn nach dem écart einer eine unrichtige Anzahl Karten hat, so setzet er eine Bête, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, auch der, so die Karten ausgegeben hat, kann auf diesen Fall sein Spiel gewinnen.

29. Wer acht oder zehn Karten hat, kann Tourné und Casco spielen, nur muß er es vorher anzeigen, der, so die Karten ausgegeben hat, darf aber nicht spielen.

*30.

*30. Die Honneurs müssen gefordert werden, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben worden, sonsten sind die Spieler nicht schuldig, solche zu bezahlen, man nennet dieses par Surprise spielen.

31. Wenn die Spieler den l'Hombre übereilen, und so geschwinde Karten geben, ehe er die Honneurs fordern kann, so kann er es noch thun, es sey denn, daß er entweder selbst die Karten gegeben, coupiret, oder schon einige von dem neuen Spiele besehen hat.

32. Wer mehrere Honneurs fordert und bezahlt nimmt, als er wirklich gehabt, muß das zu viel geforderte nach dem Abheben der Karte zum folgenden Spiel, doppelt wieder zurück bezahlen; was er aber rechtmäßig bekommen, behält er auch.

33. Wenn die Gegenspieler dem l'Hombre mehr an Honneurs abfordern, als er zu bezahlen schuldig ist, so kann er sich das zu viel bezahlte auch doppelt wieder zurück geben lassen.

34. Bey einem Sansprendre-Spiel kann der l'Hombre sich die Stiche der andern vorzeigen lassen, aber alsdenn kann er nicht auf die Vole spielen. Bey andern Spielarten darf man die Stiche der andern nicht besehen.

*35. Wenn einer Sans prendre spielet, und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten aufleget, so können die andern doch verlangen, daß

er

er die Farbe nennen muß, weil es möglich ist, daß er eine Farbe für die andere nennt.

36. Wenn aus dem Talon nicht alle Karten genommen werden, so darf kein Spieler die übriggebliebenen besehen.

37. Wenn einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, solche aber noch nicht besehen oder unter sein Spiel gemischet hat, so schadet es nichts, und das Versehen kann noch wieder abgeändert werden. Hat aber der folgende auch schon Karten davon genommen und auf sein Spiel geleget, so daß der Fehler des vorsitzenden nicht mehr abzuändern wäre, oder wenn er solche auch nur besehen hat, so muß jener eine Bête setzen, und das Spiel wird zusammen gelegt.

38. Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder sonst wegen eines Versehens bey dem Spiele eine Bête setzen muß, so hat der l'Hombre allemal sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, solches erst auszuspielen. Macht aber der l'Hombre ein Versehen, so hat er auch sein Spiel sogleich dadurch verlohren, ohne daß man nöthig hat, weiter fort zu spielen; er muß die Honneurs für Spiel und Matadors dazu bezahlen.

39. Wer die mehresten Stiche macht, der hat das Spiel gewonnen, es sey der l'Hombre oder ein

Ge-

Gegenspieler, er ziehet den Einsatz oder die Bête; es wäre denn, daß man durch besondere Verabredungen bestimmt hat, daß die ersten Bêtes von keinem Gegenspieler können gewonnen werden, in diesem Fall ist es aber gebräuchlich, daß der l'Hombre alsdann die Bête doppelt setzen muß.

40. Wenn ein Spieler eine Karte ausspielet, so daß solche offen auf dem Tisch lieget, so kann er solche nicht wieder zurück nehmen.

41. Wenn einer eine unrechte Farbe auf die ausgespielte Karte zugiebt, so kann er solche zwar wieder zurück nehmen, und die Farbe bedienen, doch darf er zur Strafe nicht überstechen, wenn er mehrere Blätter von dieser Farbe in der Hand hat; hat er nur ein Blatt davon, so giebt er solches zu, aber mit Trumpf darf er eine andere Farbe nicht überstechen.

42. Wenn einer die Farbe verläugnet, und der folgende hat schon ein Blatt zugegeben, der erste bemerkte aber den Fehler, und nähme seine Karte wieder zurück, so stehet es dem Folgenden noch frey, seine Karte auch wieder zurück zu nehmen, und nach Gefallen ein anderes Blatt zuzugeben.

43. Wer eine Farbe verläugnet, setzet Bête, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

44. Wenn während dem Spiele ein Fehler gemacht wird, so kann solcher so lange noch verbessert

werden, bis der Stich zusammengelegt, und von neuem ausgespielet worden, ist dieses letzte aber schon geschehen, so ist es vorbey, der Fehler wird nach den Gesetzen bestraft.

45. Wenn der l'Hombre sein Spiel zur remise anbietet, und der folgende nimmt es an, der Dritte spielet es aber gegen; so kann der Zweyte das Spiel nicht Codille gewinnen, wenn er auch die mehresten Stiche macht. Wenn aber der Zweyte der Gegenspieler ist, so kann der Dritte die Codille gewinnen, wenn er die mehresten Stiche macht, weil er seine Erklärung noch nicht gegeben hat.

46. Die Honneurs für cinq Premiers und Matadors werden nur dem l'Hombre, aber keinem Gegenspieler bezahlet.

47. Niemand muß eine Karte ausspielen, ehe die Reihe an ihn kommt.

48. Der l'Hombre muß sein Spiel remise offeriren, ehe er Antheil an dem ersten Stich genommen hat; thut er es später, so wird es nicht angenommen, sondern fortgespielet, er muß aber dafür eine Bête setzen, wenn er das Spiel gewinnt: weil er unter den beyden Gegenspielern ein Mißtrauen hat erwecken wollen. Verlieret er das Spiel, so setzet er noch eine Bête. Dieses ist der Fall, wo der l'Hombre zwey Bêtes in einem Spiele verlieren kann; allein wenn er es

ver-

verlanget, so können solche auch im folgenden Spiele zugleich eingesetzet werden.

49. Es darf kein Spieler etwas sprechen, wodurch das Spiel verrathen würde, weder: der König ist schon heraus, diese Farbe ist schon gestochen, lachiren Sie diese Karte u. s. w. es erreget dieses Verdrüßlichkeiten, und der l'Hombre kann mit Recht verlangen, daß man ihm das Spiel gewonnen gebe, wenn eine solche Aeußerung seinem Spiele nachtheilig ist. Es ist der Willkühr der Spieler überlassen, hierüber eine Strafe zu bestimmen.

50. Die höchsten Bêtes werden allezeit zuerst eingesetzet, und zwar bey jedem Spiel nur eine Bête.

51. Wenn der l'Hombre die sechste Karte ausspielet, nachdem er bereits die ersten fünf Stiche hat; so ist es eine Erklärung zur Vole, und er kann nicht mehr davon abgehen.

52. Wenn ein Gegenspieler bey einer unternommenen Vole eine Karte vor der Hand und ausser seiner Reihe zugiebt, oder etwas dem Spiele nachtheiliges spricht, so ist es dem l'Hombre überlassen, ob er fortfahren, oder sich der Vole begeben will.

53. Wenn der l'Hombre auf die Vole spielet, und es wird bey dem sechsten oder auch letzten Stich bemerkt, daß ein Gegenspieler zu viel oder

zu wenig Karten hat, so hat er die Vole gewonnen, ohne daß er nöthig hat, bis zu Ende fort zu spielen; wird es aber vor dem sechsten Stich entdecket, so kann der l'Hombre die Vole nicht machen.

54. Wenn der l'Hombre die Vole unternimmt, aber nicht ausführet, so werden ihm bey dem Bezahlen die Honneurs für das Spiel, cinq premiers und Matadors zu Gute gerechnet.

55. Wenn ein Gegenspieler eine Farbe verläugnet hat, und es wird vor dem sechsten Stich entdeckt, so setzet dieser Bête, der l'Hombre kann aber nicht auf die Vole spielen, würde es aber bey dem sechsten Stich oder später entdeckt, so hat der l'Hombre die Vole gewonnen, wenn auch der Fehler schon früher gemacht wäre. Hat aber der l'Hombre die Farbe verläugnet und auf die Vole gespielt, so hat er solche verloren.

56. Wenn die Gegenspieler bereits fünf oder mehrere Stiche haben, und es schon entschieden ist, daß es einer Codille gewonnen hat, so können sie doch noch weiter fortspielen, um zu sehen, ob sie eine Dévole machen können, dürfen auch nichts dafür bezahlen, wenn sie solche nicht ausführen.

57. Wenn eine Dévole gemacht, oder wie man sagt, der l'Hombre revoltiret wird, so muß er an jeden Gegenspieler die Honneur, als wenn

er

er eine unternommene Vole verloren hätte, dafür bezahlen.

58. Wenn der l'Hombre während dem Spiel, sich die Stiche der andern hat vorzeigen lassen, oder nach dem écart, und da er die neugenommenen Karten schon besehen hat, die weggelegten noch einmal besiehet, so kann er nicht auf die Vole spielen.

59. Wenn einer la Vole annoncée spielen will, selbige aber verlieret, so werden ihm keine Honneurs zu gute gerechnet, er muß solche vielmehr bezahlen, und Bête setzen, wenn er auch acht Stiche gemacht hat.

60. Wenn bey Spadille forcée ein Spieler verschweigt, daß er die Spadille hat, und solche im Talon nachgesucht, aber nicht gefunden wird, so muß er eine Bête setzen, es kann aber alsdann nicht gespielet werden.

61. Wenn bey Tourné ein schwarzes Aß aufschläget, so bedeutet die Spadille die Pique, und Basta die Trefle Farbe.

62. Wer obscur spielet, darf nur ein einziges schwarzes Aß zurück behalten, und acht Karten nehmen, hat er kein schwarzes Aß, so muß er neun Karten vom Talon nehmen.

63. Bey einem Tourné, Obscurité- oder Casco-Spiel, kann der l'Hombre die Karten gleich weglegen, wenn er sich nicht zu spielen getrauet,

ohne das Spiel vorhero erst zum Gegenspiel zu offeriren.

64. Wenn ein Spieler neun Karten vom Talon genommen und besehen hat, so darf er die weggelegten Karten nicht wieder besehen.

65. Wenn der l'Hombre seine Karten aufzeiget, und verlanget, daß er das Spiel gewonnen habe, die Mitspieler aber noch eine Möglichkeit sehen, daß es kann verlohren gehen; so muß der l'Hombre mit dem Spiele fortfahren, und zwar zuerst die Karte ausspielen, welche die Gegenspieler, besonders aber, der ihm zur rechten Hand sitzet, von ihm verlangen.

*66. Wenn der l'Hombre, indem er den Talon zurück leget, solchen so aufwirft, daß die Karten zu sehen sind, oder solche unter einander mischet, so ist das Spiel verloren, und er setzet eine Bête, thut es aber ein Gegenspieler, so setzet dieser Bête, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

*67. Derjenige Spieler, welcher ausser seiner Reihe einen Trumpf oder König, oder andere Karte, welche dem l'Hombre schaden kann, ausspielet, um dadurch seinen Freund Kenntniß von seinen Karten zu geben, setzet eine Bête, das Spiel wird aber ausgespielet.

68. Wenn die Karten schon zusammen gemischet sind, so kann kein Spieler wegen eines Fehlers beym vorigen Spiele bestraft werden.

*69.

*69. Wenn jemand fräget, welche Farbe Trumpf ist, und sein Aide nennet eine unrechte Farbe, mit welcher der Erste coupiren wolte, so darf er die Karte nicht wieder zurück nehmen; hat aber der l'Hombre ihn hintergehen wollen, so kann er das Blatt zurück nehmen, und wenn er will, mit einem wirklichen Trumpf stechen.

70. Ein einmal zugegebenes Blatt darf nicht wieder zurück genommen werden, es sey denn, daß man die Farbe bedienen müsse.

*71. Wenn ein Spieler seine Karten aufweiset, ehe das Spiel geendiget ist, so setzet er eine Bête, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, es sey denn, daß der Spieler am Ausspielen ist, und solche Karten hat, womit er die Remise oder Codille gleich beweisen kann, besser ist es aber, wenn die Spieler, um Zänkereyen zu vermeiden, ihre Karten niemals aufweisen.

72. Für das Spiel und die Bêtes kann der l'Hombre die Bezahlung fordern, wenn noch das folgende Spiel schon gespielet wird; ein gleiches können auch die Gegenspieler thun, nur für die andern Honneurs nicht. Hat aber ein anderer schon die Bête gewonnen, so behält sie dieser.

*73. Dem l'Hombre bezahlet man nur die Honneurs, welche er fordert, vergißt er einige, so haben die Spieler nicht nöthig, solche nachzubezahlen.

74. Wenn einer aus Verdruß und ohne gegründete Ursachen das Spiel verlassen will, ehe die bestimmte Zeit verflossen ist, so muß er nicht allein den Verlust der andern Spieler ersetzen, sondern auch die Karten bezahlen. Rufen ihn aber dringende Geschäfte ab, so werden die Bêtes aufgeschrieben, und zu einer andern Zeit abgespielet.

75. Der nachsitzende Spieler muß immer ein höheres Spiel ausbieten, als von dem vorsitzenden schon geschehen ist, und dieser hat die Freyheit, alle die Spielarten zu behalten, und selbst zu spielen, welche jener ankündiget.

76. Ein Matador kann von keinem geringern Trumpf forciret werden.

77. Der höhere Matador fordert den niedrigern Matador heraus.

78. Der höhere Matador forciret aber den niedrigern nicht, wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten, ist ausgespielet worden.

79. Wenn eine Farbe ausgespielet wird, so hat ein anderer Spieler nicht nöthig, solche zu überstechen, es ist genug, wenn er die Farbe bedienet, hat er solche aber renonce, so ist er nicht gezwungen, Trumpf darauf zu geben, sondern nach Belieben ein jedes andere Blatt.

80. Wenn ein Spieler eine unrichtige Zahl angiebt, wie viel Karten er von dem Talon genommen

nommen hat, oder wie viel noch übrig bleiben, der folgende nähme aber solche auf guten Glauben an, und erhielte dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzet nicht der erste, wohl aber der letzte eine Bête, weil es seine Sache war, den Talon nachzuzählen.

81. Wenn in einem Spiele, zwey Spieler eine unrichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler gemacht haben, die eine Bête nach sich ziehen, so müssen auch beyde eine Bête setzen.

NB. Die mit einem * bezeichnete Gesetze und Regeln, werden von guten Freunden, die öfters mit einander spielen, übersehen, und nicht nach der Strenge beobachtet.

Vom l'Hombre en deux, oder unter zwey Personen.

Es ist dieses ein Spiel, das wenig Vergnügen bringet, und nur alsdann gespielet wird, wenn der dritte Mann fehlet. Anfänger können allenfalls dabey erlernen, wie sie sich beym Wegwerfen und Ausspielen der Karten zu verhalten haben.

Dieses Spiel wird aber doch auf verschiedene Art gespielet. Man nimmt eine ganze rothe Farbe, gewöhnlich Carreau, aus dem Spiele, so daß nur dreyßig Karten übrig bleiben. Der Ausgeber

giebt dann dem andern zuerst, und hernach sich selbst, zweymal drey, und einmal zwey Karten, so daß jeder achte hat, im Talon bleiben alsdenn noch vierzehn Karten übrig. Es werden Frage= und Solo-Spiele gemacht, auch wohl mit Chikanen gespielet.

Wer das Spiel gewinnen will, muß fünf Stiche machen, bekommt jeder vier Stiche, so ist es eine Remise, macht der l'Hombre nur drey oder noch weniger, so ist es eine Codille.

Ob nun gleich die Farbe von Carreau aus dem Spiele genommen ist, so werden doch die mehresten Spiele in dieser Farbe gespielet und gewonnen. Wenn der l'Hombre die höchsten Blätter einer Farbe, und zwar in einer Folge, nebst ein schwarzes Aß hat, so kann der Gegenspieler nur einmal coupiren, kommt nun der l'Hombre wieder ans Ausspielen, so können die übrigen Blätter dieser Farbe nicht mehr coupiret werden. Hat der l'Hombre aber die Spadille, so fordert er dem Gegenspieler die Basta damit ab, und alle Könige, Damen, Valets, und übrige Karten, die er in einer Reihe von einer Farbe hat, verschaffen ihm die nöthigen Stiche.

Nach einer andern Art wird das l'Hombre en deux folgendergestalt gespielet.

Man wirft von Carreau alles weg, ausser die Ponto und Manille, damit der l'Hombre auch in dieser Farbe Honneurs und Matadors erhalten kann. Ein jeder bekommt zehn Karten, und zwölfe

blei=

bleiben im Talon. Der l'Hombre muß alsdann sechs Stiche machen, wenn er das Spiel gewinnen will.

Oder es erhält jeder zwölf Karten, im Talon bleiben achte, der l'Hombre muß sieben Stiche machen, mit sechs Stichen ist es eine Remise, mit fünfe ist das Spiel Codille verloren.

Vom l'Hombre en quatre, oder Kaufquadrille.

Dieses Spiel hat eben dieselben Regeln, wie das l'Hombre en trois, es ist aber fast noch sinnreicher und künstlicher zu spielen, als jenes.

Ein jeder Spieler erhält acht Karten, und achte bleiben im Talon. Es werden Frage- Tourné- Casco- und Sansprendre-Spiele gemacht, auch mit Couleur favorite, Obscurité, und wenn man will, mit allen Chicanen gespielet.

Die Hauptsache, worauf es bey diesem Spiele ankommt, ist: daß wenn einer spielet, die andern nicht eher Karten aus dem Talon nehmen, als wenn sie zwey sichere Stiche in Trumpf in der Hand haben, solche lieber dem Folgenden, oder wenn dieser sie auch nicht brauchen kann, dem Letzten lassen. Es ist dieses um so nöthiger, da bey einem Fragespiele selten über vier Karten für die Mitspieler übrig bleiben, spielet einer Obscurité, so kann höchstens nur eine Karte übrig bleiben.

Ein

Ein jeder Spieler behält seine Stiche vor sich, und durch diese Art unterscheidet sich das l'Hombre en quatre von dem Quadrille-Spiel, da in dem letztern die Mitspieler ihre Stiche zusammen legen, und zählen.

Der l'Hombre muß zwar suchen, fünf Stiche zu machen, indessen wenn man das Spiel so einleitet, daß zwey Gegenspieler zwey Stiche erhalten, so braucht der l'Hombre nur vier Stiche, hat der dritte Gegenspieler auch einen Stich, so braucht der l'Hombre nur drey Stiche, um das Spiel zu gewinnen.

Es ist sonderbar, und vermehret die Annehmlichkeiten dieses Spieles, daß der l'Hombre das Spiel zuweilen mit drey Stichen gewinnen, mit vier Stichen aber verlieren kann. Es kommt hier auf die Geschicklichkeit der Gegenspieler an, daß wenn sie sehen, daß ein anderer Spieler mit Königen und Damen Stiche macht, sie solche lachiren, und nicht eher abstechen, als bis sie gewiß überzeugt sind, daß sie allein, und ohne Beyhülfe der andern das Spiel können verloren machen. Es gilt hier die Regel, wie bey dem l'Hombre en trois, nämlich wer die mehresten Stiche macht, der hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der l'Hombre fünf Stiche und ein anderer Mitspieler nur drey Stiche hat,

ferner, wenn der l'Hombre vier Stiche, der eine Gegenspieler drey, und ein anderer einen Stich hat,

oder

oder wenn der l'Hombre vier Stiche, zwey Gegenspieler aber jeder zwey Stiche haben.

auch wenn der l'Hombre drey Stiche, zwey Mitspieler jeder zwey, der dritte aber einen Stich hat.

Die künstlichste Remise ist, wenn jeder Spieler zwey Stiche erhält, welches aber selten vorkommt.

Es würde überflüßig seyn, hier noch Anweisungen zum Spiel zu geben, denn alle Regeln zum l'Hombre en trois schicken sich auch hieher. Das einzige, was man nicht oft genug wiederholen kann, ist: daß wenn ein Spieler zuerst mit einem König einen Stich erhalten hat, man ja die Farbe nicht verändere, vielmehr die erstre nachspiele, denn da der l'Hombre noch zwey Gegenspieler hinter der Hand hat, so kann man sicher vermuthen, daß wenn der l'Hombre bey dem zweyten Stich die Farbe renonce hat, und mit einem Trumpf stechen will, er von einem andern Mitspieler gewiß wird surcoupiret werden.

Die Spiele haben eben die Rangordnung, die Matadors und andere Honneurs werden eben so bezahlet, als wie im l'Hombre en trois; alle Bêtes, alle Strafen wegen eines Versehens werden nach eben den Regeln dieses Spieles beurtheilet, bis auf die Anzahl der Karten, da dorten jeder Spieler neune, hier aber nur achte empfängt.

Alles, was bey den Spielregeln, vom Kartenvergeben, anzuzeigen, daß man zu viel oder zu

wenig

wenig Karten habe, Farbe verläugnen, und dergleichen gesagt worden, ist auch beym l'Hombre en quatre anzuwenden.

Von Quadrille.

§. 1.

Der Nahme Quadrille, welchen dieses Spiel führet, zeiget schon an: daß vier Personen dazu gehören. Es hat zwar nicht eben die Schönheit, aber es erfordert auch nicht so viel Aufmerksamkeit, als das l'Hombre en trois. Die Anzahl der Karten beträgt so wie in l'Hombre 40, und sind die nämlichen Blätter, welche mit jenen gleichen Rang und Werth haben.

Wenn um die Plätze geloset ist, der Einsatz und Bezahlung der Honneurs, auch die Anzahl der Touren, welche man spielen will, bestimmet ist, so wird die Karte ausgegeben, und zwar zweymal 3, und einmal 4 Karten, so daß jeder Spieler zehn Karten erhält. Der, welcher dem Ausgeber gegen über sitzet, mischet allezeit die Karten zu dem folgenden Spiel.

Wenn die Karten unrichtig gegeben sind, so daß einer zu viel oder zu wenig hat, so gilt das Spiel nicht; sondern es wird von neuem ausgegeben. Ein gleiches geschiehet, wenn eine Karte verkehrt lieget, und der, dem solche zukommt, sie nicht annehmen will: ist die Karte ein schwarzes Aß, so wird ohne

An-

Anfrage von neuem gegeben. Der, welcher die Vorhand hat, kann zuerst fragen oder passen, alsdann der Zweyte, der Dritte und endlich der Letzte. Es können alle Viere passen, allein weil immer gespielet werden muß, so meldet sich bey diesem Falle derjenige, so die Spadille hat, und rufet einen König, welcher alsdann die Trumpf-Farbe ernennet. Dieses heißt Spadille forcé.

Wenn einer die Erlaubniß zu einem Frage-Spiel erhalten hat, so nennet er die Trumpf-Farbe, und rufet einen König, der in diesem Spiele sein Aide ist. Der, welcher die Vorhand hat, spielt zuerst aus; und wenn der gerufene König sich gezeiget hat, so leget der l'Hombre seine Stiche mit des Aide seinen zusammen. Haben sie sechs Stiche, so ist das Spiel gewonnen, sie lassen sich die Honneurs und die Matadors bezahlen, wenn sie welche haben, und theilen den Satz oder die Bête zu gleichen Theilen. Haben sie nur fünf Stiche, so ist es eine Remise, und es setzet, so wie es verabredet worden, entweder der l'Hombre immer allein die Bête, oder nebst dem Aide zur Hälfte. Haben sie vier Stiche und weniger, so ist das Spiel Codille verlohren, und die zwey Gegenspieler theilen sich in den Satz oder die Bête.

Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Hülfe rufen, doch darf die Farbe des gerufenen Königes oder Dame nicht Trumpf seyn. Es kann auch einer einen König rufen, den er selbst in der

Hand

Hand hat, er muß aber alsdann allein sechs Stiche machen, jedoch erhält er kein Honneur, wie bey einem Solo-Spiel.

Wenn der l'Hombre oder sein Aide die Karten aufweisen, ehe sie sechs Stiche haben, und die Gegenspieler finden noch eine Möglichkeit, daß das Spiel kann verlohren werden, so haben sie das Recht, die Karte, die ihnen gefällig ist, zu nennen, welche der l'Hombre oder der Aide ausspielen muß.

Wer Solo spielen will, muß sechs Stiche machen, denn alle Stiche, welche die drey andern machen, gelten wider den, der da spielet, und seine Gegner stehen für einen Mann.

Es ist niemanden erlaubt, die weggelegten Stiche eines andern zu besehen, als dem l'Hombre, wenn er Solo spielet.

Wenn ein Spieler die Farbe verläugnet, und entweder mit Trumpf gestochen, oder eine andere Farbe zugegeben hat, so ist das Spiel verlohren; aber dagegen haben die Spieler es auch gleich gewonnen, wenn ein Gegenspieler ein solches Versehen gemacht hat. Es gilt aber dieses nur alsdann, wenn schon zum folgenden Stich wieder ausgespielet worden.

So wohl bey einem Solo als Frageſpiele ist es eine Erklärung zur Vole, wenn die siebente Karte ausgespielet wird; es mag solche nun gewonnen oder verlohren werden, so muß die Honneur davor bezahlet werden.

Die

Die Vole wird gemacht, wenn entweder bey einem Solo- oder Mediateur-Spiel der l'Hombre allein, oder bey einem Frage- oder Casco-Spiel der l'Hombre und der Aide zusammen alle zehn Stiche gemacht haben, ohne daß einer der Gegenspieler einen erhalten hat.

Wenn der Aide den fünften Stich gemacht hat, so muß er suchen solche Farbe zu spielen, daß der sechste Stich in die Hand des l'Hombre komme, damit dieser alsdenn fortfahren könne, wenn er Hoffnung hat, die Vole zu machen, es sey denn, daß der Aide solche Karten habe, daß er die Vole allein ausführen kann, auf diesen Fall spielet er seine Karten weg.

§. 2.

Um dieses Spiel durch mehrere Veränderungen angenehmer zu machen, hat man außer Frage- und Solo-Spiel noch eine Spiel-Art dazu erdacht, nämlich Mediateur. Der Mediateur ist ein König, welchen man sich von seinen Mitspielern ausbittet; wenn man mit seinen Karten fünf Stiche zu machen gedenket, und sich im Stande befindet, allein spielen und sechs Stiche machen zu können, wenn uns einer von den andern Spielern, den verlangten König giebt. Alsdenn giebt derjenige, welcher spielen will, den, von welchem er den König erhält, eine von seinen Karten dafür zurück. Diese

Spielart gehet einem Frage-Spiel vor, und kann nur von Solo oder Grand Casco überboten werden.

Der Spieler muß sich hüten, daß die weggegebene Karte von den andern Mitspielern nicht gesehen werde, weil sie bald für sein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden. Der geforderte König muß dagegen offen gegeben werden, weil es die Vorsicht des Spieles erfordert, indem unredliche Spieler sich unter einander verstehen, und statt dem König eine andere Karte, nämlich ein schwarz Aß, oder einen andern Haupt-Trumpf geben könnten.

Bey einem Mediateur-Spiel muß man den König von der Farbe rufen, von welcher man die mehresten Blätter hat, weil man sich leichte eine Renonce machen kann, auch die Hoffnung hat, mehrere Stiche in der Farbe des Königs zu machen.

Der Mediateur muß sechs Stiche allein machen, und die drey andern Spieler sind seine Gegner. Wenn er das Spiel gewonnen hat, so bezahlen zwey Spieler ein Honneur dafür, welches halb so viel, als für ein Solo Spiel beträgt; der dritte Spieler, welcher den König gegeben hat, bezahlet nichts, aber für die Matadors, cinq Premiers, und andere Honneurs bezahlen alle drey Spieler. Verliehret der Mediateur sein Spiel, so bezahlet er an die drey Gegenspieler eben so viel, und der, so den König gegeben hat, erhält es doppelt, nur die andern Honneurs erhalten alle drey Spieler blos einfach.

fach. Wenn die Farbe des geforderten Königes zum erstenmal ausgespielet, und von einem andern Spieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser ein Honneur, unter dem Nahmen Delices, der König mag auf diesen Stich zugegeben werden oder nicht. Dieser Honneur ist aber dem Spiele sehr nachtheilig, weil mancher glaubt, es sey ihm vortheilhafter, sich dadurch von der Bezahlung des Mediateur zu befreyen; übrigens um den Gewinnst oder Verlust des Spieles unbekümmert, sich nur bemühet, in der Farbe des Königes Renonce zu machen, und dahero mit den in Händen habenden Matadors so lange zurückhält, bis das Spiel dadurch gewonnen wird.

Derjenige, welcher Mediateur spielet, suchet sich gern durch die für den König weggegebene Karte, in einer Farbe zu renonciren, und einen König zu nehmen, worinn er schon mehrere hohe Karten, oder die Dame hat. Wenn der l'Hombre alle vier Könige hat, außer diesen Fall aber nicht, so kann er sich auch eine Dame geben lassen.

Der l'Hombre kann nicht die Vole annonciren, wenn er Mediateur spielet, aber zufälliger Weise kann er solche machen.

Grand Casco oder Forcé partout gehet im Range vor dem Mediateur, und wird wie ein Solo-Spiel bezahlet. Wer die beyden schwarzen Aß hat, rufet einen König, welcher Trumpf machet, und diese beyden spielen alsdenn zusammen.

§. 3.

Die erste Regel des Spieles, worauf sich die übrigen gründen, ist, daß wenn man ein Frage-Spiel machen will, man wenigstens drey gewisse und einen wahrscheinlichen Stich in der Hand habe; indem man von dem Aide billigerweise nicht mehr, als zwey Stiche verlangen kann. Indessen kann man doch mit folgenden Karten ein Frage-Spiel eingehen: Manille, Basta, König, Dame und Sechse, alles in Cœur, zwey Pique, zwey Trefle, und ein Carreau Blatt, indem man den Carreau König zur Aide rufet.

Man muß bemerken, daß man vorzüglich den König rufet, von dessen Farbe man nur ein niedriges Blatt in der Hand hat; weil, wenn diese Farbe nachgespielet wird, man solche mit einem kleinen Trumpf stechen kann; hat man nur eine Karte von einer scharzen, und nur eine von einer rothen Farbe, so ist es besser, den König von der rothen Farbe zu rufen, weil in roth ein Blatt mehr ist, und man weniger Gefahr laufet, wenn die Farbe nachgespielet wird, von einem andern mit Trumpf überstochen zu werden.

Hat man in jeder Farbe gleich, und eine besetzte Dame dabey, so rufet man den König von dieser Dame, weil man in dieser Farbe zwey wahrscheinliche Stiche dadurch erhält:

Man

Man kann auch also spielen:

Spadille, Ponto, Valet, Zwey, Drey, eine besetzte Dame, und drey Blätter von einer andern Farbe, wozu man den König von der besetzten Dame rufet. Man muß nicht eher, als bis es die höchste Nothwendigkeit erfordert, den König von der Farbe rufen, welche man Renonce hat:

Oder:

Manille, König, Dame, Valet, die Viere, nebst einem König; wenn man den König von der Farbe dazu rufet, von welcher man die wenigsten Blätter hat. Man müßte mit dem Buben anfangen, Trumpf zu spielen, wenn man in der Vorhand wäre, ehe man wäßte, wer den gerufenen König hätte.

Es ist immer vortheilhaft, Trumpf zu spielen, besonders, wenn man Könige und gute Handkarten hat, weil die Trümpfe gemeiniglich getheilet sind, und die Könige und Damen nachhero desto eher eingehen. Es ist sogar zuweilen gut, Trumpf zu spielen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen, weil die Mitspieler alsdenn noch nicht wissen, wer den König hat, und sich einander abstechen.

Es ist eine allgemeine Regel, wenn der l'Hombre mit einem kleinen Trumpf fordert, ehe der König sich gezeiget hat, niemals anders, als mit einem mittelmäßigen Trumpf abzustechen; damit man seinem Freund nicht Verdacht gebe, als wenn man

der Aide wäre, und ihm dadurch nöthige, zu überstechen. Hat man aber den gerufenen König, so muß man auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre, den höchsten setzen, den man hat, um sich dadurch das Spiel gewisser zu machen.

In Schwarz kann man sich auf folgende Karten in ein Frage-Spiel einlassen:

1. Basta, König, Dame, Valet und Sechs.
2. Manille, König, Dame, Sechs, nebst noch einem König.
3. Spadille, Dame, Valet, Sechs und Fünfe, nebst einer besetzten Dame.
4. König, Dame, Valet, Sieben, Fünfe, nebst einem König.

Es würde viel zu weitläuftig fallen, noch mehrere Spiele, deren es eine unzählige Menge giebt, hier vorzuschreiben, es ist genug, wenn man sich erinnert, daß es nicht klüglich seyn würde, zu spielen, wenn man nicht wenigstens drey oder auch vier sichere Stiche in der Hand hätte. Die Haupt-Regel bey allen Spielen ist diese: man mag l'Hombre, Aide oder Gegenspieler seyn, sich möglichst zu bestreben, seinen Gehülfen zu begünstigen, und zum Vortheile zu spielen; dagegen seinen Gegnern so viel als möglich, zum Schaden und Nachtheil zu spielen. Um dieses zu bewerkstelligen, muß man so bald als möglich suchen, sich seinem Freunde zu erkennen zu geben. Der Aide muß dahero so bald er an das Spiel kommt, den gerufenen König ausspielen.

Der

Der l'Hombre muß acht haben, ob der Aide, nachdem er den König gespielt hat, eine andere schlechte Karte ausspielet; dieses soll anzeigen, daß er diese Farbe coupiret, wenn sie nachgespielet wird, er muß also nicht unterlassen, so bald er am Stich kommt, solche Farben nachzuspielen.

Wenn der Aide eine schlechte Karte ausspielet, und ein Gegenspieler erhält den Stich, so ist es nützlich, einen kleinen Trumpf nachzuspielen, damit der Trumpf des Aide darauf fallen muß.

Wenn der Aide mehrere Könige hat, so muß er solche eher als andere schlechte Karten ausspielen, weil sonst der l'Hombre. wenn er in der Farbe Renonce wäre, solche aus Unwissenheit abstechen würde, wenn diese Farbe ein anderer der Gegenspieler anspielen sollte.

Wenn der Aide, gleich nach dem gerufenen König, ein schlechtes Blatt von derselben Farbe nachspielet, so ist es ein sicheres Zeichen, daß der l'Hombre nicht viel Hülfe von ihm zu erwarten, und weder Matadors, noch andere Könige bey ihm zu suchen hat.

Wenn der Aide einen hohen Trumpf, z. E. die Basta ausspielet, und der Stich gehet ihm ein, so kann er daraus schließen: daß der l'Hombre die höheren Matadors hat; er muß dahero fortfahren, Trumpf zu spielen.

Wenn einer, der in der Mitte sitzet, einen Stich mit einer Karte machet, von welcher Farbe noch höhere Blätter im Spiel sind; so kann er glauben: daß sein Freund die höheren habe, er muß also diese

Farbe sogleich nachspielen. So lange es noch nicht bekannt ist, wer der Gehülfe eines andern ist, so muß man keine Karte lachiren, weil man sonst seine Gegner dadurch begünstigen könnte.

Wenn der Aide in der Vorhand, der l'Hombre aber in der Hinterhand sitzet, so muß der erste gleich anfangs Trumpf spielen, weil, wenn der l'Hombre diesen Stich erhält, er die Farbe des Königs ausspielen, und dadurch sich in eine so günstige Lage versetzen kann, daß, wenn der Aide das zweytemal Trumpf spielet, er wieder in der Hinterhand ist, und erwarten kann, welche Trümpfe seine Gegner zugeben werden.

Wenn eine Farbe schon zweymal gespielet ist; so muß man solche nicht das drittemal nachspielen, es sey denn, daß der Freund in der Hinterhand ist, weil er ohne dieses sonst würde überstochen werden.

Wenn man angefangen hat, sich in einer Farbe Renonce zu machen, so muß man damit so lange fortfahren, bis man sich ganz renonciret hat, und nicht etwa Blätter von einer andern Farbe zugeben.

§. 4.

Das Solo-Spiel verdienet alle mögliche Aufmerksamkeit, weil man keine Hülfe von einem andern Spieler zu erwarten hat; und sich vielmehr alle drey vereinigen, den Verlust des Spieles zu bewürken. Man muß dahero sechs sichere Stiche in der Hand haben, ohne dabey eine besetzte Dame als einen zu hoffenden Stich in Anschlag zu bringen.

Fol=

Folgende Spiele würde man Solo spielen können.

In Roth:

1. Spadille, Manille, Ponto, König, Zwey und Viere, nebst noch einem König.
2. Spadille, Manille, Basta, Valet, Vier und Fünfe, nebst Dame und Valet von einer Farbe.
3. Manille, Basta, Ponto, König, Zwey, Drey, nebst noch einem König.
4. Manille, Ponto, König, Dame, Zwey, Viere und Fünfe, nebst einem König.

In Schwarz:

1. Manille, Basta, Dame, Valet, Sechs und Fünfe, ein König und eine Dame troisieme.
2. Spadille, Manille, König, Sieben, Fünf und Viere, nebst einem König, oder einer Dame gardée par le Valet.
3. Manille, König, Dame, Valet, Sechs, Fünfe, Drey und ein König.
4. Spadille, Manille, Basta, Dame, Sieben und ein König.

§. 5.

Wenn der Aide in der Vorhand sitzet, so muß er, wenn er nur einen Trumpf und ein Fehlblatt hat, das letztere ausspielen, weil es möglich ist, daß wenn die Farbe dieses Fehlblattes wieder nachgespie-

let wird, er mit seinem kleinen Trumpf solchen coupiren, und damit einen Stich machen kann.

Wenn der Aide einen Matador nebst einem kleinen Trumpf hat, so muß er seinen König ausspielen, um sich zu erkennen zu geben; hernach den kleinen Trumpf, welches ein Zeichen ist, daß er einen Matador hat.

Wenn der Aide einen Trumpf spielet, und der l'Hombre lachiret solchen; so muß man so lange Trumpf spielen, als man solchen hat.

Wenn einer Solo spielet, so muß der, welcher ihm vor der Hand sitzet, von der Farbe spielen, die er am meisten hat, es sey denn, daß er einen König und Dame von einer Farbe habe, die er dann zuerst ausspielet.

Wenn man bloß die Könige hat, so spielet man solche nicht gern aus, weil man befürchtet, die Dame, welche der l'Hombre vielleicht hat, dadurch frey zu machen.

Man muß Acht haben, welche Farbe der Solo-Spieler coupiret, und solche immer nachspielen, damit er dadurch an Trümpfen geschwächt werde.

Man muß das Spiel so einzurichten suchen, daß wenn man Spadille, und einen hohen Trumpf, oder König und Valet von einer andern Farbe in der Hand hat, man in der Hinterhand verbleiben, und zwey Stiche damit mache.

Wenn

Wenn auf die Vole gespielet wird, so muß man die Könige wegwerfen, und die Damen oder Valets von einer andern Farbe zurück behalten; auch Achtung geben, welche Farbe der Freund zuwirft, diese muß man alsdenn halten, und dem Freund überlassen, solches in einer andern Farbe zu thun.

§. 6.

Man spielet Quadrille auch in der Art: daß jeder Spieler nur acht Karten empfängt, auf diesen Fall werden die Zweyen, Dreyen und Vieren in der schwarzen, und die Zweyen, Fünfen und Sechsen in der rothen Farbe aus dem Spiele geleget; allein es ist dieses nur ein sehr einfaches und schlechtes Spiel: bey dem dritten Stich kann man gewöhnlich schon beurtheilen, ob das Spiel verlohren oder gewonnen ist. Der l'Hombre braucht alsdenn nur fünf Stiche, um das Spiel zu gewinnen; mit vier Stichen ist es eine Remise, mit drey Stichen aber Codille. Uebrigens sind alle die vorigen Regeln auch hier anzuwenden.

§. 7.

Man übertreibet das Quadrille so, daß man zuweilen drey Couleurs favorites hat; und daß die drey zuerst gewonnenen Spiele diese Farben bestimmen, wovon eine immer den Vorzug für der andern hat; so daß wenn einer ein Spiel unternehmen will, er von dem andern mit derselben Spielart in einer

andern

andern Farbe überboten wird. Auch die Honneurs werden in diesen Farben verschieden bezahlt. Wir wollen annehmen, daß das erste Spiel in Cœur, das zweyte in Trefle, das dritte in Pique ist gewonnen worden; wenn nun die Honneurs in der vierten Farbe, nämlich in Carreau folgendergestalt bezahlet werden, nämlich:

für ein Solo-Spiel,	=	=	2 Gr.
3 Matadors,	=	=	1 —
die Premiers,	=	=	1 —

so gelten in den andern Farben

	in Pique	in Trefle	in Cœur
ein Solo-Spiel,	4 Gr.	8 Gr.	16 Gr.
3 Matadors,	2 —	4 —	8 —
Six Premiers,	2 —	4 —	8 —
Consolation,	1 —	2 —	4 —

und so nach Verhältniß die übrigen Honneurs.

Wenn einer sagt, ich frage: so kann der andere sagen, ich frage in der Preference; der dritte sagt, ich frage in der zweyten Preference; und der vierte, ich frage in der höchsten Preference! auf diese Art behält immer derjenige das Spiel, welcher in der vornehmsten Farbe spielen will, und eben so werden auch die andern Spiel-Arten überbothen.

Von

Von Cinquille oder l'Hombre en cinq.

Man muß bey diesem Spiele zum Grundsatz annehmen: daß es nach eben denselben Regeln, als Quadrille gespielet wird; wir wollen dahero auch nur diejenigen Regeln hier anführen, die diesem Spiele eigenthümlich zugehören.

Nachdem man sich wegen des Einsatzes verglichen, und um die Plätze geloset hat, so setzet derjenige, der die Karten zuerst ausgiebt, eine Marque in den Satz. Jeder Spieler erhält zweymal 4 oder zweymal 3 und einmal 2 Karten: daß also von den 40 Karten keine übrig bleibet. Jeder redet nach der ihn treffenden Reihe.

Wenn einer fräget, und die Mitspieler erlauben es ihm, so nennet er die Trumpffarbe und zugleich einen König; derjenige, welcher diesen genannten König in seiner Hand hat, ist alsdenn der Aide, die drey übrigen aber sind die Gegenspieler.

Der l'Hombre leget die Stiche, welche er und sein Aide gemacht hat, zusammen, ein gleiches thun die Gegenspieler; welche Parthey nun die mehresten Stiche gemacht hat, die hat das Spiel gewonnen; hat jede nur vier Stiche, so ist es eine Remise; hat der l'Hombre und sein Aide nur drey Stiche oder weniger, so ist das Spiel Codille verlohren.

Die

Die Matadors und andere Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlet, nur mit dem Unterschiede, daß der l'Hombre solche von zwey Gegenspielern der Aide aber nur von einem erhält, dagegen muß bey einem verlohrnen Spiel der l'Hombre solche an Zwey, der Aide aber nur an Einen bezahlen.

Die Bête und was in dem Satz stehet, theilen der l'Hombre und Aide zu gleichen Theilen unter sich; und wenn eine einzelne Marque übrig ist, so erhält solche der l'Hombre.

Wenn das Spiel verlohren geht, so setzen der l'Hombre und Aide die Bête jeder zur Hälfte; ist es eine ungerade Zahl, so setzet der l'Hombre die eine Marque mehr. Es sey denn, daß verabredet worden, daß der l'Hombre die Bêtes ganz allein setzet.

Wenn ein Frage-Spiel, Solo oder Spadille forcée Codille verlohren wird; so theilen sich die Gegenspieler in den Satz oder Bête: bleibt eine Marque übrig, so erhält solche der, welcher den höchsten Trumpf gehabt hat; bleiben zwey Marquen übrig, so erhält eine Marque der, welcher nach dem ersten, den höchsten Trumpf gehabt hat. Ist es ein Solo-Spiel gewesen, das verlohren worden, so daß sich vier Gegenspieler in die Bête theilen, so erhält der dritte, welcher den höchsten Trumpf gehabt, auch eine Marque, wenn nämlich nach der Theilung drey übrig geblieben sind.

Wenn

Wenn alle fünf Spieler passen, so wird Spadille forcée gespielet; derjenige, welcher solche in der Hand hat, rufet einen König, welcher alsdenn Trumpf machet, und die Honneurs gelten, wie im Grand Casco.

Die Spielarten haben folgende Rang-Ordnung:

1. Frage-Spiel. Der l'Hombre nennet, nach erhaltener Erlaubniß, die Trumpffarbe, rufet einen König, der sein Aide ist, die drey übrigen sind Gegenspieler.

2. Mediateur. Wenn der l'Hombre sich nicht getrauet, fünf Stiche zu machen; so läßt er sich einen König geben, und giebt dafür eine Karte aus seinem Spiel weg. Er muß nun allein fünf Stiche machen, und die vier übrigen sind Gegenspieler. Wird das Spiel gewonnen, so bezahlet der, so den König gegeben, für den Mediateur nichts, wohl aber für die andern Honneurs; gehet das Spiel verlohren, so erhält er die Honneurs für den Mediateur doppelt. Für Mediateur wird halb so viel, als für ein Solo bezahlet.

3. Grand Casco oder Forcé par tout. Wenn einer die beyden schwarzen Aß hat, und nicht allein spielen kann, so rufet er einen König, welcher Trumpf machet; diese beyden spielen alsdenn zusammen, und theilen sich auch in den Gewinn

winn und Verlust des Spieles. Es wird wie ein Solo-Spiel bezahlet.

4. Solo spielet derjenige, welcher glaubt, ohne Hülfe eines andern, fünf Stiche zu machen.

5. Solo tout oder la Vole annoncée. Dieses Spiel gehet über alle andere Arten, und wer es ankündigt, muß alle acht Stiche machen. Es wird noch einmal so hoch als ein Solo-Spiel bezahlet.

Derjenige, welcher den gerufenen König bey einem Frage-Spiele hat, darf sich solches nicht eher merken lassen, als bis er damit zum Vorscheine kommen kann; ob er gleich dem Spieler zum Vortheile spielen und zugeben, und sich dadurch stillschweigend verrathen darf.

Wenn einer Erlaubniß erhalten hat, zu fragen, und selbst einen oder mehrere Könige in der Hand hat, so kann er einen von seinen Königen als Aide rufen; er muß alsdenn allein fünf Stiche machen, erhält aber kein Honneur für ein Solo-Spiel; wenn er es aber verlieret, so bezahlet er auch keine, sondern setzet nur blos eine Bête.

Es trift sehr oft zu, daß entweder der l'Hombre allein, oder auch er nebst einem Mitspieler die fünf ersten Stiche machen, ehe der gerufene König zum Vorscheine gekommen ist, weil er also nicht wissen kann, wer sein Aide ist, so ist es ihm erlaubt, das Spiel zu continuiren, so lange, bis sich der König

gezei-

gezeiget hat. Spielen sie alsdann aber noch eine Karte aus, so gilt dieß für eine Erklärung, daß sie die Vole machen wollen; und sie können dann nicht mehr abgehen.

Wenn der l'Hombre nebst dem Aide gar keinen Stich machen, so ist es eine Dévole, und sie müssen an die drey Gegenspieler die Honneurs dafür bezahlen.

Es hat in Quadrille seinen guten Nutzen, bald Trumpf zu fordern; bey Cinquille ist es noch vortheilhafter, und besonders ist es dem Aide zu rathen, ehe er den gerufenen König spielet, sobald er kann, mit Trumpf zu fordern; weil, wenn solche einigermaßen vertheilet sind, auf den ersten Stich gleich fünf Trümpfe fallen müssen.

Der l'Hombre zählet nicht nur die Matadors, welche er allein hat, sondern auch die, welche der Aide in der Hand gehabt hat, und beyde erhalten die Bezahlung dafür.

Regeln des Quadrille- und Cinquille-Spieles.

1. Es ist nicht erlaubt, die Karten anders als zu Drey und Viere auszugeben; wenn man nämlich mit zehen Karten spielet, mit acht Karten giebt man zweymal drey und einmal zwey, oder zweymal

vier Karten; wenn eine oder mehrere Karten verkehrt liegen, oder eine im Spiele fehlet, oder zuviel darinn ist, so wird von neuem ausgegeben.

2. Derjenige, welcher die Karten unrichtig ausgiebt, setzet keine Bête, sondern giebt von neuem aus; es sey denn, daß man nöthig findet, hierinn etwas anderes zu bestimmen.

3. Wenn einer eine Farbe genennet hat, die bleibt Trumpf, ohne daß er solche verändern kann; nennet er zwey Farben, so gilt die erste. Ist es ein Frage-Spiel, so bedeutet die zuerst genannte Farbe Trumpf, und die andere den gerufenen König.

4. Wer einmal saget, daß er passe, kann nicht mehr spielen, wenn er es auch aus Versehen oder Uebereilung gesaget hat; wer sich aber einmal zu einem Spiel erkläret hat, kann auch nicht wieder zurück treten; sondern er muß das Spiel behalten, und zwar diejenige Spiel-Art, die er genannt hat.

5. Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Aide rufen, es sey im Frage- oder Mediateur-Spiel. Man kann aber weder den König, noch die Dame der Farbe rufen, welche Trumpf ist.

6. Wer einen oder mehrere Könige hat, kann auch seinen eigenen König zur Aide rufen; er muß alsdenn allein sechs Stiche, oder in Cinquille fünf Stiche machen, und bezahlet auch allein,

wenn

wenn das Spiel verlohren gehet. Für das Spiel bekommt der l'Hombre kein Honneur, es sey denn, daß er Matadors oder Six premiers habe, welche bezahlet werden.

7. Es wird zwar keine Bête gesetzt, wenn einer ausser seiner Ordnung anspielet; aber wenn der Aide außer der Ordnung, einen von den drey Matadors, oder den gerufenen König anspielet, um sich zu erkennen zu geben, so können die Spieler alsdenn nicht auf die Vole spielen, das Spiel gehet zwar bis zum sechsten Stich, seinen Gang fort; wird es gewonnen, so setzet derjenige, welcher den Fehler gemacht hat, eine Bête, wird es verlohren, so setzet er mit dem l'Hombre zusammen eine, und für sich selbst noch eine Bête.

8. Niemand darf die weggelegten Stiche sich vorzeigen lassen und besehen, als derjenige, welcher Solo spielet.

9. Wer die Trümpfe, welche bereits aus dem Spiele sind, nachzählet, muß solches heimlich thun, und nicht durch das laute Zählen, seinem Aide gleichsam Unterricht geben.

10. Wer eine angespielte Farbe oder Trumpf verläugnet, setzet eine Bête; er kann den Fehler aber noch abändern, wenn zum zweyten Stich noch nicht ist ausgespielet worden.

11. Wenn der Fehler dem Spiele nachtheilig ist, und es wird noch während dem Spiele bemerket,

so werden die Stiche wieder aufgenommen; ein jeder nimmt seine Karten zurück, und spielet wieder von dem Stich an, bey welchem der Fehler gemacht worden. Ist aber das Spiel schon geendiget, und der letzte Stich ausgespielet, so können die Karten nicht wieder zurück genommen werden.

12. Wenn ein Spieler seine Karten aufzeiget, ehe das Spiel geendiget ist; so setzet er eine Bête, und es kann nicht auf die Vole gespielet werden; thut es aber einer, der Solo oder allein spielet, so ist es erlaubt, weil er den andern Spielern dadurch nichts schaden kann.

12. b. Wenn einer Mediateur spielt, so muß der gerufene König offen hingegeben werden, damit solchen die andern Spieler sehen können.

13. Die Matadors und andere Honneurs werden nicht mehr bezahlet, wenn die Karte schon zum folgenden Spiel abgehoben worden; aber die Bête kann der Spieler noch immer ziehen, wenn auch schon das folgende Spiel angefangen ist. Wenn die andern aber den l'Hombre so übereilt haben, daß er nicht Zeit gehabt hat, die Honneurs zu fordern, so kann er es noch thun; hat er aber selbst oder sein Aide zum folgenden Spiele abgehoben, so können sie nichts fordern.

13. Wenn der eine Spieler sich hat die Honneurs bezahlen lassen, so hat der andere das Recht, solche

solche auch noch nachzufordern, wenn auch schon das folgende Spiel gespielet wird.

14. Derjenige, welcher Sans prendre spielet, muß die Trumpffarbe nennen, ob er gleich ein so großes Spiel hat, daß er es auflegen kann; weil es möglich ist, daß er die eine für die andere Farbe nennet, und dadurch in eine Strafe verfällt.

15. Den Einsatz, die Bête und Consolation kann man auch nach einigen Spielen nachfordern; sie haben keine Verfallzeit. Wenn aber ein anderer Spieler schon die Bête gewonnen und gezogen hat; so behält sie dieser auch, weil wenn er das Spiel verlohren, er eben so viel hätte einsetzen müssen.

16. Wer die Vole unterninmt und nicht ausführet, bezahlet so viel, als er würde erhalten haben, wenn die Vole gewonnen wäre.

17. Sobald der l'Hombre und sein Aide im Quadrille sechs Stiche, und im Cinquille fünf Stiche haben, und den folgenden ausspielen, so ist dies eine Erklärung zur Vole, und kann nicht mehr davon abgegangen werden. Die Gegenspieler können aber so viel Stiche machen, als sie wollen, ohne etwas dafür zu bezahlen, wenn sie die Dévole nicht zu Stande bringen.

18. Bey Casco und Spadille forcée ist es zwar erlaubt, aber bey einem Frage-Spiele kann nicht auf die Vole gespielet werden, wenn nicht vor dem siebenten Stich die Farbe des gerufenen Kö-

niges gespielet worden, und dieser sich gezeiget hat; aber bey Cinquille ist hier eine Ausnahme.

19. Sobald einer etwas redet, um seinen Freund aufzumuntern, auf die Vole zu spielen, so ist es nicht erlaubt, darauf zu spielen. Eben so ist es auch nicht erlaubt, seinen Freund zu warnen, nicht weiter zu spielen, indem man saget: wir haben bereits sechs Stiche. Ueberhaupt muß auf beyden Seiten kein Wort gesprochen werden, was einen Einfluß auf das Spiel haben kann.

20. Wenn einer la Vole annoncée spielen will, so hilft es ihm nichts, wenn er auch neun Stiche macht; es werden ihm weder die Premiers, noch Matadors zu gute gerechnet, er muß vielmehr alles bezahlen, und Bête setzen.

21. Wenn es ausgemacht ist, daß der l'Hombre die Bête allein setzet, so muß der Aide doch die Honneurs zur Hälfte mit bezahlen.

Von denen bey dem l'Hombre en trois angeführten Spiel-Regeln, sind folgende bey dem Quadrille- und Cinquille Spiel auch zu beobachten.

No. 2. 4. 5. 6. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 38. 40. 42. 43. 44. 46. 47. 50. 52. 54. 55. 56. 57. 60. 66. 68. 69. 70. 71. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80.

Erklä-

Erklärung aller Wörter und Redensarten, die bey dem l'Hombre- und Quadrille-Spiel gebraucht werden.

Accepter, ein Spiel, welches der l'Hombre remise anbietet, annehmen, und nicht gegenspielen.

Aide, der Spielgehülfe, heißt der, so mit dem andern wider den l'Hombre spielet. Im Quadrille ist es der, welcher den zur Hülfe gerufenen König hat.

Ami, ist eben das, was Aide bedeutet.

Appeller, aufrufen, ist im Quadrille, wenn der l'Hombre einen König zur Hülfe begehret, welcher sodann le Roi appellé, oder Aide genennet wird.

Attention, ruft man den Mitspielern zu, daß sie sich nicht übereilen sollen, die Trumpffarbe zu nennen; weil man sich noch nicht entschlossen hat, ob man ein höheres Spiel ausbieten will. Auch sagt man dieses Wort, wenn man auf die Vole spielet, um die Mitspieler zu warnen, ihre Karten nach der Reihe, und nicht vor der Hand zuzugeben.

A tout, die Trumpffarbe, es bedeutet, daß die angespielte Karte, die in der Hand der andern Spieler befindlichen Trumpfkarten auffordert. Faire à tout heißt Trumpf spielen.

Basta, ist das Aß in Trefle, und in allen Farben der dritte Matador.

Bête, eine Spielstrafe, wenn man eben so viele Marquen setzen muß, als man würde heraus genommen haben, wenn das Spiel gewonnen wäre. Faire la Bête, heißt, die Spielstrafe einsetzen.

Bloc, ist ein Spielzeichen, welches den dreyfachen oder einen andern erhöheten Werth des Einsatzes anzeiget, so wie man Abrede nimmt.

Brouiller les Cartes, wenn man seine Karten mit dem Talon vermischet.

Cacher son jeu, wenn man die Stärke seines Spieles so zu verbergen weiß, und so spielet, daß der l'Hombre glaubet, man habe nicht das Gegenspiel, und einen Stich oder mehrere lachiret.

Casco, ist ein spanisches Wort, und heißt: ich falle hinein; wenn man nemlich ein schwarzes Aß vorzeiget, und die erste Karte von dem Talon aufschläget, welche alsdenn Trumpf ist. Hat man zwey schwarze Aß, so heißt es Grand Casco. Weil nun der Gewinn des Spieles von einem ohngefehren Zufall abhänget, so hat es dahero diesen Namen.

Changer la Couleur, sagt man, wenn einer mit der ausgespielten Farbe nicht fortfähret, sondern eine neue zu spielen anfängt.

Chargé, beladen, sagt man, wenn man bey einem König mehrere Blätter, also nicht Hofnung hat,

daß

daß man damit einen Stich machen werde, un Roi chargé.

Cheville, eingeklammert, être en cheville, wenn man zwischen dem, der die Vorhand hat, und dem, der die Karten ausgiebet, mitten inne sitzet.

Cinq premiers, die ersten fünf Stiche, so der l'Hombre macht, und als ein Honneur bezahlt werden.

Cinquille, ist eine Spielart, welche nach den Regeln des Quadrille von fünf Personen gespielet wird.

Codille, ist, wenn ein Gegenspieler mehr Stiche als der l'Hombre macht, und dahero statt des l'Hombre den Einsatz gewinnet.

Consolation, ist eine Spiel-Honneur, wenn der l'Hombre in der Couleur favorite gespielet, aber keine andere Honneur gemacht hat, so erhält er dieses, wenn er das Spiel gewinnet, oder bezahlet solches im gegenseitigen Fall.

Contre-l'Hombre, ist derjenige, welcher das Spiel übernimmt und spielet, wenn der l'Hombre solches zur Remise offeriret hat.

Couleur, die Farbe, so sagt man, ich spiele in Couleur favorite, oder Couleur de préference, nämlich in der, welche den Vorzug vor den andern Couleuren oder Farben hat. Couleur volante ist, wenn bey einem jeden Spiele die Couleur favorite verändert wird.

Coup, bedeutet ein Spiel vom ersten bis zum letzten Stich; oder wo man sagen kann, das Spiel sey gewonnen oder verloren.

Couper les Cartes, die Karten abheben, coupiren. Wenn der, so dem Ausgeber zur Linken sitzet, von dem Spiel einige abhebt, so daß der unten gewesene Theil der Karten, der obere wird. Man bedienet sich aber auch dieses Worts, wenn man ein ausgespieltes Blatt mit einem höheren, oder mit Trumpf nimmt.

Demander, fragen, nämlich man frägt, ob es erlaubt ist zu spielen; und ein solches Spiel heißt: une Demande, ein Fragespiel. Der l'Hombre sagt: je demande, ich frage.

Dévole, heißt, wenn derjenige, welcher spielet, gar keinen Stich machet, sondern die Gegenspieler die Bête gewinnen, und die Honneurs für die Vole erhalten.

Delice, ist eine Honneur im Quadrille-Spiel, wenn einer den König mit Trumpf sticht, welchen sich der Mediateur zu seinem Spiel hat geben lassen.

Dernier, der Letzte im Spiel, nämlich der, so die Karten ausgegeben hat, und sich wegen eines Spieles zuletzt erklären darf.

Donner, geben, wenn man jedem die gebührende Anzahl Karten giebt; la Donne, ist die Austheilung der Karten selbst.

Ecart, ist, wenn man von seinen Karten einige wegleget, und aus dem Talon eben so viel andere

dere nimmt. Ecarter ist, wenn man diesen écart selbst machet.

Entriren, in ein Spiel eingehen, und fragen, ob es erlaubt sey, une Entrée, ein Fragespiel zu machen.

Faire les cartes, ist eben so viel, als donner.

Fiche, eine Spielmarque.

Force, das höchste Blatt einer Farbe, welches die andern übersticht, nämlich der König; so sagt man: Cœur force, Pique force, das ist: Cœur König, Pique König. Die Force von Trumpf haben, sagt derjenige Gegenspieler, welcher die mehresten und höchsten Trümpfe hat, und also am ersten den Verlust des Spieles bewürken kann.

Forcer, jemanden zwingen, etwas ungern und wider seinen Willen zu thun; so sagt man: forcer l'Hombre, das ist: wenn einer der Gegenspieler auf eine gespielte Farbe einen hohen Trumpf aufsetzet, so daß der l'Hombre surcoupiren, und sich dadurch in Trumpf schwächen muß. Man bedienet sich auch dieser Redensart, wenn der Vorsitzende von einem Folgenden mit einer höheren Spielart überboten wird, und dadurch gleichsam gezwungen wird, diesem entweder das Spiel zu überlassen, oder selbst die höhere Spielart zu übernehmen.

Forcé par tout, ist eben das, was Grand Casco ist.

Gano ist ein Wort, welches ehemals den Gegenspielern erlaubt war zu sagen, und verschiedene

Be=

Bedeutungen hatte. Wenn der eine Gegenspieler eine hohe Karte ausspielete, so sagte er: Gano! das hieß: sein Freund sollte nicht übersteechen, sondern die Karte lachiren; spielte er ein niedriges Blatt aus, und sagte Gano! so bedeutete dies, sein Freund sollte den höchsten Trumpf aufsetzen, welchen er hätte. Man findet noch in allen Büchern, welche zum l'Hombre-Spiel Anweisung geben, dieses Wort gano als eine erlaubte Sache.

Gagné, gewonnen, sagt man, wenn man die benöthigte Anzahl Stiche hat.

Gardé, bewacht, sagt man, wenn man bey einer hohen Karte noch so viel niedrige von derselben Farbe hat, daß solche nicht kann herausgefordert werden; oder wenn die Farbe mit Trumpf gestochen, daß man nicht nöthig hat, das höchste Blatt zuzugehen. Z. E. wenn man Basta und zwey kleine Trümpfe hat, so ist die Basta gardée, und kann von Spadille und Manille nicht heraus gefordert werden. Dame gardée, wenn noch ein niedriges Blatt dabey ist, und solche nicht nöthig hat, auf den König zu fallen.

l'Hombre, ein spanisches Wort, heißt der Mensch, der Herr, und hier wird derjenige so genennet, welcher ein Spiel unternimmt, und der Herr des Spieles ist. Es bedeutet auch das Spiel selbst; so spielet man l'Hombre en deux, en trois, en quatre.

Hon-

Honneur, eine Ehrenbezeugung, eine Spielbelohnung, welche derjenige erhält, welcher ausser dem gewonnenen Spiel noch dazu cinq premiers, oder la Vole gemacht, oder Matadors hat.

Jetton, eine Spielmarque.

Jeu, das Spiel, die Karten, die jeder Spieler in der Hand hat, und zu einem Spiele erforderlich sind.

Jouer, die Karten aufwerfen, anspielen.

Lacher, jemanden einen Stich überlassen, welchen man mit einem höheren Blatte überstechen konnte.

Levée, ist wenn der Spieler auf die ausgespielte Karte ein Blatt zugegeben, so daß diese zusammen eine Lese oder Stich machen.

Main, la, so viel als die Vorhand; avoir la main, heißt das Recht haben, sich zuerst wegen eines Spiels zu erklären.

Manille, ist der zweyte höchste Trumpf, und folget nach der Spadille. In der schwarzen Farbe ist die Zwey, und in der rothen die Sieben die Manille.

Marque, une, ein Spielzeichen, welcher man einen gewissen Werth beyleget; so ist der Block eine Marque, welche den dreyfachen Einsatz bezeichnet.

Matador, ist ein spanisches Wort, und heißt ein Todtschläger, ein Ueberwinder. Es sind eigentlich drey: Spadille, Manille, Basta. Es werden aber auch alle Trümpfe, die gleich nach diesen dreyen in einer ununterbrochenen Reihe auf einander folgen,

Ma-

Matadors genennet. Faux Matadors sind solche, die eben so auf einanden folgen, bey denen aber die Spadille fehlet.

Mediateur, ist eine Spielart in Quadrille, wenn der l'Hombre sich nicht getrauet, mit seinen Karten das Spiel zu gewinnen, sondern sich von einem andern einen König geben läßt, durch dessen Vermittelung er nun seinen Zweck zu erreichen hoffet.

Mêler, die Karten mischen.

Mise, la, ist der Einsatz, welchen jeder, der die Karten ausgiebet, einsetzen muß.

Obscurité, eine Spielart, da man entweder alle neun Karten wegwirft, oder nur ein schwarzes Aß zurück behält, und dagegen andere aus dem Talon nimmt, aus welchen letztern man den Trumpf macht. Obscur heißt, im Dunkeln, auf blindes Glück spielen.

Offeriren, geschiehet, wenn man nach dem écart sich nicht zu spielen getrauet, sondern das Spiel remise anbietet.

Ordre des Cartes, heißet die Folge der Karten nach ihrer Ordnung.

Partie, sind die Personen, die ein Spiel zusammen machen. Es bedeutet auch die Dauer der Zeit des Spieles.

Passe, je, bedeutet, daß man nicht spielen will, sondern das Spiel bey sich vorbey gehen lässet. Passer, nicht spielen können oder wollen.

Per-

Permission, ist die Erlaubniß, die man dem l'Hombre giebt, ein Fragespiel zu machen. Der l'Hombre frägt: est-il-permis?

Ponto, heißen die beyden rothen Aß, und wenn eine von diesen Farben Trumpf ist, so ist es der vierte Matador, und hat den Rang vor dem König; ist die Farbe aber nicht Trumpf, so folgt die Ponto nach dem Valet.

Pot, ist das Behältniß, worinn der Einsatz und die Bêtes gesetzet werden, um welche gespielet wird, es sey nun dieses ein Teller, Tasse, oder Kästchen.

Poule, ist der Einsatz. Defendre la Poule, den Einsatz vertheidigen, gegen den l'Hombre spielen, und sich bemühen, daß er den Einsatz nicht gewinne.

Preference, siehe Couleur.

Premêler, die Karten dem, der die Vorhand hat, zum künftigen Spiele vormischen.

Premier, ist derjenige, welcher dem, so die Karte ausgiebet, zur rechten Hand sitzet, und sich zuerst wegen eines Spieles erklären kann.

Premiers, cinq premiers, s. Cinq.

Prendre, nehmen, heißt entweder neue Karten aus dem Talon nehmen, oder auch wenn der l'Hombre das Spiel remise offeriret, solches annehmen, und nicht gegenspielen. Sans prendre heißt ein Spiel machen, ohne neue Karten vom Talon zu nehmen.

Prise, ist die Anzahl Spielzeichen, die zu Anfange des Spieles einem jeden gegeben werden.

Qua-

Quadrille, ist eine Spielart, welche mit dem l'Hombre einige Aehnlichkeit hat, und wozu vier Personen gehören.

Quintille, siehe Cinquille.

Rebattre, remêler, refaire, geschiehet, wenn das Spiel unrichtig gewesen ist, und die Karten von neuem ausgegeben werden.

Régle, die Ordnung des Spieles, die ein jeder Spieler zu beobachten hat.

Remise, Rücksatz, kommt von remettre, zurücksetzen. Wenn ein Gegenspieler eben so viel Stiche als der l'Hombre gemacht, und also keiner das Spiel gewonnen, so wird die Bête zurück gesetzet, und in der Folge noch einmal darum gespielet. Zuweilen haben auch die beyden Gegenspieler eine gleiche Anzahl Stiche, und zwar mehr als der l'Hombre hat, in diesem Fall ist es auch eine Remise, weil nur einer die Bête gewinnen kann, und zwar der, so die mehresten Stiche gemacht hat. In Quadrille gilt das, was hier von einzelnen Spielern gesagt worden, von den zwey Partheyen, die gegen einander spielen.

Rendre, se rendre, sich ergeben, heißt eben so viel als offeriren.

Renoncer, bedeutet eine angespielte Farbe nicht bedienen; geschiehet es aus einem Versehen, so heißt es, die Farbe verläugnen. Se faire de renonces, indem man eine angespielte Farbe nicht

nicht bedienet, sich der Blätter von einer andern Farbe zu entledigen suchen.

Rentrée, heißen die Karten, die man nach einem angekündigten Spiele aufs neue von dem Talon nimmt.

Retourner une Carte, eine Karte so umkehren, daß man sehen kann, was es für eine ist.

Roccambole, heißet der Einsatz, welcher von verschiedenen Bêtes gesammelt worden, und wenn die bestimmte Anzahl vollzählig ist, unter verschiedenen besondern Bedingungen darum gespielet wird.

Roi appellé, ist im Quadrille der König, welchen der l'Hombre zur Hülfe rufet, wodurch derjenige, welcher solchen in der Hand hat, sein Aide wird.

Roi rendu, heißet im Quadrille, wenn der, so den gerufenen König hat, nicht der Aide des l'Hombre seyn will, sondern ihm den König gegen ein anderes Blatt giebt; da denn der l'Hombre allein spielen muß, jedoch kein Honneur dafür erhält.

Sans prendre, spielet man mit den zuerst erhaltenen Karten, ohne von dem Talon neue zu nehmen. Sans prendre forcé, ist, wenn einer ein Fragespiel hat, ein folgender Mitspieler aber sich erbietet, Sans prendre zu spielen; der erste also gezwungen wird, entweder zu passen, oder selbst Sans prendre zu spielen.

Solo spielen, heißet allein ohne einen Gehülfen spielen; es ist eben so viel, als Sans prendre. Dieser Ausdruck ist besonders beym Quadrille gebräuchlich; denn weil man dort keinen Talon hat, woraus man neue Karten kaufen kann, so sagt man: ich spiele Solo, und das Spiel heisset ein Solo-Spiel.

Spadille, eigentlich Espadille, ist der Name des Pique Aß, der höchste Trumpf und erste Matador in allen Farben.

Spadille forcé, ist eine Spielart, daß wenn alle Spieler passen, derjenige, welcher die Spadille hat, spielen muß: oder wenn einer die Spadille hat, er ein Fragespiel damit überbieten kann, und alsdann die erste Karte von dem Talon aufschläget, welche Karte den Trumpf anzeiget.

Surprise, ist wenn man den l'Hombre überraschet, und die Karten zum folgenden Spiele ausgiebt, ehe er Zeit gehabt hat, die Honneurs für das vorige Spiel sich bezahlen zu lassen.

Surcouper, heißet, eine mit Trumpf gestochene Karte mit einem höhern Trumpf überstechen.

Talon, ein bey dem l'Hombre gebräuchliches Wort, und bedeutet die Anzahl der Karten, welche, nachdem ein jeder Spieler die zu einem Spiele nöthigen Karten erhalten hat, zu kaufen übrig bleiben. Von dem Talon nehmen, heisset also so viel, von den zuerst erhaltenen Karten einige weglegen, und von den übrig gebliebenen andere aufnehmen.

To-

Todos, ein spanisches Wort, und heißet, alles, das Ganze nehmen, so viel als tout oder la Vole, alle Stiche machen; denn es war ehedem gebräuchlich, daß derjenige, welcher Todos machte, nicht nur die Honneurs dafür erhielt, sondern auch alle Bêtes gewann, die auf dem Tisch standen.

Tours, sind die Reihen, wie sie jeden Spieler in seiner Ordnung treffen. La tour est à moi, heisset, die Reihe ist an mir zu spielen. Eine Tour bedeutet auch, wenn einmal herum gespielet ist, so daß jeder einmal die Vorhand gehabt hat. Tours de grace, sind, wenn die verabredete Zeit verstrichen ist, und man entweder noch dreymal herum, oder bis zur ersten Bête spielet.

Tourné spielen, eine Spielart, wenn man von dem Talon eine Karte aufschläget, umkehret, und diese alsdann die Trumpffarbe ist. Man sagt auch: une Carte tournée, wenn bey dem Ausgeben oder im Talon eine umgekehrt liegende Karte gefunden wird.

Tout machen, ist eben so viel, als Todos, alle Stiche machen.

Triomphe, ist die von dem l'Hombre genannte Farbe, auf Deutsch Trumpffarbe, welche die andern alle sticht, und den Sieg über sie erhält. Man wird aus diesen Worten ersehen, daß man auch im Deutschen Triumph sagen sollte, indessen ist das Wort Trumpf nun schon naturalisiret.

Vole, la, so viel als Todos, wenn der l'Hombre alle Stiche macht.

Nachricht von Erfindung der Spielkarten.

Verschiedene Nationen wollen sich die Erfindung der Spielkarten zueignen. Menestrier und Bullet haben selbige für Frankreich, der Abbé Rivé für Spanien, und verschiedene andere Schriftsteller für Italien zu erstreiten gesucht. Dem sey nun wie ihm wolle, die Spielkarten sind unstreitig sehr alt; und ihr Ursprung ist weit vor dem Abdruck der Bilder durch Holzschnitte voraus zu setzen. Im Jahre 1300 ist das Spiel nach Deutschland gekommen. In Frankreich findet man ihrer nicht eher, als in Deutschland erwehnt.

Im Jahre 1361 kommen die Karten in der Geschichte der Provence vor, wo man die Valets nach den Namen einer damaligen sehr gefürchteten Räuberbande benennte.

In Italien findet man noch einen ältern Zeitpunkt, darinnen der Karten Erwähnung geschiehet. Tiraboschi führt eine alte Handschrift von Pipozzo di Sandro vom Jahre 1299 an, in welcher des Kartenspiels mit deutlichen Worten gedacht wird. Aelter ist noch kein Zeugniß von Italien entdeckt worden.

Von

Von England hat man keine sichere Nachrichten, und es scheint, daß man in diesem Lande vor Anfang des siebzehnten Jahrhunderts, keine eigene Kartenfabriken gehabt habe. Unter der Königin Elisabeth behielt die Regierung unter andern Monopolien auch den Handel mit Karten für sich; wahrscheinlich, weil solche von außen eingeführt wurden.

Die Spanier nennen die Karten Naipes. Der Abbé Rivé vermuthet, daß der Name Naipes aus den beyden Namen des Erfinders Nicolaus Pepin zusammengesetzt, oder aus den beyden Anfangsbuchstaben N. P. geformt sey; und er glaubt daher: die Spanier für die Erfinder der Karten annehmen zu können. Die Spanier können gleichwohl keine ältere Anzeige des Kartenspiels in Spanien aus ihren Schriftstellern anführen, als von 1332, in welchem Jahre das Kartenspiel, in den Statuten des Ordens von der Binde, vom Könige Alphonsus XI. in Castilien, den Rittern verbothen worden seyn soll. Es ist auch so unwahrscheinlich nicht, daß die Spanier das Kartenspiel schon viel früher gekannt haben, aber nicht als eine von ihnen herrührende Erfindung, sondern als eine Sache, die sie von ihren Nachbarn erhalten hatten.

Ob nun gleich der Abbé Rivé die Spanier für die Erfinder der Karten annimmt, und sich bey seiner Meinung auf das Wort Naipes gründet, so

läßt sich dieses Wort doch sehr schwer aus den Spanische Mundarten erklären. Herr **Breitkopf** ist der Meinung: daß es viel eher aus der arabischen als aus der biskayischen Sprache hergeleitet werden könne; zumal da die Vermischung der arabischen Sprache mit der spanischen bekannt ist. Er ward in seiner Meinung durch die Erklärung des hebräischen Worts Naibes bestärkt. Die ehemalige italienische Benennung der Karten, Naibi, kömmt dem hebräischen Worte noch näher, in beyden Sprachen bedeutet es, Zauberey, Wahrsagerey, Voraussagung, welches sich sehr gut zu den Karten schickt, da bey dem Kartenspiele wirklich eine gewisse Voraussehung des Spiels allemal angewendet werden muß. Im Arabischen heißt Nabi ein Wahrsager, Prophet. Die Wahrscheinlichkeit der arabischen Ableitung wird größer, wenn man das Kartenspiel mit dem Schachspiele vergleicht; welches vielleicht ebenfalls von diesen Völkern zu uns gebracht worden ist. Der Name Sled-renge, **hundert Sorgen**, welchen die Araber diesem Spiele gegeben haben, ist eben so morgenländischen Ausdrucks, als jenes Naipes.

Die Geschichte zeigt gar deutlich den Weg, wie das Kartenspiel den Spaniern, Italienern und Franzosen durch die Araber habe bekannt werden können.

Da die Saracenen sich so geschwind in Asien und Afrika ausgebreitet hatten, so versuchten sie

schon

schon in der Mitte des siebenten Jahrhunderts über das Meer zu gehen. Im Jahre 652 unternahmen sie einen Einfall in Sicilien, und eroberten es bis zum Jahre 832 ganz; kamen 710 nach Spanien; drangen um 731 durch Languedoc in Frankreich, und erhielten sich bis 1492 in dem mittäglichen Theil von Spanien. Gegen das Jahr 842 kamen sie aus Sicilien nach Calabrien, in wenig Jahren darauf nach Rom, und in das Toscanische Gebieth. Zu Anfange des zehnten Jahrhunderts setzte sich eine Parthey von ihnen an der Küste von Piemont fest, und drang bis in die Alpen des Walliserlandes.

Bey einer so langen Nachbarschaft und Gemeinschaft dieser Völker, mit allen dreyen Nationen, kann wahrscheinlich jede derselben die Kenntniß dieses Spiels von den Arabern selbst erhalten haben; und es ist keinesweges nothwendig voraus zu setzen, daß es eine von der andern erlernet habe.

Court de Gebelin hat neuerlich die Versicherung gegeben, daß er aus der Geschichte des siebenten Jahrhunderts zu beweisen gedächte: daß bereits bey den alten Egyptiern eine Art von Karten gebräuchlich gewesen sey, davon die Bilder noch zu uns gebracht worden wären. Diese Karten sind keine andern, als die alten Tarokkarten, die nur noch an einigen Orten gewöhnlich, und nach Gebelins Meinung mehr als Einer gleich wichtigen Erklärung fähig sind. Nach solcher waren die Karten

nichts anders, als eine in alter Egyptischer Bildersprache entworfene Allegorie, die mit ihrer Verfassung, Philosophie und Religion übereinstimmte; oder es war ein Buch, daß die Geschichte der Entstehung der Welt, und der ersten drey Alter enthält; und von dem Merkur selbst herkam. Die vier sogenannten Farben stellen die vier Stände der politischen Einrichtung vor. Er erklärt den Namen Tarok aus den alten morgenländischen Sprachen, da er ihn bey der allegorischen Beschreibung des Spiels aus Ta und Rog, dem königlichen Weg, zusammen setzt; bey der historischen Erklärung aber von A-Rosch, und mit dem Artikel T, Ta-Rosch, dem Merkurius, hernimmt. Jedoch so wahrscheinlich diese Erklärungen anfänglich scheinen mögen, so dürften solche gleichwohl bey einer Sache, die so verschiedener Auslegung fähig ist, mehr für ein angenehmes Spiel des Witzes, als historische Gewißheit gehalten werden.

Da uns der alte Arabische Name der Karten, Naibi, von den Italienern und Spaniern aufbehalten worden ist, der sich so gut zu dem Gebrauch des Kartenspiels, zum Wahrsagen und Zaubern schickt, den die Zigeuner davon machen, und welcher sonder Zweifel dies ausdrücken sollte: so dürfte der Name eines später entstandenen Nationalspiels durch eine so künstliche und gelehrte Abstammung nicht erst zu suchen seyn. Allem Ansehen nach, ist dieß Tarokspiel mit seiner doppelten Art von Figuren und Bildern, nicht in einem, sondern in verschiedenen Zeit-

altern

altern und von verschiedenen Völkern zusammengesetzt worden, und die Erfindung der Bilder fällt ohne Zweifel in eine uns viel nähere Zeit. Wie die Spanier durch den Namen Naipes, sich einen Erfinder der Karten, Nicolaus Pepin, aus ihrer Nation erschaffen haben: so machen sich auch die Portugiesen zu Erfindern des Taroks, und wollen, daß die drey höchsten Briefe, nach drey im Königreiche Algarbien sich berühmt gemachten Brüdern, Mongues, Skis und Pacato, genennet worden sind.

Auch der Name Tarocco soll dem Andenken eines berühmten Spielers gewidmet seyn, der den durch seine Kunst erworbenen Gewinst, zur Stiftung eines Klosters und einer Akademie zu Setubal angewendet hat.

Was mit einigem Grunde für alten orientalischen Ursprungs, und für das Spiel zu erkennen seyn mögte, welches von den Arabern zu uns nach Europa gebracht worden ist, sind die bey diesem Spiele so genannten vier Farben, welche durch Degen, Becher, Pfennige und Stäbe bezeichnet sind; im Italienischen aber Spade, Coppe, Denari und Bastoni genennet werden; und ihre Eintheilung in König, Reuter und Fußknecht, sammt den übrigen gemeinen Zahlenblättern jeder Art, läßt so viel Aehnlichkeit mit der Einrichtung des Schachspiels in König, Springer oder Reuter und Bauern oder Fußknecht bemerken; daß man das Original dabey nicht verkennen kann, von welchem das Kartenspiel eine Copie ist.

Auch die Veränderung dieses zweyten Originals, bey den nachher entstandenen Nationalkartenspielen der Deutschen und Franzosen, sind nicht größer, als die Veränderungen des Schachspiels bey den verschiedenen Nationen sind; und nicht so groß, daß man nicht noch immer diese ehemaligen orientalischen Karten darunter wahrnehmen, und unter dem Pique, Cœur, Trefle und Carreau, oder dem Schellen, Herzen, Grün und Eicheln nicht die orientalischen Degen, Becher, Pfennige und Stäbe erkennen sollte.

Indessen ist viel Wahrscheinlichkeit vorhanden, daß dieß alte orientalische Originalspiel, es mag nun dem Schachspiele viel oder wenig ähnlich und militarisch gewesen seyn, bey allen Völkern anfangs angenommen worden, ehe sie ihre besondern Nationalspiele ersonnen haben; und daß sie auch diese ihre erfundenen besondern Spiele mit eben denselben Kartenbildern gespielt haben, ehe solche in die neuern jetzt gewöhnlichen verwandelt worden sind.

Da man die ältesten Nachrichten von dem Kartenspiele aus Italien hat; so ist billig die Untersuchung der europäischen Nationalspiele auch von Italien aus anzufangen. Es ist bereits vorhero bemerkt worden: daß die alte italienische Handschrift des Pipozzo di Sandro vom Jahre 1299 des Kartenspiels zuerst gedenke; und daß dieß der höchste Zeitpunkt sey, wo dessen nicht nur von den italienischen, sondern überhaupt von allen europäischen Schriftstellern mit Gewißheit gedacht werde. Das erste Spiel, welches man von den Italienern kennt,

und

und das mit eben den von den Arabern erhaltenen Karten gespielt wurde, wenn es nicht gar das orientalische selbst war, ist ohne Zweifel das sogenannte Trappola. Es bestand wie jenes aus den vier Farben, Spade, Coppe, Denari, Bastoni, deren jede aus Ré, Cavallo, Fante, und sechs gemeinen Zahlenblättern 1. 2. 7. 8. 9. 10, die zusammen die Zahl von 36 Blättern machten. Die Italienischen Schriftsteller erklären es für das älteste Spiel in Italien, und die noch in einigen Gegenden Deutschlands gewöhnlich gebliebenen Kartenspiele dieser Art, bekräftigen dieß Alter, und beweisen zugleich: daß dies Spiel als das älteste in Europa, sich auch über die Gränzen von Italien ausgebreitet hatte, und gespielet ward, ehe die besondern andern Nationalspiele entstunden.

In Schlesien und in der Mark ist die alte Trappolierkarte noch unter den Landleuten gewöhnlich, die aus 36 Blättern besteht, und deren verstümmelte Namen, den italienischen Ursprung verrathen: das Reh, das Cavall, das Fantell, das Aß oder Tausend, der Du; die Farben haben noch die völligen italienischen Namen.

Die Schriftsteller nennen das Trappola-Spiel das alte gemeine Spiel; das Tarocco aber die neue Erfindung. Es ist noch nicht ausgemacht, wenn das neue oder Tarokspiel aufgekommen, obschon an dessen italienischen Ursprunge nicht zu zweifeln ist. Da das Trappola noch jetzt nicht ganz aus dem Gebrauch gekommen ist, so läßt sich nicht daraus schliessen

sen, daß das Tarocco erst um diese Zeit aufgekommen sey. Es sind Merkmale vorhanden, die es schon in des vierzehnte Jahrhundert mit Wahrscheinlichkeit setzen lassen.

Es ist bekannt, daß man nachher das Tarokspiel verfeinert, und die alten Farben, spade, coppe, denari und bastoni, in die neuen Farben pique, cœur, trefle und carreau verwandelt hat. Nach der Annahme dieser neuen Farbeblätter, hat man auch die alten Tarokbilder weggelassen, und theils in unbedeutende willkührliche Bilder verwandelt, theils mit Fabeln oder einer zusammenhängenden Geschichte ausgefüllt. Wahrscheinlich stammt diese Veränderung aus Frankreich her, und ist erst zu den Italienern übergegangen. Daß die Karten um 1361 in Frankreich schon bekannt gewesen, ist bereits vorhero gesagt worden, und daß dieß das orientalische Spiel gewesen sey, daran läßt sich wohl nicht zweifeln.

Eine andre Erwähnung der Karten kömmt in Frankreich im Jahre 1392 vor. Man findet in den Rechnungen Karls Poupart, Oberaufsehers der Finanzen: „dem Maler Jacquemin Gringonneur „für drey Spiele Karten mit Golde und bunten „Farben und Dewisen, zum Zeitvertreibe des Kö„nigs 56 Sols.“ Dieß sind wahrscheinlich keine andere, als orientalische Kartenbilder gewesen. So viel mit wahrscheinlichen Gründen bewiesen werden kann, gehört die Erfindung der neuen Figuren der

Kar=

Karten erst in die Regierung des Königs Carl des VII. Die Farben und Bilder dieses neuen Spiels werden bey dem Saint Foix folgendergestalt erkläret: Aß ist ein lateinisches Wort, welches ein Stück Geld, Vermögen und Reichthum bedeutet. Das Aß gehet in Piquet über alles, selbst über die Könige, anzudeuten, daß das Geld die Nerven des Krieges sind, und daß ein König ohne Geld ein ohnmächtiger Herr ist. Die Farbe Trefle, welches Wort Klee heißt, zeigt an, daß ein General das Lager für seine Armee, niemals an solchen Orten aufschlagen soll, wo es ihr an Lebensmitteln mangeln könnte. Die Farben Pique und Carreaux bedeuten die Zeughäuser, welche stets wohl versehen seyn sollen; denn Carreaux waren in den alten Zeiten eine Art starker und schwerer Pfeile, mit denen man aus Armbrüsten schoß, und die man von der Figur des Eisens davon so benannte. Die Farbe Cœur stellet die Herzhaftigkeit der Generale und Soldaten vor. David, Alexander, Cäsar und Carl der Große, sind an der Spitze der vier Farben: denn eine Armee mag noch so zahlreich und noch so tapfer seyn, so hat sie doch Generale vonnöthen, die eben so klug als erfahren und tapfer sind. Auf den vier Valets stehen die Namen Ogier, Lancelot*, la Hire und Hector.

Die

* Lancelot ist der Name des Trefle Valet in den alten französischen Karten, in den neuern Zeiten ist solcher weggelassen, und die Kartenfabrikanten setzen nunmehro die ihrigen auf diesem Blatte.

Die ersten beyde waren tapfre Soldaten unter Carl dem Großen, die letzten beyde Stephan de Vignoles zugenamt de la Hire, und Hector de Galand, waren berühmte Capitains bey der Armee Carl des VII. Der Titel eines Valets war ehedem ein Ehrennahme, den die größten Herren so lange führten, bis sie Ritter wurden. Die vier Valets stellen also die Officiere vor, so wie die Zehnen, Neunen, Achten und Sieben die gemeinen Soldaten vorstellen.

Der Name Argine, den die Trefle Dame führet, ist das versetzte Wort Regina, das war die Königin Maria von Anjou, Carls des VII. Gemahlin. Die schöne Rachel oder die Carreaux Dame war seine Maitresse Agnes Sorel. Das Mädchen von Orleans wurde durch die keusche und kriegerische Pallas, welche die Pique Dame ist, und Isabelle von Bayern durch die Judith die Cœur Dame vorgestellet. Diese Judith ist nicht die jüdische Heldinn, sondern die Gemahlinn Ludwig des Frommen, die man vieler Liebeshändel beschuldigt.

Die ganze Einrichtung des Spiels zeigt: daß es von dem Arabischen oder der Trappolierkarte genommen sey; dabey nur die Lücke der Zahlen 3. 4. 5. 6. ausgefüllt worden ist.

Da der kriegerisch Grundriß des Kartenspiels, und dessen Aehnlichkeit mit dem Schachspiele, nicht geläugnet werden kann: so wird eine nähere Verwandschaft leicht auf den Ursprung der Veränderung

in

in Bildern und Farben leiten können. Da wir bey einem Soldaten- und Kriegsspiele keine Frauenspersonen suchen dürfen, so muß man besonders auf den Umstand aufmerksam seyn, wie die Galanterie der Franzosen die Damen mit in dieß Kriegsspiel gezogen hat.

Das Schachspiel bestund in den ältesten Zeiten in folgenden Bildern, und ihren orientalisch-persischen Nahmen, als es zu uns kam:

1.	2.	3.	4.
Der König,	General,	Elephant,	Reuter,
Schach,	Pherz,	Phil,	Aspen-Suar,

5.	6.
Dromedar,	Fußknecht,
Ruch,	Beydal.

Bey Nachahmung der Spielkarten ward nur die Hälfte der Bilder, und nur die nöthigsten Personen davon genommen; statt der vielen Fußknechte im Schachspiele aber, bey den Spielkarten die Farbenblätter angefügt:

1.	2.
Der König oder General;	Der Reuter;

3.
Der Fußknecht.

Als das Schachspiel mit dem persischen Namen zu den Franzosen kam, wurden diese Namen theils ins Französische übersetzt, theils durch einen französischen

schen Klang verstümmelt, und dadurch die Figur gar verändert.

Aus Schach, ward durch Uebersetzung Roi.

Aus dem General Pherz ward durch eine Reihe Verstümmelungen, Fercia, Fierce, Fierge, Vierge, und daraus ganz natürlich endlich aus dem General eine Dame. In der Folge war man noch galanter gegen diese Dame; man erhob sie zur Gemahlin des Königs, und nennt sie la Reine, Königin.

Aus dem Elephant Phil, ward leicht der Fol, oder heutige Fou. Aus dem Reuter Aspen-Suar, machte man den Cavalier.

Aus den Dromedar Ruch, ist das Castell Tour oder Thurm geworden, und man hat es mit dem Elephant verwechselt, der sonst auch wohl einen kleinen Thurm trägt.

Der Fußknecht Beydal, ward unter dem Namen Pion beybehalten.

Wie bey dem Schachspiele den General das Schicksal traf, in eine Dame bey den Franzosen verwandelt zu werden: so ergieng es bey dem Kartenspiel, das nur drey Bilder hatte, dem Reuter, daß er der Dame weichen muste; und so entstunden die drey Bilder, Roi, Dame, Valet. Die Spanier, die eben so viele Achtung für die Damen hatten, nahmen sie ebenfalls in ihr Nationalspiel auf; allein die Italiener wollten es mit keiner Parthey verder-

ben,

ben, und vermehrten lieber in ihrem neuen Nationalspiele, dem Tarok, die Bilder mit einem Bilde mehr, daß es nun aus vier Bildern, dem Ré, Reina, Cavalliere und Fante besteht. Die Deutschen allein sind dem alten Originale treu geblieben, haben die ganze kriegerische Idee des Spiels beybehalten*), und aus den Bildern König, Ober und Unter, den General, Oberofficier und Unterofficier, deren alte Kriegsnamen auch Obermann und Untermann waren, gemacht, dazu die Farbenblätter den gemeinen Soldaten abgeben.

Man kann füglich annehmen, daß das Piquetspiel bey seiner Erfindung ebenfalls keine andern, als die alten orientalischen, und bey der italiänischen Trappolierkarte gewöhnlichen Farbenblättern gehabt habe; so wie sie auch bey den ersten italiänischen Tarokkarten beybehalten worden waren: und daß die Veränderung der Farbenblätter vor Anfang des sechzehenten Jahrhunderts nicht allgemein angenommen gewesen, und daß man in allen den Ländern, dahin das Kartenspiel gedrungen war, anfangs mit einerley alten Kartenfarben, alle Arten Nationalspiele gespielt habe.

Es läßt sich aber vielleicht eben so gut auch die Veränderung der alten Farbenblätter Spade, Coppe, Denari und Bastoni in Pique, Cœur, Trefle und

*) Ein edler Zug zur Beurtheilung des Nationalcharakters der Deutschen.

und Carreau entdecken. Wenn man annehmen kann, daß das orientalische Original durch diese vier Farbenblätter, die vier Stände des Volks habe vorstellen sollen; dabey durch die Spade oder Degen der Adelstand, die Coppe oder Becher der geistliche Stand, die Denari oder Münzen der bürgerliche oder Nahrungsstand, und die Bastoni oder Stöcke der Dienst- oder Bauernstand vorgebildet werden: so wird die Vergleichung mit den neuern französischen und deutschen Benennungen noch immer statt haben können.

Pique soll die Spitze einer Lanze oder Picke seyn, die das Gewehr des Ritters war, und also den adlichen Stand vorstellen; Cœur, das untadelhafte Herz des geistlichen Standes bemerken; Trefle, Klee oder Futterkraut, den Nahrungsstand anzeigen; und Carreau, die Spitze eines Pfeils, den Dienststand oder den geringsten Knechtstand im Volke vorbilden.

Die Farbenblätter der deutschen Nationalkarte haben eben denselben Grund der Entstehung; und, wenn man aus den Gemälden derselben die Zeit ihrer Entstehung beurtheilen soll, zugleich viel Wahrscheinlichkeit vor sich, daß sie den französischen an Alter weit vorgehe, und wenigstens in das vierzehnte Jahrhundert zu setzen sey. Schellen waren ehemals der Schmuck der Fürsten und Hofleute, und bezeichnen daher den adlichen Stand. Man darf nur an das alte Kirchenlied: In dulci Iubilo denken,

ken, so wird der vierte Vers: Ubi sunt gaudia? Nirgends mehr denn da, wo die Schellen klingen in regis curia etc. diese Erklärung bestätigen. Herzen bemerken, den geistlichen Stand; Grün, den Nahrungsstand, durch Ackerbau und Viehzucht; und Eicheln oder Eichenholz, den Knechtstand, der zur Arbeit gebraucht ward.

Man kann mit einen ziemlichen Grade der Gewißheit die Wanderung der Karten aus Italien nach Deutschland bestimmen. So wohl die Nachbarschaft, als die Verbindung beyder Länder, macht es sehr wahrscheinlich, daß das Kartenspiel um 1300 aus Italien nach Deutschland gekommen sey. Nachdem Italien in sechzig Jahren von den deutschen Armeen nicht war besucht worden, so geschah es um 1310 durch den Kaiser Heinrich den VII. wieder, der mit seiner Armee 1312 bis nach Rom rückte.

Man darf wohl nicht zweifeln, daß dieses Spiel, das von Kriegsleuten nach Italien gebracht, und daselbst bey den Armeen war erhalten worden, auch von den deutschen Soldaten daselbst erlernt, und mit nach Deutschland gebracht worden sey. Die Deutschen haben aber nachher, so wie andere Nationen, ihre eigenen Nationalspiele angenommen; und das Landsknechtsspiel ist das älteste, welches man unter den deutschen Spielen kennt. Es hat sich bald über die Gränze von Deutschland ausgebreitet; und wenn es eben dasselbe war, so noch in Frankreich, unter dem Namen Lansquenet, wiewohl heimlich,

gespielt wird, so war es ein Glücksspiel, dazu keine große Erfindung gehörte, von dem geringsten Soldaten leicht gefaßt werden konnte, und viel ähnliches mit dem ihnen schon gewöhnlichen, eben so leichten Würfelspiel hatte.

Die Kartenspiele haben sich bald überall vermehrt und ausgebreitet; und wir wollen nur noch mit wenig Worten von dem Stoff und der Materie reden, woraus die ersten Karten gemacht waren, und von der Erfindung, solche auf eine leichte Art zu vervielfältigen, und für den gemeinen Mann weniger kostbar zu machen.

Es ist kein Zweifel, daß die Araber ihre Karten von Papier gemacht haben, da die Kunst aus Baumwolle Papier zu machen, ihnen schon bekannt war. und durch sie auch in Europa bekannt gemacht wurde.

Das baumwollene Papier war auch so stark und glatt, daß es allein schon als eine Pappe gebraucht werden konnte. Viele Bogen Papier zusammen zu kleben, ist erst nachher bey uns Europäern eingeführt worden, und hat die Gelegenheit zu dem Namen Karten, von Carton gegeben.

Allein, wenn auch der deutsche Name Karten daher gekommen ist: so hatten die deutschen Karten in den ersten Zeiten doch noch den besondern eigenthümlichen Namen Briefe, und der Name Karten

ward

ward erst durch den Handel mit dieser Waare nach Italien, angenommen; so daß es keine natürliche Folge ist, daß die deutschen gedruckten Karten erst nach den italienischen entstanden sind.

Vornehme und reiche Leute ließen sich die Karten von Silberblech machen, welche entweder verguldet, und die Figuren graviret oder gemahlet waren. Daß die Spielkarten anfangs würklich gemahlt wurden, daran ist, wenigstens bey der französischen und italienischen Nation, nicht zu zweifeln. Es sind uns aber nur zwey Beyspiele davon bekannt: eines, welches schon vorhero angeführet worden, da der Mahler Jaquemin Gringonneur drey Spiele Karten für den König Carl VI. gemahlet; und das andere, da der Herzog Filip Maria Visconti zu Mayland, für ein einziges Spiel Karten an seinen Secretair Marziano da Tortona, im Jahre 1430, funfzehnhundert goldene Scudi, die der französische Mahler für ein Spiel empfing, bezahlte.

Die ersten Producte unserer europäischen Künstler bey den gemahlten Karten, können nach der Lage der zeichnenden Künste damaliger Zeiten, nicht anders als schlecht, und wenn sie sich nicht dabey des Kunstgriffs der Schreiber eben derselben Zeiten bedient haben, ihre Arbeit durch Patronen zu verkürzen, gleichwohl immer sehr kostbar gewesen seyn.

Es wird allgemein angenommen, daß die Deutschen die ersten Künstler in Holz zu schneiden, gewesen sind, die das Geschnittene auf Papier abzu-

drucken, und zu vervielfältigen, versucht haben. Die erste Anwendung dieses Versuchs machten sie auf die Spielkarten, und legten dadurch den Grund, zu einer nachgehends so nützlichen Kunst.

Durch diese Bearbeitung erhielten die Karten einen wohlfeilen Preiß, und kamen nun in die Hände des gemeinen Mannes. Noch jetzo würden wir noch mit wohlfeilen Karten spielen können, wenn man nicht den Handel damit zu einem landesherrlichen Regale gemacht, und den Stempel, welcher die Erlaubniß, damit zu spielen, bezeichnet, auf einen so hohen Satz gebracht hätte, daß er den Verkaufspreis eines ungestempelten Kartenspieles, gewöhnlich viermal übersteiget.

Inhalt.

22 Vom

Inhalt.

Das

l'Hombre-Cabinet,

oder

gründliche Anweisung

das

l'Hombre-Quadrille- und Cinquille-Spiel

auf

eine leichte Art zu erlernen

und

nach den besten Regeln zu spielen,

nebst

einer Nachricht

von

Erfindung der Spielkarten.

Otia corpus alunt, animus quoque pascitur illis,
Immodicus contra carpit utrumque labor.

Ovidius.

Frankfurt an der Oder,
bey Carl Gottlieb Strauß, 1785.