

AB

B 9415

100 m

H

235
0

4

Anweisung
zum
Schach-Spiel,
zum
Billard, Trietrac
und
Toccategli-Spiel.

Dritte Auflage.

Halle,
beym Kunstbändler Dreyßig
zu haben.

Dieses Buch ist in folgenden Städten zu haben:

1. In Altona, bei Hrn. Hammerich.
2. In Augsburg, in Niegers seel. Buchhandlung.
3. In Amoych, bei Hrn. Hauelsen.
4. In Bayreuth, bei Hrn. Lübeck's Erben.
5. In Berlin, bei Hrn. Schropp.
6. In Braunschweig in der Schulbuchhandlung.
7. In Bremen, bei Hrn. Willmans.
8. In Breslau, bei Hrn. Korn, sen.
9. In Brauzen, bei Hrn. Arnold.
10. In Danzig, in der Brücknerischen Buchhandlung.
11. In Dresden, bei Hrn. Gerlach.
12. In Erfurt, bei Hrn. Kasper.
13. In Erlonaei, bei Hrn. Polm.
14. In Frankfurt a. M., bei Hrn. Varrentrapp u. Wenner.
15. In Gießen, bei Hrn. Krieger.
16. In Glogau, bei Hrn. Günther, jun.
17. In Görlitz, bei Hrn. Anton.
18. In Graiz, bei Hrn. Hennig.
19. In Hamburg, bei Hrn. Bohn.
20. In Hannover, bei Hrn. Hahn.
21. In Königsberg, bei Hrn. Hobbels und Unger.
22. In Kopenhagen, bei Hrn. Brummer.
23. In Leipzig, bei Hrn. Grieshammer.
24. In Libau, bei Hrn. Friedrich.
25. In Lübeck, bei Hrn. Bohn.
26. In Lieantz, bei Hrn. Siegert.
27. In Magdeburg, bei Hrn. Keil.
28. In Nürnberg, bei Hrn. Felsecker.
29. In Praag, bei Hrn. Widirmaun.
30. In Regensburg, bei Hrn. Montag und Weis.
31. In Riga, bei Hrn. Hartknoch.
32. In Rastock, bei Hrn. Stillner.
33. In Stuttgard, bei Hrn. Köfflund.
34. In Stettin, bei Hrn. Kasse.
35. In Tübingen, bei Hrn. Cotta.
36. In Wien, bei Hrn. Schaumburg und Comp.
37. In Zittau, bei Hrn. Schöps.
38. In Zürich, bei Hrn. Ziegler.

Man kann es überhaupt in allen Buchhandlungen Deutschlands haben. — Verlegt ist es bei mir, dem

Kunsthändler Dreßig,
in Halle auf der arohen Steinstraße, und zu Meß-
zeiten in Leipzig.

Vorrede zur dritten Auflage.

Das herzerschneidende Schicksal Menschen vom Tode zu retten ist mir vor einigen Stunden zum dritten Mal in meinem Leben vorgekommen. Das erste Mal in Breslau beym Abbrennen einiger Kräuterkücher, wobey eine hochschwängere junge Frau und einige Kinder verbrannten, und wobey durch mich 2 Kinder gerettet wurden, die nachher auf meinen Armen sich über die Flamme freuten; das zweite Mal traf ich hinter dem Hall. Rathhause ein vom Dampf ersticktes in der Wiege liegendes Kind; das unser Hr. Prof. Keil zum Leben brachte an — und heute hing ich im Saalstrom mit einem Arm angeklammert am Eispfahle — in der andern Hand einen im Wasser zappelnden Knaben von sieben Jahren haltend. Aller Augenblicke in Gefahr vom Strom mit fort — und mit samt dem Kinde ins Mühlgerenne hingeschleudert zu werden. Lieber großer Gott, und du erzieltest mich und den Knaben! den Knaben sehen und mich ins Wasser stürzen war eins; wie gut ist doch wenn man in manchen Situationen des Lebens nicht zum Nachdenken über die Gefahr in die man sich stürzt gemacht ist! jezt an den Eispfahl mich zu denken, ich erschrecke, und in dem Moment des Hineinspringens — ich sahe nichts als das Kind: ich fühlte nichts als sein Zappeln unter mir — Arnold der Tuchmacher rettete mich, durchs Herunterhalten einer Leiter, das Leben — mein Arm war erstarrt, einige Minuten später und ich wäre nie wieder im Stande gewesen diese Feder zu führen. Vom Strom der fürchterlich stark mich nach dem Rade hinzog war ich und der Knabe dahin! Ich hätte diese Vorrede nicht schreiben können — aber ich sollte noch leben — ich sollte noch weinen darüber — denn ach

das Zappeln des Knaben — wenn ichs mir denke —
dann wein' ich.

Mein Kopf, eigentlich zur Freude und zu stillen
eingezogenen häuslichen Vergnügungen geschaffen —
o wie wüßte ist er. Welche Bilder des Jammers,
des Elends, des heftigsten Schreck's lagen schon vor
meinem Gehirn!! Und doch verarbeitete ich sie alle —
doch schob ich sie weg — und doch verwechselte ich
sie wieder mit Bildern der Freude! so auch jetzt wie-
der, indem ich Ihnen die dritte Auflage dieses klei-
nen Buches veranstalte; ich dränge den erstarrten
Knaben weg, ich sah ihn munter und voll Freude
über die kleinen bleyernen Pferde, die ich ihm schenkte
im Bette sitzend; — ich gebe Ihnen meine Leser!
freudevoll dies kleine Buch, ich sehe die nachdenkende
Caroline Schach spielen, das ich ihr lehrte; ich sehe
die jungen Billardspieler — ich sehe die Regel fal-
len — und Gewinn und Verlust nach diesen Regeln
bestimmen. O! ihr Roman-Schmieder die ihr nicht
Moral-Prediger seyd, ich beneide euch nicht — ich
schadete nie durch die Herausgabe meiner Blätter,
man nahm sie so gern — man nimmt, wie das die
neuen Auflagen beweisen, nach 10 bis 12 Jahren sie
gern! Das macht mir Freude — ja ich will sie noch
ferner brauchen diese Hand — die bald gräbt — bald
Sturmleitern trägt — die den zappelnden Knaben fest
hält — und die nichts geschrieben hat über das ich
mir Vorwürfe zu machen — nichts worüber ich zu
erröthen Ursache hätte.

Neutrotha
den 18ten Junius 1800.

Der Herausgeber.
Am Mittag meines Lebens geschrieben.

Das Billardspiel *).

I.

Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und von den dazu gehörigen Instrumenten.

Eine Billardtafel ist bekanntlich ein ebnes längliches Viereck, das auf winkel- oder senkrecht gesetzten Säulen ruhet, und mit einem überall gleich ausgespannten feinem grünen Tuch überzogen, und nach den zweyen gegen sich über stehenden längsten Seiten in drey Theile abgetheilet. Jeder solcher Theil macht eine halbe Cirkelöffnung, als ein Loch (Trou oder Grille), woran unten ein gestricktes Säckchen hängt, in welches die dahin gespielten Kugeln einfallen. Rund umher befinden sich 3, 4 bis 5 Zoll hoch etwas gebogene Vorsätze oder Bände die man eigentlich die Banden nennet, und mit eben solchem Tuche überzogen sind, man spielet mit elfenbeinernen Kucheln oder Bällen, die wegen ihrer Glätte einen ungehinderten Gang haben, und jede Kugel führt ihr Kennzeichen mit Punkten, nach den Zahlen, wie viel der Spielenden vorhanden sind. Diese Kugeln werden entweder durch perpendicular- oder winklerechte Stäbe, an denen unten ein von hintenher in

*) Dieses Spiel ist in Italien erfunden, aber von den Franzosen vielfältig verändert worden.

die Forme zu einem Quadrat zulaufender Ansatz gefüget ist, oder, nach der Franzosen Verbesserung, durch kegelförmigte cylindrische Stäbe, deren Basis mit Blei inwendig gleichschwer ausgefüllt ist, gespielt. Die erstere Art Stäbe heißen Maas, oder die Masse; die zweyte aber nennt man Quæue, italiensisch Trucco. Wenn der Ball in einer geraden Linie von dem Rand des Spielers aus fast in der Mitte gestossen wird, daß er den andern gegenüberstehenden geradezu trifft, so nennt man solches den Ball voll nehmen. Geschiehet es an den Seiten so wird es couper oder Schneiden genennet. Ist der Stoß so gewaltsam, daß des Gegenspielers Kugel gar von der Fläche in die Höhe gebracht, und von der Tafel herausgeworfen wird, so heißt es Sprengen, ital. saltari fuori.

Der Spieler können auf einmal 2, 3 bis 9, auch so man will, 10 bis 12 seyn. Sie spielen entweder nach den Regeln des Billardspiels überhaupt, z. E. unter Zweyen oder Dreyen *), und dieses heißt durch Parrien spielen; oder es spielen mehrere ausser der Ordnung, so, daß eine jede Kugel auf die ihr zunächst liegende gespielt wird, solches heißt à la Guerre spielen, wo meistentheils 8 bis 9 Spieler auf der Tafel sind. Eine andere Art ist das Contraspielden, welches daher den Namen hat, daß, da sonst der, dessen Kugel (wie unten in den Regeln ein mehreres enthalten), in ein Loch gespielt worden, sich zwey Fehler zum Verlust anrechnen lassen muß, er sodann in diesem Spiel sich zwey zum Besten anrechnet, und je eher er die Zahl, auf welche die Partie, z. E. auf zwölf gesetzt ist, erhält, als Gewinner angesehen wird, so, daß wenn der Marqueur ihm zwölf Striche angezeichnet, die ausser

*) Unter dreyen ist gemeiniglich einer, zwen Partien hindurch, König, da er ganz allein wider die beyden übrigen spielt, und allein bezahlet oder gewinnet. Von den beyden andern, welche in Compagnie wider den König sind, bleibt einer so lange am Spiel, als er nicht fehlet, oder gemacht wird.

7

diesem Spiel als Fehler gelten sollten, es den Namen hat, daß er in dem Contra los geworden. Auch heißt Contraspiele, wenn zwey Spielende, die beide schon Partien verloren haben, übereinkommen, daß sie auf das künftige Spiel das Partiegeld des andern übernehmen, wenn sie verlieren, als z. E. Cäjus und Sempronius haben 2 Points verloren, nun spielen sie Contra, und Cäjus gewinnt, so wird ihm nur eine Partie, und Sempronius vier Partien angeschrieben. So spielt man auch die Points, das, warum man spielt, eben so, welches quit ou double, das heißt, entweder nichts, oder doppelt, genannt wird.

II.

Die vornehmsten üblichen Regeln.

a) bey dem Spielen durch Partien.

Mehrentheils pflegt man die Partie auf zwölf zu spielen, und vergleichet sich wegen der Matsche, ob diese gerechnet, oder nicht gelten sollen.

Wenn kein Spieler dem andern etwas vorgiebt, das ist, wenn der eine dem andern, an den zwölf nicht im voraus 2, 3, 4, zum Besten als gegen sich gewonnene Fehler, nachläßt, sondern beide Spieler, als des Spiels gleich kundig, mit einander spielen; so wird der einfache Matsch mit 6, der Triple mit 3, und wo der eine gar nichts zählet, der Quadrumatsch verloren.

Macht der eine Spieler seine zwölf unverrückt nach einander aus, so hat er die Suite, (wenn solche bedungen ist), und gewinnet den Triplematsch, wenn gleich der andere zuvor 11 gezählet hätte.

In einer Partie, die sich nur auf 8 zählen läßt, ist die Suite der einfache Matsch.

Man sieht aus dem Obigen, daß wenn die Spieler sich nicht gleich sind, sondern einer dem andern

vorgiebt, der Matsch nach Proportion verglichen, oder gar ausgelassen werden müsse.

Wenn 2 oder 3 vorgegeben werden, so kommt man bey dem ersten mit 7, bey dem andern mit 7 und 8 wechselsweise aus dem Matsch.

Derjenige mach den Anfang des Spiels, dessen Ball am weitesten an der Wand bleibt, wenn die Ballen par bricole (par bricole heißt, wenn der Ball an der gegenseitigen Wand abprallet) ausgestossen worden sind: wird aber vorgegeben, so muß derjenige, dem vorgegeben wird, sich aussetzen.

Der gegen den, welcher sich ausgesetzt, spielt, muß seinen Ball in die andere Hälfte des Billards setzen.

Der Ball muß mit der Queue oder Maas ausgesetzt werden, so, daß von diesem Orte niemand weiter, als bis zu der gemachten Marque seine Kugel in die Tafel avanciren kann. Eben dahin wird auch derjenige gewiesen, welcher zuerst nach dieser ausgesetzten Kugel spielen muß.

Derjenige, so eine Partie gewonnen, muß bey dem folgenden Spiele sich aussetzen.

Eben so muß jeder, der des Gegenspielers Kugel in ein Loch gespielt, oder solche gar über die Bänder hinausgesprengt hat, sich in der Partie als Gewinner aussetzen, und auf gleiche Art setzt sich der Eine aus, wenn der Andere seine eigene Kugel in ein Loch gespielt hat, welches man verlaufen nennet.

Des Aussages bey dem Anfange des Spiels wird der verlustig, der seine eigene Kugel, indem er aussetzen will, in ein Loch spielt. Doch kann der andere ihm diesen Fehler übersehen.

Läuft in dem Ausatz des Aussetzenden Kugel über die Mittellöcher hinaus, so darf sie dieser, ehe sie bey dem Mittelloch vorbeypassirt ist, entweder zurück nehmen, oder fortstossen.

Ueber die Ecke des Billards darf man bey dem Aussage mit dem Leibe nicht herausgehen, und bleibt

überdies der Spieler allemal mit dem einen Fuß auf dem Erdboden stehen

Zweymal darf niemand seinen Ball berühren, sonst wird es als ein Fehler gerechnet, und eins gezählet.

Wenn der Gegenspieler touchée gerufen, so gilt es nicht, ob man schon entweder fehlen, oder einen Vortheil machen wollte. Im touchiren, billardiren, (billardiren heißt, wenn man mit der Masse oder einem Quäe beide Kugeln berührt), und wenn mit des Andern Kugel statt seiner gespielt, darf man sich wieder aussetzen.

Der, so des Andern Kugel im Spielen verfehlet, verliert eins, welches der Andere sich zum Besten zählet. Wenn er im Zurücklaufen die Kugel touchirt, oder aufhält, verliert er noch zwey, weil es sonst ein Verläufer hätte seyn können

Wer des Andern Ball in ein Loch spielet, gewinnt zwey; wenn aber sein eigener Ball mit hinein geht, so verliert er zwey.

Wer des Andern Kugel ins Loch bringt, darf seinen auf der Tafel liegenden Ball in ihrem Gange nicht aufhalten und anstoßen, sonst würde er zwey verlieren, weil, wenn er sie nicht touchirt oder aufgehalten hätte, solcher ein Verläufer hätte werden können.

Wer seinen Ball nicht so weit spielet, daß er mit der Kugel des Andern in einer Linie zur Seiten stehet, und sie dieselbe nicht erreichet, so heißt solcher ein unterweges gebliebener Ball, non passé, und sie hat zwey verloren.

Sollte Cajus von seiner Kugel im Stoßen abglatzen, so wird, wenn selbige schon stehen bliebe, ihm solches als zwey im Verlust angerechnet, weil man schon den Vorsatz gehabt, zu stoßen; hat er aber die Kugel gar nicht berührt, so kann er wieder anstoßen, auch kann er, wenn er will, zu dem Andern à qui sagen, das heißt der Andere muß sich wieder aussetzen.

Wer des Andern Kugel, auf die er spielen soll, verfehlet, und dabey seine eigene Kugel in ein Loch bringet, verläuft sich, und verliert drey. In manchen Orten nennt man solches einen Schweizer.

Wenn des Caji Kugel, die er nicht auf die Bille des Sempronii spielt, schon unterwegs dahin in ein Loch kommt, oder gar von der Tafel hinauspringt; so hat er auf einmal viere zum Verlust.

Wer billardiret, verliert eins, und wenn der Gegenspieler es erinnert hat, so kann, wenn gleich der Stoß noch glücklich geschehen wäre, solcher doch nichts gelten, sondern es setzt sich der Gewinner aus.

Indem der Spieler des Andern Ball, mit seiner, die er bey Anfange des Spiels gewonnen, verwechselt, so verliert er, und darf der, so den Fehler wider ihn zählt, sich aussetzen.

Derjenige verliert zwey, der die Kugel in ihrem Gang durch Stossen an die Tafel, oder durch Tablasen an dieselbe hindern will.

Unter währendem Spiel dürfen die Ballen, außer wo die Spieler darüber eins sind, nicht weggenommen, oder berührt werden. Beydes wird als ein Fehler zu 1 gerechnet. So aber solches von einem, der nicht mitspielt, geschähe, so muß die Kugel wieder an ihren vorigen Ort gesetzt werden.

Wer des Gegners Ball von der Tafel bringet, der sprengt denselben, und gewinnet zwey. Sprenget er aber seine und des Gegners Kugel zugleich: so verliert er zwey. Blicke aber der Ball auf der Wand des Billards stehen: so wird, weil sie von dieser Stelle aus noch gespielt werden kann, nichts verloren. Sollte aber der Andere nach ihm, der also gesprengt, spielen; so verliert er eins.

Der einmal gesprengte Ball, wenn er einen an der Tafel stehenden berührt, und dadurch wieder zurück in die Tafel kommt, ist doch verloren. Wenn er aber an etwas Lebloses, an eine Wand, oder anderes Unbewegliches gestossen, und zurück gesprungen

gen, so schadet solches nichts, sondern wird angesehen, als wenn er auf der Tafel geblieben wäre.

Eine Kugel, die mit der langsamsten Bewegung in ein Loch fällt, gilt allemal zwey. Wenn sie aber etwas still gestanden, und durch starkes Gehen auf den Boden, oder Stossen an die Tafel in Bewegung käme, und in das Loch fiel: so hat keiner der Spieler davon Nachtheil oder Gewinn; sondern sie wird an ihren vorigen Ort gestellet.

Wenn ihrer Viere mit einander Partie spielen, und Eine fehlet des Andern Ball; so verliert er eins, und gehet ab. Macht der Andere darauf einen Ball, so bleibt er am Spiel. Keiner darf seinen Gehülften mit der Hand weisen, oder ihn durch Zeichen belehren, wie er spielen soll, sonst verliert er eins.

b) Bey dem à la Guerre-Spiel.

Wenigstens drey Personen, neune aber zum höchsten, können in diesem Spiele zusammen spielen.

Jeder nimmt sich einen nummerirten Ball. Die mit der wenigsten Zahl, als z. E. 1, setzt sich aus, und die Nachspieler gehen nach der Ordnung der Ziffern auf ihre Bälle.

Bey drey Spielern macht man 9, bey vier 8, bey fünfen 7, bey neunnen 3 Einkäufe, so daß, (weil nämlich, wenn z. E. drey spielen, jeder im Pott setzt, und drey mal sich einkauft), allemal Sätze in den Pott kommen, alsdann spielen sie ab, und der, dessen Ball zuletzt auf der Tafel bleibt, ist der Gewinner.

Jeder darf in diesem Spiel auf die Kugel, so ihm am vortheilhaftesten liegt, spielen. Mehrentheils vergleicht man sich, daß auf die allernächst stehende der Stoß gehen solle.

Der Einkauf geschieht, wenn der, dessen Ball gemacht oder gesprengt worden, dem, der solches gethan, einen Satz bezahlt, und eben so viel in den Pott leget. Eben so bezahlt der, so einen Ball selbst ins Loch bringet, und einen andern Ball en passant

berührt, dem Pott und dem Ball gleichfalls einen Satz. Verläuft er sich ohne Touchiren, oder sprengt er seinen Ball: so legt er 2 Sätze in den Pott, und bleibt so lange vom Spiel bis ihn die Ordnung wieder rufet.

Wer einmal einen Ball ins Loch bringet, darf weiter fort auf die andern spielen. Wenn es auch geschähe, daß mehr Kugeln, und wohl 2 oder 3 derselben auf einmal von der Tafel durch eine einige gebracht würden, so wird dem, der also gespielt, für jede Kugel, die er gemacht, der Satz bezahlt.

Der, dessen Kugel keine andere berührt, und die, auf welche er hat spielen sollen, verschlet, giebt einen Satz in den Pott.

Gleichfalls zahlt derjenige einen Satz, der mit eines Andern Ball spielt, und verliert annoch seinen Stoß; der Ball aber wird wieder an seinen vorigen Ort gestellet.

Wer billardirt, setzt doppelt (bey manchen auch nur einfach) in den Pott. Kämen dadurch beyde Kugeln in das Loch, so muß die gemachte an ihre Stelle gebracht werden.

Wer, wenn die Reihe zu spielen an ihn kommt, solche versäumt, muß seinen Ball herausnehmen, und von neuen sich einkaufen. Wollte einer ins Spiel reden, und dem Andern rathen, wie er spielen sollte, so muß er einen Satz in den Pott bezahlen.

Wer ausser der Ordnung spielt, kauft sich aufs neue ein, und sein Stoß kann nichts gelten.

Der, so einen Ball berührt, oder aufhebt, ohne Erlaubniß vorher zu nehmen, bezahlt einen Satz.

Wer seinen Ball über die Mittellocher bringen will, bezahlt einen Satz in den Pott, und muß einen Ball passiren, oder über dessen Linie vorbeÿ gespielt haben. (Dieses heißt sich in salvo setzen).

Der Gewinner muß, wenn er allein auf der Tafel bleibt, sich, wie bey dem Anfange, wieder aufsetzen.

So lange die Partie währet, können eintreten so viel nur wollen, sie müssen aber das annehmen, was am höchsten marquiret.

Das à la Guerre - Spiel wird auch auf diese Art bisweilen gespielt. Es werden so viel Kugeln, als Personen zugegen sind, welche spielen wollen, zusammen in den Billardbeutel, oder worein man sonst will, gethan, und von diesen nimmt ein jeder eine heraus.

Nach diesem schreibt der Marqueur eines jeden Nummer nach der Ordnung an die Marken - Tafel, und setzt zu solcher alle Fehler und Ballen. Wenn einer zwölf hat, so gehet er ab. Zusatz, Einkauf und Bezahlen ist, wie man sich verglichen hat.

Wer mit unrechter Kugel spielt, touchirt, billardirt, einen Ball ohne Erlaubniß berührt, fehlet, auffer der Ordnung spielet, oder solche versäumer, zu dessen Nummer wird ein Strich gemacht.

Wer gemacht wird, oder nicht passiret, verlieret zwey; hingegen welcher fehlet, und sich zugleich verläuft, dem werden drey; demjenigen, dessen Kugel ins Loch kommt, oder von der Tafel sprenget, bevor er des Andern Linie passiret, viere angerechnet.

Wenn einer einen Ball macht, und sich darüber verläuft, oder von der Tafel sprenget, so wird dem Andern, dessen Kugel gemacht worden, zwar nichts angeschrieben, er muß aber so lange von dem Spiele bleiben, bis ihn wieder die Reihe trifft.

Wenn jemand, da er spielen soll, vor den Mitzelsbüchern keine Kugel findet, so setzt er sich von neuem aus.

So einer die Kugel, auf welche er spielen wollen, verfehlet, und eine andre trifft, daß sie ins Loch kommt, so muß diese letztere wieder an ihren vorigen Ort gesetzt werden; wird sie aber nicht gemacht, so bleibt sie auf der Stelle stehen, wo sie hingekommen. Sollte sich der Spieler hierauf verlaufen, oder

heraussprengen, so bezahlet er dem, nach welchem er hat spielen sollen.

Man kann hierbey, wenn man sich im Spiele zu schwach befindet, seinen Ball verkaufen; doch dieses muß an einen, welcher zur Partie gehöret, geschehen. Es geht auch an, daß die letzten partagiren können; wollte aber noch einer von diesen Lust zum Verkaufen haben, so hat der, welcher am Spiel ist, und so viel als ein Anderer giebt, das nächste Recht hiezu.

Die dritte Art, nach welcher à la Guerre gespielt wird, bestehet darinn: man läßt die Anzahl der Spielenden steigen, so hoch, als man will. Wer von denselben gemacht wird, ehe der Letzte seinen Ball auf die Tafel bringet, kann sich wieder einkaufen. Ingleichen steht es demjenigen, welcher gleich auf dem Letzten gemacht wird, noch frey, seinen Satz in den Pott zu legen, und, wie man es nennet, zu appelliren. Die Uebrigen aber gehen nach diesem insgesammt ab.

Man kann auch bey allen die Suite gelten lassen, welche darinn bestehet: daß zum wenigsten fünf Personen bey einander seyn, und alle ihre Kugeln auf der Tafel haben müssen; wenn nun keiner ab ist, sondern ein jeder gespielt hat, so gewinnet der den Pott, welche sie insgesammt herunter machen, oder, wie man es heisset, wegzupuzen kann.

Das à la Guerre Spiel hat bey den Liebhabern des Billards, weil es mit mehr Ergöcklichkeit, als das Spielen durch Partien, versehen ist, in einigen Gegenden so vieles Recht erhalten, daß, wenn eine Gesellschaft à la Guerre spielen wollte, diejenigen, so im Partie-Spielen begriffen, so viel der Höflichkeit nachgeben, daß sie, wenn ihre Partie sich aensdigt, dem à la Guerre Maß machen. Doch dürfen sie, wenn sie letzteres mitspielen wollen, davon nicht ausgeschlossen werden, widrigenfalls sie nicht nöthig haben zu weichen.

Alle Spiel: Disputen, so wegen des Marquisrens, Touchirens, Passirens, Sprengens, Aufhaltens u. s. w. im Partie: und à la Guerre Spiel entstehen, pflegt der bey dem Billard bestellte Marqueur zu entscheiden. Wenn aber mit dessen Meynung einer der Spieler nicht zufrieden wäre: so hat der Marqueur das Recht, die Umstehenden um die Wahrheit zu befragen.

Alle zur Billardtafel gehörigen Instrumente werden von einem jeden, der sich solche am ersten bey einem Spiel zugeeignet hat, frey gebraucht. Wer im Spielen etwas daran zerbricht, darf dafür nichts bezahlen, er habe denn aus Muthwillen, Schertz, Ungeduld oder mit Probiren etwas verderbt.

Obgleich übrigens derjenige, welcher unter wärendem Spiele an Fenstern, oder an andern Dingen durchs Sprengen etwas verderbt, weiter nichts als seine Partie zu bezahlen hat: so muß doch für allen Schaden, welcher an dem Tuche geschieht, proportionirte Vergütung gethan, auch das Partiegeld vor dem Beggehen berichtiget werden.

Schlüsslich ist noch von dem Billardspiel à la Ronde und von dem Carambol etwas zu gedenken. Im Spiel à la Ronde werden zwölf kleine Bälle an die Bänder angelegt, dergestalt, daß zwischen jedes Loch 2 kommen. Hierauf wird ein Partieball, der couleur seyn muß, in die Mitte gesetzt, und mit diesem auf die kleinen gespielt. Ehe nicht alle 12 Bälle von den Bändern losgespielt sind, darf auf keinen freystehenden Ball gespielt werden. So lange einer von den Spielern, unter welchen dies Spiel gespielt wird, Bälle macht, bleibt er am Spiele. Derjenige, welcher zuerst anfangen soll, wird durch das Loos bestimmt; hernach trifft es jederzeit den Gewinner. Verläuft sich der Partieball, so wird er wieder auf die Mitte gesetzt: ehe aber nicht. Wenn nun der Partieball und ein weißer Ball allein auf der Tafel ist, so wird wechselsweise mit dem Partieball gespielt. Alle gemachte Bälle werden sogleich

von einem jeden Mitspieler bezahlet. Wer den letzten Ball macht, bekommt ihn doppelt, oder wie es ausgemacht ist vierfach bezahlet.

Das Carambol-Spiel geschieht mit zwey ordinären Partiebällen und einem kleinen, welcher Carambol heißt, und gemeinlich mit einer Farbe, Orange, auch wohl gelb gebeizet ist. Es spielen hier nur zwey Personen. Wer zuerst 24 Points zählen kann, hat die Partie gewonnen, folglich bestimmen 12 den Double oder den Matsch. Alle Fehler und Treffer werden gewöhnlichermaßen gezählt. Wer den Carambol macht, gewinnt 3 Points; und wer sich um dessentwillen verläuft, verliert eben so viel. Wer, indem er auf ihn spielt, ihn fehlet, verliert nur 1. Wer des andern Partieball macht, gewinnt 2 Points, und verliert im ähnlichen Gegenfalle eben so viel. Beym ersten Spiele bestimmt das Loos, wer anfangen soll: bey den folgenden entscheidet der Gewinn der vorhergegangenen Partie. Wer das Spiel anfängt, setzt den Carambol aus, und zwar lieber auf die Mitte der Tafel, als an eine oder die andre Bande, doch hat er hierunter völlige Freiheit, zu thun, was ihm beliebt, nur muß der Carambol-Ball allemal über das entgegenstehende Mittel der Tafel gesetzt werden. Es steht dem Spielenden allemal frey, auf welchen Ball er spielen will. Nach der Klugheit und Kunst muß er seinen Mitspieler, oder den Carambol-Ball immer so setzen, daß ersterer den andern nicht machen kann. Ist er so glücklich, daß er mit seinem Ball sowohl den Carambol als den Ball seines Gegners auf einen Stoß berührt, so zählt er 2 Points, ohnerachtet er keinen von beyden machte. Es darf endlich in diesem Spiele gar nicht gesprenget werden, weil der Carambol beträchtlich kleiner ist, als die Partiebälle, und man folglich gar oft sich in dem Vortheile befinden würde, ihn aus der Tafel zu werfen.

Da man von diesen hier angegebenen Regeln in neuern Zeiten abgegangen, so hat man für schicklich gefunden, hier kürzlich anzuführen, wie es gemeinlich in Hamburg gespielt wird, in so fern es von den vorhergehenden abweicht.

Man spielt gewöhnlich nur mit dem einfachen Matsch, welcher in Partie blanche (d. i. wo zwey Personen mit 2 Bällen spielen), mit 5, im einfachen Carambol mit 11, im doppelten Carambol aber, wo die Partie auf 30 gerechnet wird, mit 14 verloren wird.

Der im Partie blanche des Andern Ball macht oder sprengt, oder dessen Gegners Ball sich verlaufen, oder selbst herausgesprengt hat, giebt à quä, (d. i. setzt sich von der einen Hälfte des Billards in die andere wieder auf), in andern Fällen bleiben die Bälle an ihren Stellen stehn.

Bei dem à la Ronde - Spiel wird auch dem Marqueur von jedem der Spielenden, nachdem viel oder wenige Personen spielen, 2, 3 bis 4 Points von Jedem gegeben; der Marqueur zahlt die Gewinner aus, und erhält von dem Verlierer die Bezahlung. Derjenige, so den letzten Ball macht, bestimmet alles, was noch übrig ist, welches, nachdem viel oder wenig Fehler und Verläufer vorgefallen sind, viel oder wenig ausmacht. Doch muß er das Partiegeld allein bezahlen.

Der zum ersten spielt, kann auf jeden, den er will, spielen, die Uebrigen müssen, so lange der Partieball, nachdem er sich verlaufen, nicht wieder in die Mitte gesetzt worden ist, auf einen in der andern Hälfte der Tafel sich befindenden anliegenden Ball spielen, wobey man die Freyheit hat, wenn der Ball, auf den man spielen will, masquirt ist, (d. i. wenn zwischen dem Partieball und dem zu treffenden Balle in gerader Linie sich befinden), die hindernden Bälle an die Seite zu stoßen. Der auf

Weselsch. 4. Th. B

den letzten anliegenden Ball spielt, kann, wenn er ihn verfehlt, noch zweymal auf ihn spielen.

Wenn zwey Personen à la Ronde spielen, so zählt der Marqueur, wie bey Partie blanche, so lange, bis alle Bälle gemacht sind.

Das à la Guerre-Spiel wird gemeinlich folgendermassen gespielt:

Die Anzahl der Spielenden kann bis zu 12 steigen. Jeder der Spielenden kann drey mal gemacht werden, oder 6 Fehler machen, bis er abgeht, oder todt ist, da er alsdann 5 Points an den Pott bezahlt, welche der letzte Spielende erhält, der auch das Partiegeld davon bezahlen muß, so wie auch in dem beschriebenen à la Guerre-Spiel der Gewinner das Partiegeld allein bezahlen muß. Auch pflegen die beiden zuletzt Spielenden den Pott mit einander zu theilen.

Man setzt bey dem à la Carambol-Spiel den Carambol gewöhnlich in die Mitte der Hälfte der Tafel, (als woselbst ein runder Fleck gemacht ist) die beyhm Aussetzen die gegenseitige ist.

Wenn der Carambol, nachdem er gemacht ist, wieder auf seine Stelle gesetzt werden soll, und ein anderer Ball fehlet auf derselben, so wird der Carambol dahin gesetzt, wo der runde Fleck hervorsteht; ist nichts von dem Flecke zu sehen, so wirft man den Carambol auf den auf dem Fleck stehenden Ball, und da, wo die Bälle hinlaufen, bleiben sie stehen.

Wenn man seinen Ball selbst aussprengt, verliert man 2, und wenn man zugleich carambolirt hat, so viel als man, wenn man sich nicht herausgesprengt hätte, würde gewonnen haben. Wenn man den Carambol sprengt, wird nichts verloren, sondern er wird auf seine Stelle gesetzt; wenn man des andern Ball sprengt, muß sich derselbe wieder hereinspielen.

Wenn man gemacht ist, und des Gegners Ball und der Carambol in Salvo ist (das heißt, wenn sie nicht über die Mitte der Hälfte, von welcher man sich ausgesetzt hat, hinaus stehen), so muß man par bricole, (das heißt: durch Abprellung der gegenüber-

stehenden Banden) auf des Gegners Ball, oder den Carambole spielen.

Wenn man des Gegners Ball, und nachher den Carambol gemacht hat, so giebt man à qui.

Man spielt auch mit 2 Carambol, wovon der eine ganz roth, und der andere halb roth und halb weiß zu seyn pflegt. Der halb rothe und halb weiße wird auf die Hälfte gesetzt, von welcher man sich aufsetzt.

Dieses doppolte Carambol wird auf 30 Points gespielt, und ist im übrigen mit dem einfachen Carambol einerley, auffer daß, wenn man hier die beyde Carambole caramboliret, d. h. sie beyde mit seinem Ball trifft, man 3, und wenn man alle 3 Bälle trifft, 5 zählet; übrigens wird, wenn man caramboliret und sich verläuft, eben so viel verloren, als wenn man caramboliret und gemacht hätte, gewonnen wäre. Nur dann, wenn man erstlich des Gegners Ball, und alsdann alle beyde Carambole macht, oder sie alle drey zugleich macht, giebt man à qui, welches aber sehr selten geschieht.

Der Ball ist collé, heißt, wenn der Ball an den Banden liegt.

Einen Ball dubliren, heißt, wenn man denselben an die Banden spielt, damit er durch Abprellung von denselben dahin läuft, wohin man ihn haben will; so sagt man, es ist ein schön Double, wenn der Ball auf die Art leicht kann gemacht werden.

Einen Ball frisiren oder schneiden, ist, wenn man den Ball nicht in der Mitte nimmt, damit er von der Seite dahin läuft, wohin man ihn haben will; so sagt man, es ist ein gutes Friské, wenn man einen Ball auf diese Art leicht machen kann.

Wer mit dem Quäue oder der Masse das Billardtuch beschädigt, oder mit seinem ausgesprengten Ball Spiegel, Fenster und dergleichen zererschmeißet, muß den Schaden ersetzen, obgleich er denselben nicht zu ersetzen braucht, wenn es mit des Gegners Ball geschieht; es versteht sich, das man im Carambolspiel,

wo gar kein Sprengen statt findet, immer für den Schaden stehen muß.

Es sind noch verschiedene Abänderungen in diesem Spiele gemacht worden; aber da sie im Wesentlichen mit den beschriebenen Regeln übereinkommen, und an jedem Ort verschieden sind, so können wir sie billig übergehen.

Ein anderes
Billard: oder Pieltentafelspiel,
genannt:

D a s K r i e g s s p i e l,
Franz. Jeu de la guerre.

Es wird solches unter Acht oder Neun gespielt; dazu muß man eben so viel absonderlich numerirte Kugeln haben, alle so untereinander mengen, und alsdann loosen, wer der Erste und Folgende seyn soll.

Man kann sich nicht vor die Pässe legen, falls alle Spieler nicht ein solches zulassen.

Wer eine andere Kugel als seine eigene spielt, verliert die Kugel und das Spiel.

Wer beyde Kugeln beim Spielen berührt, verliert die Kugel und das Spiel, und muß die andere Kugel wieder hinsetzen, wo sie vorher war.

Wer über die Kugel weggeht, verliert die Kugel und den Stoß, und die Kugel muß in ein Loch gethan werden.

Wer eine Kugel gewinnt, und kann hernach zum Ziele gehen, gewinnt das ganze Spiel.

Wer unter der Pässe das Ziel erlanget, in dem sechs, sieben oder mehr ist, gewinnt alles.

Man muß die Kugel auf vier Fingern von der Hand nehmen, die mehreren taugen nichts.

Es ist verboten, dem Gegenspieler beizustehn, wenn man allbereits durchgekommen ist.

Wer seinen Rang im Spiele verſieht, kann nicht eher wieder dazu kommen, als bis in der andern Partie.

Niemand, der zwifchenein gekommen iſt, kann zum erſtenmal die Kugel ſtoſſen; aber deſto beſſer die Paſſe mit 4 Fingern von der Erde.

Wenn nicht mehr als Fünfe ſind, ſo muß man, ehe man durchgeht, eine Kugel gewinnen.

Wenn nicht mehr als Drey oder Vier ſind, kann man nicht durchgehen bis auf die zwey Letzten.

Wenn man durch 4 Finger ziehend eine Kugel vorbey geht, ſo iſt es gut.

Wenn man eine Kugel ſpielt, die rühret und beſudelt, ſo iſt die Partie verloren: alsdann muß die gerührte Kugel bleiben, wo ſie hingerollet iſt, und wenn ſie nicht beyde beſudelt worden, ſo muß man die gerührte Kugel da, wo ſie lag, wieder hinlegen.

Wenn einer auf die Seite des Durchgangs eine Kugel paſſiren läßt, aus Hoffnung, ſie zu gewinnen, ſo muß man, wo er ſie nicht gewinnet, und noch jemand mehr zu ſpielen vorhanden iſt, ſie liegen laſſen; und wo niemand vorhanden iſt, ſo muß man ſelbige auf ihren erſten Ort hinlegen.

Niemand, der einmal überwunden iſt, kann während der Partie wieder ins Spiel kommen.

Die geſpielten Kugeln gehören dem, der das Ziel erreicht hat.

Die zwey Letztern können aufs neue ſpielen. Wo es derjenige, der durchgegangen iſt, nicht zugeben will, ſo wird nichts draus; wenn er aber darein williget, ſoll er den Vorzug vor dem haben, der nicht durchgegangen iſt.

Wer vorher, ehe es ihm zukommt, ſeine Kugel ſpielt, und ſie gewinnt, und im Zurückziehen ſeines Stocks eine andere Kugel rühret, die ſoll gewonnen ſeyn; aber die Kugel deſſen, welcher den Coup geſpielt hat, muß in ein Loch gelegt werden.

Der Meiſter nimmt alle Partien nach ihrer Werthe.

Wer einen Stofstock zerbricht, muß ihn nach dem Werthe bezahlen.

Des Meisters Stofstöcke sind allgemein.

Le Jeu des Echecs,
oder
Das Schachspiel.

Das Schachspiel, welches von dem persianischen Worte Schach, das einen König bedeutet, herkömmt, und von den Persianern Sedrenz, das ist, hundert Sorgen (weil man dabey viel Nachsinnen haben, und auf unterschiedliche Umstände seine Gedanken richten muß), genannt wird, hat seinen Ursprung aus solchem Lande. Es erfordert aber dieses Spiel eine große Aufmerksamkeit und vieles Nachsinnen, welches ein angenehmer Zeitvertreib für diejenigen ist, die solches recht zu spielen wissen, weil sie dabey weiter nichts hazardiren, als das das Mißvergnügen, überwunden zu werden, und doch zu der Ehre, ihrem Gegentheile abzugewinnen, ebenfalls Hoffnung haben.

Man spielet dieses Spiel auf dem sogenannten Brettspiele, und dessen 32 weißen und eben so viel schwarzen kleinen viereckigten Kauten oder Feldern.

Die Figuren, mit welchen das Schachspiel gespielt wird, sind insgemein von Holz oder Elfenbein. Zuförderst bemerkt man darunter die acht Vornehmsten, von verschiedener Größe, Benennung und Ordnung, nach welcher ihr Marsch eingerichtet wird. Sie haben acht kleine Figuren bey sich, die man Fußgänger oder Bauern zu nennen pflegt, und welche vor dem grossen rangirt oder hergestellet werden.

Der König ist die erste und vornehmste Figur, dessen Verlust das ganze Spiel aufhebet, und selbiges verlieren macht.

Die Königin ist die beste und ansehnlichste Figur, sowohl ihren König zu beschützen, als den Feind anzugreifen.

Die beyden Thürme oder Elephanten folgen an Würdigkeit alsobald nach der Königin.

Die beyden Cavaliers oder Springer sind in großem Werthe, wenn es Anfangs oder mitten in dem Spiele zum Angriff kömmt.

Die beyden Läufer gelten fast eben so viel, als die Cavaliers, und leisten oftmals gegen das Ende des Spiels die besten Dienste.

Die Bauern oder Fußgänger sind die geringsten Figuren, welche doch gleichwohl, nachdem sie wohl angeführer werden, oftmals große Thaten thun.

Die acht vornehmsten Figuren kommen auf die erste Linie des Spielbretts, und zwar setzt man den schwarzen König auf das weiße mittlere Feld, so wie den weissen König auf das schwarze mittlere Feld; die weiße Königin auf das weiße mittlere Feld, so wie die schwarze Königin auf das schwarze mittlere Feld; die beyden Narren oder Läufer auf des Königs und der Königin ihrer Seiten, die beiden Cavaliers auf die Seiten der Läufer, und nächst den Cavalieren die Thürme und Elephanten auf den zwey äußersten Feldern der ersten Linie. Die acht Bauern, welche gleichsam zur Vormauer dienen, und den andern ihre Beschützung sind, werden auf die andere Linie vor den grossen Figuren gestellt.

Des Gegenspielers Armee muß eben also auf der Seite, da er sitzt, gegen seinen Gegenspieler rangirt seyn, doch so, daß der zur rechten Hand stehende Thurm auf einem weissen Felde stehet.

Der Marsch des Königs ist von Feld zu Feld, ein Schritt in gerader Linie, und auch überzweg, er kann auch vor- und hinterwärts rücken, wenn er

nur in seinem Marsch keine Figuren von der einen oder andern Partey antrifft.

Trübe es sich aber zu, daß er eine feindliche Figur auf seinem Marsche rencontrirt, so kann er solche wegnehmen, und sich auf deren Platz stellen, auch also vor und rückwärts, gerade und überzweg gehen, wenn er keine Hindernisse vor sich findet.

Der König kann, wenn er noch nicht von der Stelle gegangen ist, roquiren, das heißt, mit einem Thurm, der noch nicht gerückt ist, seine Stelle wechseln, so daß er zwey Schritte macht, und den Thurm sich dicht an der Seite, wo er hergegangen ist, stellen läßt.

Die Königin geht auch gerade und überzweg von Feld zu Feld, und so weit man will, wenn sie die Passage offen findet. Sie nimmt auch, wenn es ihr gut dünket, alle Figuren mit sich, die sie in ihrem Wege vorfindet, und stellet sich an deren Platz, woraus zu erkennen, daß die Königin die stärkste und beste Figur sey, ihren König zu beschützen, und den Feind anzugreifen.

Der Narr oder Läufer, welcher auf dem schwarzen Felde steht, kann anders nicht, als in ein ander schwarzes Feld überzweg fortrücken; jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seiner Passage nichts antrifft; was er aber antrifft, das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil findet.

Welcher Läufer auf dem weissen Felde steht, der marschiret überzweg auf dem weissen; gleichwie der andere auf dem schwarzen Felde, und ist nur der Unterschied dabey, daß der eine allezeit auf dem weissen, der andere aber allezeit auf dem schwarzen Felde bleibet.

Die Cavaliers oder Springer marschiren oder springen von drey zu drey Feldern, zu zählen von dem ersten, da sie abspringen, inclusive, nämlich von dem schwarzen Felde bis auf das weisse, und von dem weissen bis auf das schwarze, nicht zwar in gerader Linie, noch überzweg, wie die Läufer, sondern in

Form eines Viertelzirkels, also, daß sie über alle die Figuren springen und passiren.

Wie sie denn auch dieser Ursach wegen zu Anfange des Spiels gute Streiche versetzen, auch daher sehr geachtet und gebraucht werden, durch eine kleine Armee durchzudringen, auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denselben anzugreifen, und manchmal Schach und Matt zu machen, weil man derselben nichts versetzen kann, weswegen es allerdings rathsam ist, dergleichen Springer gleich zu Anfange zu gebrauchen, weil alsdann ihre Macht sich besser als gegen das Ende des Spiels zeigen kann, indem es schon ausgemacht ist, daß zwey Springer allein den König nicht matt machen können.

Die beyden Elephanten marschiren von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Feld zu Feld, oder auch so weit, als sie die Passage leer und offen finden, da sie denn nach ihrem Belieben, was sie unterwegs antreffen, wegnehmen können. Es sind aber gemeiniglich diese Thürme oder Elephanten auf den beyden äußersten Enden der ersten Linie in des Königs Quartier gleichsam zu dessen und seiner Officiere Beschützung gesetzt, so daß man sie nicht anders gebrauchet, als wenn erst unterschiedliche Attaquen und Niederlagen geschehen sind, wie sie denn auch für die besten Figuren nach der Königin geachtet werden.

Die acht Bauern, welche auf die zweyte Linie vor eine jede der oben erwähnten vornehmsten Figuren gesetzt worden, marschiren zum erstenmal bis über zwey Felder, wenn man will, hernachmals aber nicht mehr, als von Feld zu Feld, in gerader Linie; nichts desto weniger aber nehmen sie alles hinweg, was sie in der Zwermlinie von Feld zu Feld vor sich finden. Wenn es sich auch etwan zutrüge, daß sie mit Gefahr ihres Daseyns die letzte Linie des Brettspiels, welche die erste des Gegentheils ist, erreicht und gewinnen sollten, alsdann erwerben sie sich dadurch die Würde eines Capitains, also, daß hernach

ihre König sich ihrer eben sowohl in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor der besten Figuren, die er vielleicht in der Bataille verloren, sich hat bedienen können; solte es auch die Königin selbst gewesen seyn, welche ihn für einen solchen bis an die äußerste Linie durchgedrungenen Bauer muß wieder geben, und auf dieses Bauern eingenommene Feld an dessen Statt geliefert werden, dergleichen auch mit andern Figuren, die allbereits verloren worden, geschehen kann.

Die Manier im Schach zu spielen, kann nicht wohl mit Worten vorgestellt werden, weil solche von der Phantasie der Spieler dependiret, welche bald diese bald jene Art zu spielen unter sich verabsreden und gelten lassen, daher auch die Praxis die beste und fertigste Lehrmeisterin ist.

Die besten Spieler sind gemeiniglich diejenigen, welche auf ihren Feind losgehen, und vor allen den König Schach zu machen, seine besten Stücke ihn abzunehmen, und auf alle Weise zu entkräften suchen, also, daß er sich nicht aus dem Schach ziehen, auch nichts vorsetzen kann, und also Schachmatt werde.

Das Ausrufen des Wortes Schach will so viel sagen als eine Benachrichtigung zum Aufmerken, welche man aus Respect dem Könige allein, wenn er in Gefahr ist, und jetzt von einer Figur schachweise attackirt wird, zu leisten schuldig ist, damit er sich, so viel wie möglich, beschützen, das Feld verändern, die feindliche Figur selbst nehmen, oder sich mit einigen der Seinigen bedecken könne; geschieht solches nicht, so ist er matt, seine Armee geschlagen, und das Spiel verloren.

Es giebt aber dreyerley Arten von Schach; die erste wird genennet der einfache Schach, da der König sich beschützet, indem er mit seinen Figuren bedeckt wird, oder da er sich aus dem, in welchem er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, die ihn Schach zu machen trachtet, wegnimmt.

Die andere Art von Schach ist diejenige, welche den König gleichsam ersticket, wenn er sich nämlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeschlossen findet, also daß er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Bedienten und Figuren fehlen, sich durch solche zu bedecken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeinlich so eingerichtet wird, daß der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielt, bezahlen muß. Bei Vielen wird in diesem Falle das Spiel für remis erklärt, das heißt, es ist weder gewonnen noch verloren, und wird mit dem Ausdruck benannt: der König ist pat.

Die dritte Art Schach und Matt ist, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, daß er sich nicht regen oder bewegen, oder sich nicht mit einigen seiner Bedienten und Figuren bedecken und beschützen kann; in solchem Falle wird er Schachmatt, und ist das ganze Spiel verloren.

Aus dem, was bisher gesagt worden ist, erhellet, daß das Schachspiel grosse Vorsicht und Nachsinnen erfordere, und daß man dabey nicht sowohl auf den Gewinn, als vielmehr auf die Ehre, zu sehen habe, in einem so scharfsinnigen Spieler Uebervinder zu bleiben. Wie auch dieses Spiel mit lebendigen Personen zu spielen, und wie unterschiedliche schwer zu entscheidende Vorfälle in demselben sich ereignen, seches ist in Harsdörfers mathematischen Erquickstunden Part. VI. Quaest. 12. desgleichen in seinem deutschen Secretario, Part. X. No. 1. 2. zu ersehen. Nach Olearii Bericht, sollen die Russen dem Schachspiele fast eben so sehr, als die Persianer ergeben seyn. Beide werden jedoch von gewissen in dem Westindischen wie auch unter Preuß. Brandenb. Oberherrschaft liegenden Dorfschaften *) übertroffen, als des

*) Sonderlich sind die Einwohner des Dorfes Ströpyke im Fürstenthum Halberstadt, im Amt Jilly, wegen ihrer grossen Fertigkeit im Schachspiele bekannt.

ren Bauern dieses Spiele dermaßen obliegen, daß sie sich auch nicht entziehen, mit den geübtesten Schwachspielern, die bey ihnen durchreisen, wes Standes auch solche seyn mögen, sich einzulassen, und merckliche Summen aufs Spiel zu setzen, wobey sie sich aber dieses im voraus vorbehalten, daß allezeit dem spielenden Bauer ein anderer seiner Nachbarn und Landsleute zur Seite stehen, und wenn er denselben etwa einen ihm schädlichen Zug vorzuhaben merken möchte, zurufen mag; Nachbar mit Rath. Auch hängt ein Theil ihrer Freyheiten von dem Gewinn oder Verlust eines Spiels, daß sie durch einen Deputirten alle Jahre spielen müssen, ab.

Der Raum erlaubt es uns nicht, die verschiedenen Abänderungen dieses Spieles, die diese jetzt herrschenden Regeln zum Grunde haben, wie auch eine ausführliche Anweisung, dieses Spiel gut zu spielen, zu liefern; wir begnügen uns daher, unsern Lesern anzuzeigen, daß man in den Buchläden unter mehreren folgende Schriften haben kann:

Anweisung, Schach mit 4 Personen zu spielen.

Das Schachspiel mit drey Personen.

Hellwings Königspiel.

Philidors Stamma, und verschiedener Andree

Anweisung, das Schachspiel zu erlernen

Unter allen diesen sind Philidor und Stamma, jedem, der das Schachspiel gründlich erlernen will, unentbehrlich.

Das Verkehren im Brettspiel.

Es wird dieses Spiel das Verkehren genannt, weil man zum öftern, wenn man meynet das beste Spiel zu haben, es verkehren oder sonst einen unglücklichen Wurf thun kann, also daß, ehe man sich versiehet,

Das Beste sich in das Schlimmste verändert und verkehret. Doch kann dieser Name noch wahrscheinlicher daher kommen, weil man nicht vor sich, sondern auf des Gegentheils Seite, die Steine anfänge einzuspielen, und zwar von der rechten zur linken Hand.

1) Wie es gespielt wird.

Es wird auf die eine oder andere Art gespielt, da man nämlich beym Anfange des Spiels verabredet, entweder mit fünf blossen Steinen, oder nur mit fünf Bänden zu spielen. Das erstere wird das mit fünf blossen zu spielen geheißen, da man fünf einzelne Steine vom Hause oder Mal haben muß, ehe man zum Bande gelangen kann. Mit fünf Bänden zu spielen ist, daß man nicht mehr als fünf Bände machen kann; macht man aber deren mehr als fünf, es sey aus Versehen oder sonst, so kann der Andere auch die Bände schlagen, wie wir weiter weitläufiger erwähnen wollen.

Wiederum wird das Spiel auch mit sechs oder mehr Bänden gespielt, und man bindet, wenn man kann und will, ob man schon keine fünf blossen vom Hause hat.

2) Von Setzung der Steine.

Wenn man dieses Spiel anfängt, so setzet jeder seine 15 Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, welches an desselben linker Hand ist, und dieser richtet seinen Satz eben so gegen des Andern linke Hand. Beyde spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite hierüber, allwo sie denn die Bände machen können.

Wenn z. B. fünf oder vier, oder ungleiche Augen geworfen werden, so kann man mit beyden Steinen vom Hause setzen, und fängt man von dem ersten ledigen Felde an zu zählen, oder man setzt einen Stein vom Hause auf 9, oder sonst, nachdem man ungleiche Augen wirft. Wirft man aber zwey gleiche,

so werden dieselben viermal-gesetzt, als: Ich werfe z. E. 2 Fünfen, so kann ich viermal 5 setzen, und spiele mit 1, 2, 3 oder 4 Steinen fort, nachdem ich meinen Vortheil sehe, um entweder die Hücke oder Ecke an meines Gegners Seite und rechten Hand zu kriegen, um allda einen Band zu machen, oder sonst 2 oder 3 von des Andern seinen Steinen zu schlagen. Man thut inzwischen dieses im Anfange nicht gern, es sey denn, daß man einen Hinterhalt von seinen Steinen, oder einen andern Band schon hat, daß man den Andern mit Schlagen aufhalten könne. Man muß auch alle Augen, die man wirft, setzen, es sey denn, daß man nicht setzen kann, als z. E.: Ich werfe Anfangs 5 und 1, und setze mit einem Steine vom Hause auf 6, werfe ich darnach zwei 6, so kann ich nichts setzen, so wie man auch nicht setzen kann, wenn man aus dem Brette geschlagen ist, wie wir im Folgenden zeigen werden. Man muß sich Anfangs hüten, daß man nicht viel bloße Steine setze, weil, wenn der Andere gern schlägt, und es ihm ein wenig glückt, es schwer fällt, wieder einzuwerfen, also, daß der Andere darüber einen Band nach dem andern macht, und man aus Furcht, doppelt zu verlieren, einzeln verloren geben muß.

3) Vom Heraus schlagen der Steine.

Wenn ich einzelne Steine stehen habe, so kann sie der Andere allezeit heraus schlagen, wo er welche von seinen Steinen hinter denselben stehen hat, und die Augen darnach wirft, daß er sie erreichen kann, also, daß ich wieder einwerfen muß, da ich, was ich anfänglich, als ich vom Mal gespielt, 1 gezählet habe, 2 werfen und zählen muß. Diese herausgeschlagene Steine werden bloße genannt.

4) Von den Bänden und wie sie gemacht werden.

Wenn ein Spieler zwei oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzt, so heit solches ein Band.

Man kann aber auf des Gegenspielers Seite feinen Steinen keinen Band machen, ausser in der Ecke oder Hücke an desselben rechter Hand, und wird diese Hücke als II vom Hause oder Mahl gerechnet.

Es ist aber zu merken, daß man zuvörderst darnach trachte, wie man an der Hücke an seines Gegners Seite einen Band mache, oder mehr Steine auf einander setze, auf daß man, wenn allda Posto gefasset worden, desto süglicher herüber an seiner Seite Bände machen könne.

An seiner Seite in beyden Theilen des Bretts kann man seine Bände machen, und gehet man von der linken bis zur rechten Hand in dem andern Theil des Bretts mit seinen Bänden, dieselbe, so viel möglich zusammenhaltend, also fort, bis man zum Ausnehmen kömmt, wie wir hernach melden wollen.

Fängt man nun an, herüber an seiner Seiten Bände zu machen, so muß man das Feld, worauf des Gegenspielers aufgesetzte Steine stehen, als ob dasselbe nicht ledig wäre, mitzählen, als z. B. ich würfe zwey I, und wollte aus der Hücke von meinen Steinen einen Band machen, so gehet es nicht an.

Es ist auch zu merken, daß ich sehe, wie ich meine Bände an meiner linken Hand bey einander halte, und nicht mit denselben fortrücke, es sey denn, daß der Andere viel bloße Steine habe, und zu meinem Vortheil nicht einwerfen kann; denn alsdann ist es rathsam, daß ich allmählich mit den meinen fortrücke, jedoch dabey allezeit 2 oder 3 von meinen Steinen zum Hinterhalt, meines Gegners Steine zu schlagen, behalte. Habe ich aber keinen Hinterhalt und keine bloße Steine, so muß ich einen und den andern von meinen hintersten Bänden brechen, auf daß, wenn der Andere schlagen muß, ich wieder frische Steine vom Mahl auszuspielen kriege, und mit Zug hinter des Andern seine bloßen, dieselben zu schlagen, komme. Hat aber der Andere auch ein gutes Spiel, und seine Bände brotsammeln, so hüte ich mich, so viel nur möglich, daß ich, wenn alle meine

Steine herüber sind, keine bloßen habe, sondern meine Bände zusammenhalte, und mit denselben in dem andern Theile des Bretts an meiner rechten Hand vorrücke, damit der Andere, wo noch einer oder mehr von seinen Steinen hinter meinen stehen, keinen bloßen von meinen Steinen schlage, weil es öfters kommt, daß man doch, wenn man auch fast alle Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, wie an seinem Orte gemeldet werden soll. Zeigt sich der Fall, daß man, indem der Andere viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte: so mache man ihm Platz einzuwerfen, damit er, wo er nicht über die Bände gelangen kann, mehr bloße vom Hause setze, oder einen oder mehrere von seinen Bänden, wo er sie hat, aufbrechen müsse, wobei ich mich denn allezeit 2 oder 3 bloße von meinen Steinen zum Hinterhalt, denselben, wo es nöthig ist, zu schlagen, behalte, damit er also mehr bloße Steine friege, als er einwerfen kann; ich muß aber Platz haben, mit denselben vorrücken zu können. Sehe ich aber bey Fortrückung meiner Bände sobald keinen Vortheil, so behalte ich sie fürs erste lieber an meiner linken Hand, und sehe zu, wo ich meinen Gegenspieler viele bloße herausschlage, und also aus dem Brett komme.

5) Wie man aus dem Brett geschlagen, oder zum Junker gemacht wird.

Man heißt Junker, oder ist aus dem Brett geschlagen, wenn man mehr bloße oder herausgeschlagene Steine hat, als ledige Felder, worauf man wieder einwerfen kann; als z. B.: Ich habe drey Bände an meiner linken Hand stehen, und mein Gegner hat drey oder mehr bloße Steine, so kann er nicht eher einwerfen, bis ich weiter fortgerückt bin, oder einen von meinen Bänden zerbrochen habe; mache ich aber mehr Bände, als wir uns anfänglich verglichen haben, so kann der Andere auch, nachdem er wirft, meine Bände schlagen, oder ich muß zwey Steine von meinen Bänden, die er verlangt, herausnehmen.

6) Wie

6) Wie die blossen wieder eingeworfen werden.

Wenn man etliche blossen von seinen herausgeschlagenen Steinen hat, so kann man nicht eher weiter fortspielen, als bis dieselben wieder eingeworfen sind; sie werden aber auf folgende Art und Weise eingeworfen:

Zürs erste müssen ledige Felder oder Raum da seyn, denn wo der Andere Bände stehen hat, da kann ich keinen von meinen Steinen hinsetzen, überdies muß ich nicht weniger ledige Felder als blossen haben: denn, wo das ist, so kann ich nicht mitspielen, und muß so lange warten, bis der andere mit seinen Bänden fortgerückt und mir Raum einzuspielen gemacht hat, wie wir schon vorhin gemeldet haben.

Weiter ist es mit dem Einwerfen also beschaffen, daß, wenn ich 3 E. einen, zwey oder mehr von meinen Steinen auf meines Gegenspielers Mahlforte stehen habe, ich, wo ich zwey werfe, nicht darauf setzen oder einwerfen kann; werfe ich 2 und 1, so kann ich den 1 nicht einsetzen. Wo aber mein Gegenspieler einen und mehr einzelne Steine auf meinen Einwurfsplatze stehen hat, kann ich, wo ich dieselbe treffe, einsetzen und schlagen, und ich bin dasselbe, wenn es auch zu meinem Nachtheil wäre, zu thun verbunden. Als 3. E. wenn mein Gegner ein festes Spiel, und seine Bände zusammen hat, auch deswegen dieselbe nicht gern verwerfen will, oder sonst um gedoppelt zu gewinnen, einen Hinterhalt von seinen Steinen sucht, um die meinigen damit zu schlagen, so setzet er nur einen oder mehrere einzelne in meinen Einwurfsplatz; habe ich nun einen und den andern blossen einzurücken, so stehet es nicht bey mir, ob ich, wenn ich Augen darnach werfe, einsetzen will, sondern ich bin alles, was ich treffe, zu setzen verbunden.

7) Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Dieses geschieht zuvörderst, wenn man es versieht, und Anfangs viel blöße setzt, welche der Andere, wo er gern schlägt, und glücklich ist, so lange verfolgt und heraus schlägt, daß er darüber einen Band nach dem andern macht: denn alsdann hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerket man solches in Zeiten, so kann der Unglückliche sein Spiel einzeln, wenn er an seinem Vortheile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schon einen Band an seiner Seite, so gehet dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der Eine alle seine Steine in dem Theile des Bretts an seiner rechten Hand herüber hat, daß er dieselben ausnehmen kann: er muß aber (wie hernach gemeldet werden soll) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat gewonnen, und der Andere einzeln verloren.

8) Wie das Verkehren doppelt verspielt, oder einer zum Jan gemacht wird.

Davon giebt es verschiedene Arten: Eine ist, wenn ich z. E. unglücklich bin, indem mein Gegenspieler seine Bände fest zusammen hat, daß ich über dieselben nicht recht kommen kann, und einen blossen nach dem andern setzen, auch wohl gar einen oder mehr von meinen Bänden aufbrechen muß, wo nun der Andere mit seinem Hinterhalte die meinigen so lange schlägt, bis ich so viel blöße bekomme, daß ich kein lediges Feld einzuwerfen, und darauf zu setzen mehr übrig habe, so verliere ich doppelt, und heiße Jan (Jean); es muß aber der Andere mit allen sei-

nen Bänden aus meinem Einwurfsorte fortgerückt seyn. Er kann auch wohl Bände in meinem Einwurfsplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich 3. E. wenn ich auf dem Wahl eine oder mehrere Steine stehen habe, sechs bloße kriege, denn alsdann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug, sechs oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen sechs oder mehr aus dem Breit, und also bloße seyn, oder die Merkzeichen in dem Einwurfungsplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzt seyn, daß man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt verloren, wenn der Andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinausspielt, nachdem er noch keinen Stein herausgenommen hat. Er muß aber so glücklich seyn, daß er weder einen mehr noch weniger wirft, so daß der eine, oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muß ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der schwerlichsten, es wäre denn, daß man seine Bände schon vorher gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der Andere fertig zu werden sähe: denn wo ich außerdem meine Bände ohne Ursach brechen würde, und, um doppelt zu gewinnen, aufspielen wollte, würde es gar übel von mir gespielt seyn, und ich würde mein Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in dem Theil des Breits an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine herauskriegt, derselbe hat gewonnen, und zwar einzelner Weise.

Ehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit wenigem erinnern, daß, obschon verahndet worden, nur mit fünf Bänden zu spielen, man dennoch könne, wo der Andere alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, so viel Bände machen als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschieht, daß derjenige, welcher

alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der Andere aber muß sich wohl vorsehen, daß er behutsam ausnehme.

9) Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Theile des Bretts hat, so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus: Wirft man ungleiche Augen, so kann man beide, oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht so hoch ist, entweder einem oder beide setzen, nachdem es am bequemsten und vortheilhaftesten dünkt. Wirft man zwey gleiche, oder Doubletten, so kann man vier herausnehmen. Habe ich z. E. zwey Bände auf den beyden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen, und werfe 6 und 5, so kann ich von jedem der beyden Bände einen herausnehmen, oder ich kann auch von dem ersten Bande den einen Stein herausnehmen, und den andern in die Ecke oder Hücke setzen. Werfe ich zwey gleiche, nämlich zwey 6, so nehme ich die beiden letzten Bände, und also vier Steine heraus. Es ist eben nicht nöthig, daß man von dem hintersten allezeit anfangt, sondern ich kann, wenn ich z. E. auf dem letzten Merkzeichen vier Steine stehen habe, (obschon mehr Bände oder Steine dahinten stehen) und zwey 1 werfe, die vier Steine ausnehmen; stehen viere auf dem nebenstehenden Merkzeichen, so kann ich alle viere in die Hücke setzen, oder zwey davon ausnehmen, und die beyden andern in die Ecke setzen; werfe ich aber (wo keine hintenan mehr stehen) zwey 6, zwey 4, zwey 3, zwey 2, so nehme ich sie alle viere aus.

Hat man vier Steine auf der ersten Hälfte stehen, und man wirft eine 6, so muß man die vier Steine herausnehmen; hat man nur einen Band von zwey Steinen darauf stehen, und man trifft eine 6 und eine 5, so kann man die 6 herausnehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen; es wäre denn,

daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man auch die 5 davon herausnehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen zwey Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwey 6, so nimmt man die 4 heraus; steht aber noch ein Stein darauf, so muß man doch viere herausnehmen, und einen bloß stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft, als z. E. ich hätte die vier Bände auf den vier letztern Merkzeichen stehen, so daß ich meine Steine von denen auf den ersten stehen hätte; würfe ich nun 5 und 6, so müßte ich von dem ersten zwey Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen; würfe ich zwey 6, zwey 5, so nehme ich die drey ersten Steine, und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloßen stehen.

Hat man nur zwey Bände übrig von vier Steinen, welche auf den beyden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwey 6, zwey 5, zwey 4 aus; wirft 1 und 2, so kann man zwey, von jedem Bande einen, ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen: habe ich einen Band von zwey Steinen auf dem dritten, wiederum einen von zwey Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und ich werfe 6, 5 oder 4, und dabey eine 1, so kann ich zwey Steine, einen von dem ersten, und den andern von dem letzten Bande ausnehmen, oder ich kann auch von dem letzten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen; wo ich aber zwey 6, zwey 5, zwey 4 werfe, nehme ich sie alle viere heraus.

Das Trietrac- oder Toccateglspiel.

Das erste Capitel.

Vorläufiger Unterricht von diesem Spiele.

Das Toccateglspiel unterscheidet sich vom Trietrac oder Grand Trietrac 1) im Schlagen, 2) im Zählen und Marquieren, und 3) im Fortrücken oder Vändemachen; sonst werden beyde Spiele einerley gespielt.

Fünfzehn Steine auf jeder Seite von zwey verschiedenen Farben, zwey Würfel, drey Schaupfennige zum Marquieren, und zwey Säfte in die Löcher zu stecken, die man gewinnet, gehören zum Trietrac.

Es spielen solches nur ihrer zwey, und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen macht, die man auf das erste Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrett setzt.

Die ungleichen Zahlen, als Sechs Cinque, Quatuor Daus ic. werden einfach oder simpel; zwey gleiche aber, als die beyden Sechsen, die beyden Dreyen u. s. w. werden Doubletten genannt. Ueberhaupt muß man merken, daß man in diesem Spiele noch sehr mit ausländischen Worten spricht, die oftmals sehr verstümmelt werden. Also heißt die Eins As oder Es, die Zwey Daus, die Drey zuweilen Tres, die Vier Quatuor oder Quater, die Fünfe Cinque oder Fint, und die Sechs Sis oder Seß; wie man denn von diesem Spiele und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprichwort hat, welches schon von Luchero gebraucht worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das Beste thun, oder auch

herhalten müsse. Daus es, nichts hat; Soff Zinf, nichts dat: aber Quater Drey, die sind sters dabey.

Es hat auch jede Doublette ihren eigenen und andern Namen. Die beyden As heissen Ambélas, oder Bezet, die beyden Häuser Double deux, die beyden Dreyen Ternes oder Tournes, die beyden Vieren Carnes, Carnes, die beyden Fünfen Quines, die beyden Sechsen Sennes oder Saane.

Anfänglich ist es rathsam, daß man so, wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zwey Steine von seinem Haufen auf die Pfeiler oder Fels der setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln übereinkommen, welches man abtragen nennet. Man kann auch anders spielen, wenn man will, nur einen Stein setzen, welches im Ganzen spielen, oder mit Einem geben heisset; eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielet, auffer wenn man Sennis, oder zwey Sechsen und Soff Zinf wirft, die man nothwendig vom Hause auß geben, oder abtragen muß, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seiner Ruhecke oder Hücke, und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vorthail für den Spieler, wenn er gleich anfängt Bände zu machen, oder zwey Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt gleich in dem ersten Brett an zu binden, wo die Steine auf den Haufen stehen: darauf geht man hinüber in das andere, wo die Hücke ist.

Wenn man seine Steine setzet, so darf man niemals das Feld zählen, wovon man ausgeht, man mag nun abtragen, oder die schon abgetragenen Steine setzen.

Der Marsch wird leichtlich gelernet, wenn man nur in Acht nimmet, daß die gleiche Zahl sters von einem weissen Felde auf ein weisses, und die ungleiche Zahl von einem weissen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunes auf ein weisses geht.

Die Partie im Trictrac, sonst auch le Tour genannt, ist, wenn man zwölf Pöcher oder Striche hat *). Man bemerkt sie, so wie man sie bekömmet, auf dem Rande oder den Leisten des Brettspiels, welche auf beyden Seiten den Feldern gegen über zwölfmal geböhret seyn müssen. Bekömmet sie einer von den Spielern hinter einander, ohne daß sein Mitspieler ein einziges bekommen: so heißt solches eine Partie bredouille gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelt bezahlt, ausser wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muß, wenn man ein Loch marquieren will, zwölf Points gewonnen haben. Die Points, welche man gewinnet, werden mit den Schaupfennigen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern marquireret **), als zwey Points vor dem Felde des Aß, vier Points zwischen dem dritten und vierten Felde, sechs Points an der Theilungsleiste vor dem sechsten Felde, acht Points in dem andern Brette am Rande, zehn Points vor dem zehnten Felde, oder nicht weit von der Endleiste. Wenn man zwölf Points hat, welche ein Loch, einen Strich, eine simple Partie, oder auch eine doppelte machen, so werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des Brettspiels bemerkt oder angeschrieben, und man fängt an der Seite an, wo die Steine in Haufen stehen.

Der erste, welcher marquirt, bedienet sich nur eines Schaupfenniges. Wenn er 12 Points gewonnen hat ***) , ohne von seinem Gegenspieler unter-

*) Im Toccateali habe ich das Spiel gewonnen, wenn ich mit meinen Points das Brett hinausgezählt habe.

**) Im Trictrac werden jedesmal auf einen simplen Wurf zwey Felder, auf Doubletten aber vier Felder marquireret, im Toccateali wird auf einen simplen Wurf, wenn ich meines Gegners seinen bloßen Stein getroffen, nur 1, mit Doubletten aber 2 marquireret.

***) Im Toccateali hat man das Spiel mit zwölf marquirerten Points gewonnen, und kann man das Spiel von neuem anfangen, oder nach Befinden continüiren.

brochen zu werden: so marquirt er zwey Löcher, oder schreibt zwey Striche an, und das heißt eine Partie bredouille.

Derjenige, welcher zum andernmale Points gesminnet, marquirt mit zwey Schaupfennigen *). Wenn er zwölf ohne Unterbrechung hinter einander bekömmt, so bemerket er gleichfalls zwey Löcher für Partie bredouille. Wird er aber unterbrochen, so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerzet, die er gewinnet, einen von seinen Schaupfennigen weg; welches Debredouiller heißt. Der Wohlstand erfordert, daß man sich selbst debredouillire, und nicht erst warte, daß es der Gegenspieler thue. Alsdann marquirt derjenige, welcher zuerst zwölf Points bekömmt, nur ein Loch, welches eine simple Partie heißt **).

Man ist zuweilen genöthiget, mit der Hücke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Fan, oder seine großen Hände, nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweyerley Art trifft, zwölf aber, wenn es auf dreyerley Art geschehen könnte. Sechs Points gilt es, wenn es durch Doubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeinlich.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enfilirt oder ihm der Paß versperret wird, ohne daß er Schuld

*) Dieses ist im Toccategli nicht gewöhnlich.

**) Im Toccategli heißt Partie simple, wenn beyde Theile ihre Points in das andre Brett, wo die Hücke gemacht wird, gebracht haben. Sind von einem nur sechs marquirt, wenn der Gewinner zwölf hat, so ist es eine Partie double, gleichwie es, wenn der Verlierende nur 2 oder 3 Points marquirt hat, Partie triple, und falls er gar nichts marquirt hat, Quadruple, oder Matsch genennet wird.

daran ist, wenn ihm nämlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalls.

Von dem Rückjane.

Der Rückjan wird in dem Brett des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im Ansfange auf dem Haufen stunden, wenn man solche nämlich voll macht oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnt und marquirt man so, wie bey den vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, wofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hücke hat, wenn man auch gleich die beyden andern Steine, und einen von denen aus der Hücke, gerade auf den halben Band treffen sollte. Man machet alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die beyden Steine in der Hücke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschiehet oftmals, wenn nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man genöthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verkaufen, ohne Hoffnung, wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß wenn man den Rückjan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr darinnen hat. Aus dieser Ursach kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich nur einzelne setzen, oder halbe Bände machen. Der Eckband ist den andern gleich, man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Brett hinüber sind, so hebet man auf, oder spielt sich hinaus, das ist, man nimmet die Steine aus dem Brettspiele, welche auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubt, diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hinter einander fortzuzählen, auffer wenn es des Zubaltens wegen geschieht. Dieser Jan hat das Vorrecht, daß man die Leiste mit für

ein Feld oder einen Pfeil zählet. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechse setzen kann, er wirft aber sechs Wf, so hält er noch zu, er spielet aber seinen Stem, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eins hinter einander aus dem Brette, und eben-so geht es auch mit Quater, Drey oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hinter einander in eins zu zählen und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschieht.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist *). Ist er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs Points, welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft, und den Gegenspieler nöthiget, gleichfalls aufzuheben, und von neuem wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat, und zuhalten kann.

Wenn beide Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist, wer herauskommen wird, so pflegt derjenige, der noch am wenigsten Steine herauszunehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern, nur den letzten Wurf zu thun, damit man sehe, ob solcher simpel, oder mit Doubletten falle.

Das zweyte Capitel.

V o n d e n J a n e n .

Man zählet acht Jans im Trietrac.

Der erste ist der Jan auf zwey Würfe.

Der zweyte der Jan von zweyen Brettern.

Der dritte der Contrajan von zweyen Brettern.

Der vierte der Mescajan.

Der fünfte der Contre-Mescajan.

*) Im Toccategli gewinnt er nur zwey Points, und hat das Spiel gewonnen, ohne den überflüssigen Point in dem folgenden Spiele zählen zu können.

Der sechste der kleine Jan.
 Der siebende der grosse Jan, oder Hauptjan, und
 Der achte der Rückjan.

Von dem Jan auf drey Würfe.

Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der Jan von sechs Blättern genannt, wird gemacht, wenn im Anfange der Partie, und so oft man, nach Aufhebung und Einwerfung aller Steine, wiederum anfängt, sechs Steine hinter einander in eine Reihe auf drey Würfe abträgt und setzet, nämlich fünf in dem ersten Brett, und einen auf das erste Feld in dem andern Brett. Doch ist dabey zu beobachten, daß man nicht verbunden ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurf die dazu gehörige Zahl Augen bekommt, welches den vier Points *) gilt, und als dann macht man in dem Brette des grossen Jans aus zweyen von den abgetragenen Steinen aus dem Brette des kleinen Jans den Band, den man für den vortheilhaftesten hält.

Von dem Jan von zweyen Brettern.

Der Jan von zweyen Brettern wird gemacht, wenn man nur zwey Steine abgetragen, und der Gegenspieler seine Hücke noch nicht hat, die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fällt, daß man mit einem von seinen Steinen in seine eigene Hücke, und mit den andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf dann vier Points gilt, wenn er simpel ist, und sechs, wenn es eine Doublette **) ist. Z. E. ich hätte zum erstenmale fünf oder sechs geworfen, und solche mit zwey Steinen vom Hause aufgesetzt. Zum andernmale würfe ich alle Sechse, so träte ich mit den vordersten in meines Gegenspielers, und

*) Im Toccatogli werden nicht mehr als zwey Points in diesem Falle marquirt.

**) Im Toccatogli werden in dem ersten Fall nur zwey, in dem letztern Fall aber nur viere marquirt.

mit dem hintersten Steine in meine eigene Hücke; und dafür marquirte ich denn sechs, weil es eine Doublette wäre, oder ich hätte in dem andern Brette auf dem ersten Felde zwey Steine stehen, und würfe nun fünfe und sechs: so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Gegners Hücke kommen, und müßte dafür, weil es nur simpel wären, viere marquiren, und so weiter mit vielen Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, müßte ich zwey andere Steine von den Häufen abtragen. Denn man kann seine Hücke nicht anders nehmen, als daß man zwey Steine zugleich hineinsetzt, und noch weniger kann man in seines Gegners seine eine oder zwey Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn macht, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch nachher mache; wofern er auch nur nicht mehr als zwey Steine abgetragen hat, die beyden Hücken leer sind, und er so viel Augen geworfen hat, daß er mit dem einen seiner Steine seine Hücke, und mit dem andern seines Gegners seine erreichen kann.

Von dem Contrejan in zweyen Brettern.

Der Contrejan in zweyen Brettern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwey Steine eingesetzt, und der Gegner schon seine Hücke hat, eine Zahl seiner Würfel aber seiner Steine in seine Hücke, und die andere Zahl von seiner andern Dame in die Hücke des Gegners trifft; alsdann verliert er vier Points, wenn es Doubletten sind.*).

Von dem Mesasjan.

Der Mesasjan wird gemacht, wenn man seine Hücke genommen hat, ohne andre Steine ausgefetzt zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man

*) Wieß im Toccategli nur mit 2 und 4 marquirt.

eine oder zwey Aſſe wirft. Dieſer Wurf gilt in dem erſten Falle vier Points, und in dem andern ſechs *).

Von dem Contre-Meſeasjan.

Der Contre-Meſeasjan iſt ſelten. Er wird gemacht, wenn der Spieler ſchon ſeine Hücke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenſpieler ſeine ebenfalls hat, wenn man aber ein oder zwey Aſſ wirft, in welchem Falle man vier oder ſechs Points verliert.

Von dem kleinen Jan.

Der Kleine Jan, oder das Kleine Zumachen, oder das Schuſtern, wie man es im Deutſchen zum Scherz nennet, geſchiehet in dem erſten Brette, wo die Steine auf den Haufen ſichen, wenn man anfängt. Man machet ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als Bezet, Daus, Aſ, Treß, Aſ u. ſ. w. Wenn man aber nur etwas hoch wirft, ſo muß man ſich dabey nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumacht, ſo gilt ſolches vier Points, und ſechſe, wenn es durch Doubletten geſchiehet **). Macht man aber durch zweyerley Art durch einfache zu, ſo gewinnt man acht Points, und durch Doubletten zwölf Points. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, welches ſo viel als doppelte Doubletten gilt, das iſt zwölf Points.

Es iſt der Klugheit gemäß, wenn man eines oder zwey Löcher mit ſeinem kleinen Jan gewonnen hat, daß man austritt und abgeht, vornämlich wenn des Gegners Spiel gut ſtehet, das iſt, wenn er viele Steine in ſeinem zweyten Brette hat, womit er dieſenjenigen, die ihm der Spieler bloß ſetzen würde, und ſeine Hücke ſchlagen könnte, wenn er ſeine hätte, und dadurch er ihm zwingen würde, einen von ſei-

*) Im Toccategli nur mit 2 und 4 Points.

***) Im Toccategli nur 4 und 6 Point.

nen Steinen in das Brett des kleinen Jans zu bringen, wo er würde geschlagen werden, und wo er ihn verhindern, oder es ihm wenigstens schwer machen könnte, den grossen Jan zu Stande zu bringen, weil man einen Stein weniger hätte.

Man kann, um seinen kleinen beyzubehalten, seine Kucke oder Hucke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man alle Sechsen statt alle Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spieles erfordern, daß man seine Hucke nicht mit Gewalt nehmen darf, wenn man sie wirklich nehmen kann. Man ist also genöthiget aufzubrechen, wosern man nicht eine freye Passage in das Brett des grossen Jans des Gegenspielers hat, um in das Brett des kleinen zu kommen. Man darf aber nicht eher hineingehen, als in dem Falle, da er seinen kleinen Jan nicht mehr machen kann *).

Wer ausscheidet, hat die Würfel und fängt wieder an.

Von dem grossen Jan.

Der grosse Jan wird in dem andern Brette gemacht, und heist auch das grosse Voll, die grosse Binde. Wenn man ihn auf einerley Art durch simple gemacht, so gewinnet man vier Points **), geschieht es auf zweyerley Art durch simple, acht Points, und auf dreyerley Art, zwölf Points; durch Doubletten hingegen auf einerley Art, sechs Points, auf zweyerley Art, oder doppelte Doubletten, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley Art zumachen, als wenn man nur noch einen Stein brauchet, um seine Binde zu haben.

Man nennet auf einerley Art zumachen, wenn man zu dem Steine, der nur noch allein in dem Brette des grossen Jans bloß steht, nicht mehr als einen einzigen von den andern Steinen setzen kann, wenn

*) Im Toccategli nur 2, 4 und 6.

***) Im Toccateali kann ich allezeit in meines Gegners sein Brett oder Feld gehen, doch muß es allemal mit einem Bande oder zwey Steinen zugleich geschehen.

man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zusammen nähme.

Auf zweyerley Art macht man zu, wenn man zwey Steine zu den bloßstehenden setzen kann, das ist, wenn man z. E. Zink Aß wirft, und mit der Fünfe oder Eins, jeder besonders, zumachen kann.

Endlich, so kann man auf dreyerley Art zumachen, wenn man drey Steine zu demjenigen setzen kann, welcher bloß stehet, einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammengenommenen Zahl beyder Augen, welches z. E. wenn man Zink Aß wirft, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumacht. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, wenn man Quater Drey wirft, nämlich mit der Drey, mit der Viere, und mit der Viere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerley Art zumachen, ist, wenn man nur einen Stein zu den blossen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählet. Man kann auch durch Doubletten von zweyerley Art, sonst doppelte Doubletten genannt, zumachen, wenn man Ternen oder alle Dreyen z. E. wirft, und mit der Drey und der Sechse zumacht; oder auch, wenn man alle Häuser wirft, und mit der Zwey und Viere zumacht. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rückjan dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zumachen, so ist es gut, daß man einen Stein allein auf eins von den Feldern des grossen Jan's setze, wenn man nur noch diesen halben Hand zu machen hat, womit er den blossen Stein erreichen könne, er mag auch werfen was er wolle. In andern Umständen muß man dergleichen thun, um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zwey oder drey blasse zu geben, mit welchem er abgeht. Dieses lernt man beyh Spielern.

Ob

Ob man gleich auf zwey- oder dreyerley Art zu macht, und die Steine auf einen und eben denselben bloßen treffen, und ihn erreichen, so ist man indessen doch nicht verbunden, sie dahin zu setzen. Es ist genug, daß man nur einen nach Belieben dahin setzet, und von den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzet, um sich entweder Points geben zu lassen, wenn man sich blind schlagen läßt, oder verhindert, daß man keine Points giebt, indem man sich decket.

Wenn der Jan oder die Binde gemacht ist, so gewinnt man, so oft man wirft und zuhält, vier Points durch die simplen, und sechs Points durch die Doubletten, und marquirt sie *). Eben so verhält sichs auch in dem kleinen Jan und dem Rückjane; und es ist der Klugheit gemäß, daß wenn man sieht, daß sein Spiel zu stark fortrückt, und des Gegenspieler seines schbner ist, oder sich anläßt, schbner zu werden, man austrete. Denn sonst könnte man infiltrirt werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche einem den Paß, weiter zu gehen, versperre, und die Partie verlieren, wenn auch gleich der Gegenspieler noch kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält, oder nicht ausscheidet, weil man noch acht Points übrig hat, und sein Spiel schon weit fortgerückt ist, so muß man den letzten Stein wegnehmen **), welcher in dem Brette des kleinen Jans ist, damit ihn der Gegner nicht blind schlage, und man in dem folgenden Wurfe das Loch vollmachen und abgehen könne. Bedient man sich die Vorsicht, so hat man noch den Vortheil, daß, wenn man Ses Cinque, Ses Quatuor u. s. w. wirft,

*) Im Loccategli nur 2 und 4.

***) Dieses ist im Loccategli nicht nöthig, weil der Gegentheil, wenn er auch gleich meinen Stein trafe, doch nicht marquiren darf, indem er wegen der Hände nicht aufgeben, und ihn also schlagen kann.

die Sechse nicht setzen kann, und also zuhält, und durch vier Points gewinnt, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spiele sehr verlaufen, so muß man anhalten und fortziehen, und alsdann marquirt er zwey für die Sechse, die man nicht hat können *). Man merke aber, daß man ausbrechen oder die Binde zerreißen muß, wenn man solche Augen wirft, die man in seinem Brette nicht setzen kann, in dem Brette des großen Jans des Gegenspielers aber ein freyer Paß oder Raum ist, um in das Brett seines kleinen Jans zu kommen. Man muß alsdann den Stein von einem von den Bänden nehmen, welcher grade auf diesen Paß trifft, wenn man die Augen von einem der Würfel zählt, und in das Brett des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches er erreicht, wenn die Augen beyder Würfel zusammen gezählet werden. Doch muß dieses Feld leer seyn; denn wenn ein Stein darauf stünde, so würde man ihn zwar schlagen, man könnte aber keinen andern Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden seyn, aufzubrechen.

Man ist zuweilen genöthigt, mit der Hücke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan, oder seine grosse Binde, nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweyerley Art trifft, zwölf aber, wenn es auf dreyerley Art geschehen könnte. Sechs Points gilt es, wenn es durch Doubletten, und zwölfse, wenn es durch Doppeldoubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeinlich.

*) Im Toccategli bey simplen 1, bey Doubletten 2.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enfiliret, oder ihm der Paß versperrert wird, ohne daß er Schuld daran ist, wenn ihm nämlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalls.

Von dem Rückjane.

Der Rückjan wird in dem Brette des Kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im Anfange auf den Haufen stunden, wenn man solchen nämlich vollmacht oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquiret man so, wie bey vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane wofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hücke hat, wenn man auch gleich die beyden andern Steine, und einer von denen aus der Hücke gerade auf den halben Band treffen sollte. Man machet alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die beyden Steine in der Hücke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschieht oftmals, wenn nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man gendthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verkaufen, ohne Hoffnung, wieder machen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß, wenn man den Rückjan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr darinnen hat. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu fürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich nur einzelne setzen, oder halbe Bände machen. Der Eckband ist dem andern gleich, man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Brett hinüber sind, so hebet man auf, oder spielet sich hinaus, das ist, man nimmet die Steine aus dem Brettspiele, welche

auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entfern-
 testen an. Es ist aber nur erlaubt, diejenigen
 heraus zu nehmen, die man nicht setzen kann, und
 nicht mit einem Steine hinter einander fort zu zäh-
 len, außer wenn es Zuhaltens wegen geschieht.
 Dieser Jan, hat das Vorrecht, daß man die Leiste
 mit für ein Feld oder einen Pfeil zählet. Wenn also
 folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr
 als eine Sechse setzen kann; er wirft aber sechs Af,
 so hält er noch zu, er spielet aber seinen Stein,
 weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in
 eins hinter einander aus dem Bette, und eben so
 geht es auch mit Quater, Drey oder Cinque Daus.
 Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hinter ein-
 ander hin eins zu zählen und zu spielen, wenn es
 nicht des Zuhaltens wegen geschieht.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, gewinnt
 vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist *).
 Ist er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs
 Points, welche er übrig behält, wie er denn auch
 zuerst wieder anwirft, und den Gegenspieler nöthi-
 get, gleichfalls aufzuheben, und von neuem wieder
 anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat,
 und zuhalten kann.

Wenn beyde Spieler aufgebrochen haben, und
 kein Zweifel mehr ist, wer heraus kommen wird, so
 pfleget derjenige, der noch am wenigsten Steine
 heraus zu nehmen hat, mit Bewilligung des Gegen-
 spieler's, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern,
 nur den letzten Wurf zu thun, damit man sehe, ob
 solcher simpel oder mit Doubletten falle.

*) Im Toccategli gewinnt er nur zwey Points, und hat
 das Spiel gewonnen, ohne den überflüssigen Point in
 dem folgenden Spiele zählen zu können.

Das dritte Capitel.

Von den geschlagenen Steinen in den ver-
schiedenen Brettern.

Geschlagene Steine in dem Brette des grossen
Zans.

Ein jeder geschlagener Stein in dem Brette des grossen Zans gilt zwey Points ^{*)}, wenn man ihn auf simple Art, vier Points, wenn man ihn auf zweyerley Art, und sechs Points, wenn man ihn auf dreyerley Art schlägt. J. E. wenn man Drey Cinque wirft, so kann man mit der Drey, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Drey, oder Achte schlagen. Hierauf muß man wohl Acht haben.

Wenn man durch Doubletten auf einerley Art schlägt, so gewinnet man vier Points, und achte, wenn es durch Doppeldoubletten auf zweyerley Art geschieht. Diese zweyte Art ist, wenn man J. E. alle Vieren wirft, und mit der Viere und doppelten Vieren Achte schlägt, und so verhält sichs auch mit den andern Doubletten.

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurfe vier oder mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler sowohl in dem Brette seines grossen Zans, als seines kleinen Zans bloß stehen hat.

Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, kann der Spieler, wenn er seine zählet, auf solchen ruhen oder stille stehen, wie auf einem von den leeren Feldern des Gegners, oder auf denen, wo er nur einen halben Band hat; jedoch mit dem Unterschied, daß man auf keinem halben Bande des Gegners ruhen kann, um in den Rückjan hinüber zu ge-

^{*)} Im Boccatogli nur 1 auf simple, 2 auf zweyerley, und 3 Points auf dreyerley Art.

hen. Zu dieser Absicht muß das Feld ganz leer seyn; da hingegen ein einziger Stein auf diesem Felde ein leerer Platz ist, auf welchen man ruhen oder stille halten kann, um weiter zu schlagen.

Geschlagene Steine in dem Brette des kleinen Jans.

Man hat schon gesagt, das Brett des kleinen Jans sey dasjenige, wo die Steine beym Anfange auf Haufen stehen. Ein jeder Stein, den man daselbst durch simple schlägt, gilt vier Points, und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht *).

Man muß anmerken, daß man in diesem Brette keinen Stein des Gegenspielers auf zweyerley oder dreyerley Art schlagen kann, wofern man nicht einen oder mehrere Steine in das Brett seines grossen Jans gebracht, welches geschieht, wenn man die große Binde gehabt hat. Eben so verhält sich auch, wenn man die kleine Binde gehabt oder geschustert hat, und nun zuzuhalten genöthiget worden, einen Stein in das Brett des kleinen Jans des Gegenspielers hinüber gehen zu lassen. In diesem Felde kann man seine Steine auf zweyerley und dreyerley Art schlagen. Ein jeder Stein, den man daselbst auf zweyerley Art durch simple schlägt, gilt acht, und durch Doubletten zwölf Points **). Diese Fälle sind überaus selten.

Geschlagene Steine in dem Brette des Rückjans.

Man kann auch noch die Steine des Gegenspielers in seinem ersten und andern Brette schlagen, wenn er sie dahin gehen lassen, um seinen Rückjan zu machen, oder genöthiget worden, sie hinüber zu spielen, um seine grosse Binde oder seinen grossen Jan zuzuhalten, oder auch wohl seinen kleinen Jan; und alsdann gewinnet man, wie in den Brettern des grossen und kleinen Jans.

*) Im Luccategli nur 1 und 2.

**) Im Luccategli nur 1 und 2.

Jan, der nicht kann, oder von dem blinden Schlagen.

Blindschlagen, oder Jan, der nicht kann, ist einerley. Man heist aber Blindschlagen, wenn eine oder die andere Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedeckt sind, oder Hände haben, beyde zusammen genommen, hingegen einen blossen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers grossen Jan blind schlägt, gewinnt man zwey Points wenn es durch simple geschieht, und vier durch Doubletten; in dem Brette seines kleinen Jan aber gewinnt er für jeden blind geschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Doubletten sechs *).

In diesem letzten Brette schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trifft, gebunden sind, die in dem Brette seines kleinen Jan aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedient sich auch dieser Redensart Jan, der nicht kann, wenn die Hücke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzt werden darf.

Das vierte Capitel.

Von der Kubecke oder der Hücke.

Diesen Namen führt das sechste Feld in dem andern Brette, oder der allerhinterste Winkel, und er wird auch billig die Hücke oder Kubecke genannt. Denn so lange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr, geschlagen zu werden, sehr ausgesetzt, wenn der Gegenspieler seine Hücke, und besonders viele Steine in seinem andern Brette oder grossen Jan hat, es mögen nun Hände oder bloße seyn. Man

*) Dieses ist alles in dem Toccatogli nicht gewöhnlich.

muß es also nicht veräumen, sie zu nehmen, sobald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Diefers wegen ist es gut, einen oder zwey Steine auf dem fünften oder letzten Felde des kleinen Tans oder ersten Bretts, welches Feld man den Bürgerwinkel oder Bürgerhucke nennt, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hucke nehmen könne, wenn man sechs wirft.

Derjenige, welcher zuerst nimmt, kann des Gegenspielers seine schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er in dem Brette seines grossen Tans Steine hat, es mögen Bände oder bloße seyn, und solche Augen wirft, daß der eine und der andere von seinen beyden Steinen gerade in die Hucke des Gegenspielers treffen. Dieser Wurf gilt durch simple vier, und durch Doubletten sechs Points *). Man kann aber die Hucke des Gegenspielers mit einem oder zwey As nicht schlagen, wofern man nicht einen oder zwey Steine auf seiner Hucke aufgethürmt hat.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hucke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche mit Gewalt nehmen kann, das heißt, wenn man sechs Cinque wirft, und dieses Zählen auf des Gegenspielers Hucke trifft, so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuor, oder auch Tres As, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und dieses Gegenspielers Hucke kämen. Man darf aber alsdann nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Gegners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hucke mit Gewalt zu nehmen, auffer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für wirklich und frey nehmen könne: wie man nun seine Hucke nicht anders machen kann, als wenn man zwey Steine zugleich hineingesetzt, so kann man sie auch nicht anders als beyde zugleich wieder herausnehmen, um sie in die Bretter des Gegenspielers hinüber zu brins

*) Im Toccategli 2 und 4.

gen, und daselbst den Rückgan zu machen, und für jeden Stein, den man nicht sehen kann, verliert man zwey Points. Dieses lernt man bey dem Spielen leicht.

Das fünfte Capitel.

Von den Verbindungen oder der Zusammenfügung der Würfel.

Damit man die Würfel recht kennen lerne, welche für oder wider einen sind, so ist es rathsam, daß man wisse, wie viel Verbindungen der beyden Würfel es gebe, damit man sich bey freitischen und figlichen Umständen dafür in Acht nehmen, oder bey Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen weiter vorrücken kann, um sie von dem Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könnte.

Man weiß aus der Erfahrung, daß es sechs und dreyßig Verbindungen der beyden Würfel giebt, nämlich ein und zwanzig sinnliche und wirkliche, und funfzehn wirkliche, nicht sinnliche, wie hernach wird erklärt werden.

Die Sieben, welche die mittlere Zahl der Nutzen von zwey Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen oder Zusammenfügungen. Sie fällt auf sechs jederley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

Erklärung.

	Verbindungen.
Die 7 fällt auf sechserley Art, und hat also	6
Die 8 und 6 fallen jede auf fünferley Art, und haben zusammen	10
Die 9 und 5 jede auf viererley Art	8
Die 10 und 4 jede auf dreyerley	6
Die 11 und 3 jede auf zweyerley	4
Die 12 und 2 wie alle Doubletten auf 1, und haben also zusammen	2

Beweis: Diese machen zusammen Summa 36

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche sechs sind, mit den Augen des andern, welche auch sechs sind, multipliciret, denn alsdann wird man finden, daß sechsmal sechs sechs und dreyßig machen.

Weil die Sieben die meisten Verbindungen hat, so ist es ausgemacht, daß sie am meisten fallen muß; daher ist es rathsam, den Stein zu binden, auf welchen diese Zahl trifft, indem man von der Hücke des Gegenspielers an zählt, wenn man nur zwey Würfe, nämlich fünf Daus und Daus Cinque zu fürchten; hingegen den Fall von vier andern Würfeln, nämlich sechs As, As Sechse, Quatuor Tres und Tres Quatuor, zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieses nur zweyerley Würfe, und As Sechse mit sechs As und Quatuor Drey mit Tres Quatuor einerley wären. Denn der Würfel, welcher jetzt die Viere hat, kann in dem folgenden Wurf die Drey bringen, und derjenige, welcher jetzt die Drey gegeben, in dem folgenden die Viere haben. Wenn man also gleich eben die Zahl wirft, so sind es doch nicht eben die Würfel, die solche hervorbringen.

Die Doubletten müssen viel seltner vorkommen, als die Simpeln und einfachen Würfe, weil sich solche nur einmal in beyden Würfeln finden, da die einfachen hingegen zwey-, drey-, vier- und fünfmal vorkommen, die wirklichen nicht sinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dient auch zu beweisen, daß die Sieben die mittelste Zahl von den Augen beyder Würfel ist, ob sie gleich nicht mehr als zwölf hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehme man die höchsten Augen eines Würfels, welche Sechs sind, nebst den niedrigsten des andern, welches Eins ist, so hat man sieben. Wenn man nun setzet, daß der Würfel, welcher jetzt die Sechse zeigt, in dem folgenden Wurf die Eins, und derjenige, der die Eins hat, die Sechs wird, welche auch sieben machen: so

wird man in diesen beyden Würfeln vierzehn geworfen haben. Daraus ist denn zu schließen, daß die mittlere Zahl von den Augen zweyer Würfel Sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehne an der Zahl setzen, auf welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß, und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammen füget, daß man funfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse sechszehn, auf der Viere vierzehn &c.

Von den elf Zahlen oder Augen, die man mit zwey Würfeln werfen kann, können fünfe mit einem allein, und mit beyden zusammen geworfen werden, nämlich 6, 5, 4, 3 und 2; da hingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit zwey können gemacht werden.

Das sechste Capitel.

Regeln des Trictracs- und Toccategli- spieles.

Ein gerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, wofern man nicht die Vorsicht gebrauchet und gesagt hat: ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurechte, ich will ihn nicht nehmen. Wer schlecht setzet, kann, sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht, die beyden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum andernmale Points gewinnt, welche Bredoulle marquirt werden sollen, und man vergift sie mit zwey Schaufennigen zu marquieren, so kann man nachher keine Bredoullepartie marquieren, sondern muß nur ein Loch marquieren *).

Wer mehr oder weniger marquirt, als er marquieren soll, und die Points zu marquieren vergift,

*) Dieses fällt bey dem Toccategli weg.

die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnt, der wird sowohl wegen des mehrern, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt, und der Andere marquirt die Points, die der Gegenspieler vergessen hat.

Es geschiehet zuweilen, daß ein Spieler ausdrücklich Schulen macht, um den Gegenspieler zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihm um die Partie bringen würde. Es ist alsdann gut, zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquiren. Dies kömmt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsres Spiels und des Gegners seines, und wie beyde stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquiren, oder den Gegenspieler zu zwingen, die Points zu marquiren, die er gewinnt. Wenn er welche marquirt, ohne daß er sie gewinnt, so kann man ihn nöthigen, seinen Schaupfennig wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, daß alles dieses geschehen muß, ehe von Deuem geworfen worden; denn sonst würde es nicht mehr gelten.

Es ist nicht erlaubt, zum Besten seines Spieles einen nur wegen zweyer, vier oder sechs Points in die Schule zu schieben; sondern die Regeln dieses Spieles wollen, daß man den Spieler wegen aller Points, die er nicht marquirt hat, in die Schule schicke; so daß derjenige, welcher die Schule gemacht hat, den Andern nöthigen kann, seine Schule ganz zu marquiren.

Man schickt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schicket, und die Points marquirt hat, wird selbst wegen dessenigen in die Schule geschickt, was er mit Unrecht marquirt hat, und man nöthiget ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

Wer da saget, ich gewinne acht Points, und nur ihrer sechs marquiret, wird wegen der zwey Points in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher saget, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquiret, wegen der zwey Points, die er zu viel marquiret, in die Schule geschickt *).

So lange man noch nicht seine Steine gesetzt oder angerühret hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehn Points gewinnet, und nur ihrer vier oder weniger, als man gewinnet, marquiret hat, die übrigen marquiren; wenn man gleich schon seinen Schaupfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein, so verhält sich nicht mit demjenigen, welcher zu viel marquiret hat, weil man ihn nicht zurückziehen kann.

Wenn man austreten will, und noch Points über die Zwölfe, die man zum Poche brauchte, übrig hat, so darf man sie nicht marquiren, denn sonst würde es nicht mehr erlaubt seyn, auszutreten und abzugehn.

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch marquiret hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarquiren oder wegzunehmen, kann wegen dieser marquierten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muß er sie doch demarquiren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält, und nicht abgeht, und alsdann, wenn er sein Loch marquiret hat, vergißt die Points zu marquiren, die ihn gedienet haben, dieses Loch zu nehmen: so wird er wegen die-

*) Was im Loccateali der Gegentheil zu marquiren vergessen hat, solches kann ich, wenn die Würfel vom Brett sind, und der Wurf durch die Steine gesetzt ist, anoch marquiren; hat er aber zu viel marquiret, so rücke ich seine Marque um dasjenige, was er zuviel gesetzt hat, zurück, und marquire mir dagegen mit meiner Marque so viel an, als er zuviel gesetzt hat.

ser marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölfte gemacht hat, so wird er nur wegen dessen, was mehr marquirt ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschickt.

Derjenige, welcher zwey Löcher gewinnt, und nur eines marquirt, darf das andere nicht mehr nachmarquiren, sobald schon einmal geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Loches nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schicket, ob man gleich wegen der zu marquiren vergessenen Points mit mehr als einem Loch in die Schule kann geschickt werden *).

Derjenige, welcher für das Zumachen marquirt, das er hat thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerühret, als denjenigen, der dazu dienen sollte, und wegen dessen, was er marquirt hat, in die Schule geschickt, und genöthiget, den Stein zu setzen, den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhaft wäre, daß er zumachte: so kann er ihn dazu zwingen, und marquirt nichts desto weniger für ihr die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht verbieten, einen Stein in sein erstes Brett zu bringen, um den kleinen Jan zu halten, so lange er noch seinen machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um bey dem grossen Jans zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lange er noch selbst einen grossen Jan bringen oder zumachen kann **). Indessen kann doch dieser Pash erlaubt werden, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Brett des kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreichet.

*) Auch dieses cessirt im Toccategli.

***) Im Toccategli kann ich in des andern sein Feld hinüber gehen, jedoch muß solches, wie schon oben gedacht, mit zwey Steinen geschehen.

Man muß die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesehen und genannt hat.

Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht recht gerade stehen, wenn sie gleich in dem Brettspiele bleiben, gelten nicht.

Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählet, und der Wurf ist gut. Liegen aber die beyden zersprungenen Seiten unten, und die beyden andern zeigen jede ihre Augen, so gilt der Wurf nichts, weil man mit dreyen Würfeln spielt.

Man kann, wenn man den Rückjan macht, weder einen noch zwey Steine in des Gegenspielers Hücke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat, und auch nicht wiedernehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Paß daselbst borgen.

Wenn man die Hücke verlassen hat; so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegenspieler seine Hücke nicht mehr haben.

Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben, und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brette sind, wofern es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in eins fort bis auf die Leiste setzen; und sogar nicht mehr als einmal, wenn sich der Fall ereignet.

Man ist verbunden, in dem Brette des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzt werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trietrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, das ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Range oder der Liste des Brettes befinden.

Derjenige, welcher zuerst aufhebt und herauskommt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so

gewinnt er sechs Points *), und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Das siebende Capitel

Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beym Anfange des Spiels ist es gut, daß man alle die Augen, die unter sechsen sind, mit Steinen von dem Haufen setzt, und wenn man sechs As, sechs Daus und sechs Tres wirft, solches mit einem einzigen giebt.

Es gehöret viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muß sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hücke oder seine blossen Steine auf eine oder mehr Arten schlägt.

Man muß sich aller Gelegenheit bedienen, die man hat, Bände zu machen, und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel so weit vorrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen, und das Zumachen schwer machen.

Man muß sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steinen sechse zu setzen, so lange man kann, damit man dadurch entweder zumachen, oder die Hücke nehmen könne.

Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, wofern man nicht im Anfange Asse, Dausser und Dreyen wirft. Zwey oder drey Würfe können den Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will: so muß man mit seinem Spieler vorrücken, alles mit einem Steine hinter einander geben, und seine Steine in dem Brette des grossen Jans ausbreiten, damit man desto eher Hücke,

*) Im Toccategli hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Sucke nehmen, und des andern seine nebst seinen blossen Steinen schlagen könne.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Bandmachen, welcher der Teufelsband ist, und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hinter einander folgen, vorziehen.

Man muß fleißig die Würfe merken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind, und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornehmlich, wenn es einen Wurf für sich, und zwey dawider hat.

Wenn der grosse Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammen gerückt ist, so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechsen, Sechszehn, alle Fünfen, oder Sechsquatuor u. s. w., alsdann muß man die Steine vor denen Feldern wegzunehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthigt man ihn, aufzubrechen, und seinen Stein in das Brett unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihm nur noch vier Points fehlen, sein Loch voll zu machen, so ist es gut, daß man sich decke, damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt, so marquirt er die Partie mit einem oder zwey, und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch Blindschlagen hinlängliche Points, das Loch voll zu machen; er stellte sich aber, als wenn er solches nicht wahrnehme: so muß man ihn anhalten; diese Points zu marquiren *). Durch dieses Mittel kann

*) Dieses fällt im Voccategli ganz weg.
Gesellsch. 4ter Th.

er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Points dieser freywilligen oder nicht freywilligen Schule, das Loch voll zu machen, so muß man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle seine Points vertilget.

Wenn man seinen grossen Jan macht, so ist es gut, daß man sich zum Meister des Spiels mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornehmlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket einem, wenn man die Steine, die er blind schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zwey Bände zu machen, oder seine Hücke noch nicht: so waget man nichts, wenn man seine Steine im Brette des kleinen Jans ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

Um den grossen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, so viel man kann, auf das erste Feld seines zweyten Brettes bringen, damit man keine Sechse zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegenspieler marquirt nur zwey Points für jeden Stein, den man nicht setzet.

Wenn man genöthiget ist, den grossen Jan durch Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß, so ist es zuweilen vortheilhafter, zwey Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, bloß zu machen, als ihm freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn der Cinque Quatuor, alle Fünfen, Sechsquatuor oder Sechscinque wirft, ebenfalls genöthiget, aufzubrechen.

Enfiade nennt man, wenn einem die Würfel ganz zumider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch

einen oder zwey Bände zu machen, so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperret man dem Gegenspieler den Paß, und wenn sein Spiel weit vorgerückt ist, so nöthigt man ihn, auszutreten, nachdem er die Points marquiret hat, die er für sein Zuhalten, und weil er geschlagen, gewonnen hat. Brauchte er indessen nur noch eins oder zwey Böcher, um die Partie zu gewinnen, so müßte man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht, und man seine Suche noch nicht hat, so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich blosser geben sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Suche schlagen, welches ihm bey jeden, ausser den vier Points für das Zuhalten, auch noch vier Points, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs, wenn es Doubletten wären, eintragen würde.

Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Suche gehe, wenn man bald zumachen will, und vornehmlich, wenn der Gegner nur noch zwey Bunde in dem Brette seines grossen Jans hat. Denn sonst wird man genöthiget seyn, seine Steine zu verkaufen, wenn man ein oder zwey Aß würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen, oder zumachen können.

Man muß, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spiels und des Gegenspielers seines spielen, und dabey viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewisheit anhalten, oder fortfahren, daß man nicht könne einzücket, oder einem der Paß versperrt werden.

Man lernt niemals recht gut Trictrac spielen, wofern man sich nicht sehr angewöhnt, sobald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine

anrühret, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hücke schlägt. Geschickte Spieler übersehen in einem Augenblick, was sie schlagen können. Wenn man hierin zu einer Vollkommenheit gelangt ist, so macht man keine Schulen mehr.

Das Kegelspiel.

Es giebt zwey Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen Regelbahn, und das kurze auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkt die Regel stehen, und bey welcher die Spieler bey dem Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bey beyden ist die Spielmethode folgende: Jedem der 6, 8 oder 12 Spieler; werden 12, 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, d. h. sie werden ihm im Stamme angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, oder ein Minus, was er abverdienen muß. Nach jedem Wurf werden die gemachten Regel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald, als er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Points gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Regel sein Plus, das nennt man, sie werden ihm gut geschrieben, und von den andern Spielern, die noch minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Regel zu werfen, um bald, und so viel als möglich plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß eini-

ge schon plus haben, und andere dagegen noch minus, so wird jenes summiert, und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus just gleich ist, dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus d. i. Regel im Stamme haben, bezahlen jeden Regel an die andern. Die Schwierigkeit ist hierben, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, d. i. das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Regel gut geschrieben oder plus hat, und dagegen D 3, E 5, und F 7, minus, so daß hier 16 minus, und dort 15 plus sind, so darf derjenige, an welchem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Regel machen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl seiner gemachten Regel abgezogen u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze der Regelbahn sind folgende:

1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten.

2) Wer nichts trifft, dem wird ein Regel abgeschrieben.

3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde, kann keine gültigen Regel werfen, und ihr Werfer verliert einen. Dagegen ist jeder Wurf neben dem Brette oder an den Seitenwänden der Bahn gültig.

4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalt, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden.

5) Prellt sie einen Regel vom Leg, (Hölzernen oder blechernen Fundamente, worauf die Regel

stehn) so daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht.

6) Der König allein gilt stets 3, (bey vielen auch 3, wenn die Kugel durch die 2 und 3 Regel durchgeht, ohne einen derselben umzuwerfen) der vorderste Eckegel im Stamme 2, aber bey'm Ausmachen 2 und auch nur 1, wie es das Ausmachen erfordert.

7) Wenn nur noch 3, 4, oder 5 Regel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich jemand, so muß er seinem Nachfolger einen abgeben; wirft er aber mehr, so werden dem Nachfolger auch die mehr gefallnen Regel als zu gute gerechnet. Dieses nennt man überhalten. Sind aber 6 Regel zu werfen, und werden geworfen, so wird dem Nachfolger nichts abgegeben.

8) Wer 7 Regel wirft, löscht sein Debet (alle Regel, die er noch im Stamme hat), und erhält 7 gut. Wirft jemand 8, so ist's eben so, aber er erhält 16 gut. Werden 8 um den König, oder alle 9 Regel geworfen, so ist das Spiel geendigt, und der Werfer erhält alle Regel bezahlt, welche die übrigen Spieler noch im Minus haben.

9) Sind bey'm Ausmachen nur noch wenig Regel zu werfen, und es fallen auch 8, so ist das Spiel dennoch ausgemacht.

Verzeichniß von Gesellschaftsbüchern.

so man gleich eingebunden durch alle Buchhandlungen
erhalten kann.

1. **A**ussätze in Stammbücher, aus den Schriften Wielands, Göthens, Klopstocks u. a. m. gesammelt. 6 gr.
2. Buch zum Todtlachen. — Du lachst ich wette I gegen 100. 6 gr.
3. Carolinens Blumenkranz. Enthält: Spiele, Lieder, Tänze; kurz, Stoff zum Vergnügen. 6 gr.
4. Commerc = oder Liederbuch der hallischen Studenten. 4 gr.
5. Freudekranz, enthält Gedichte, Lieder, überhaupt Stoff zum Vergnügen. 6 gr.
6. Gesellschafter, der angenehme, enthält viele Spiele, Lieder, Tänze, Gesandheiten, und andern Stoff zum Vergnügen. 16 gr.
7. Gesellschafterin, die gute, enthält Erzählungen von Lafontaine und Wieland, 378 Aussätze in Stammbücher, 23 Lieder der Liebe und Andacht, 42 Räbeln und Spiele, Charaden, Räthsel, Tänze, Pfänderauflösungen. 12 gr.

8. Hanchens Winterfreuden, enthält Pfänderspiele, Lieder u. a. m. 6 gr.
9. Gustchens Gesellschaftsbuch. 6 gr.
10. Minchens Neujahrsbuch, enthält Pfänderspiele, Lieder u. a. m. 6 gr.
11. Pithia, oder die Kunst sein Schicksal vorher zu entdecken. Nebst einer Sammlung Räthsel. 4 gr.
12. Post- und Reisespiel, illuminirt nebst der Beschreibung. 6 gr.
13. Röschens Feyerstunden, enthält Räthsel, Spiele u. dergl. 6 gr.

Bücher zum ernsthafteren Zeitvertreib.

14. ABC des Zeichnens, enthält Gesichter, Nasen, Ohren, Hände und Füße nach Bartolozzi. 8 gr.
15. Anweisung zum Sticken und Illuminiren, mit vielen schwarzen und illuminirten Zeichnungen. 1 Rthlr.
16. Bilder-Mappe, naturhistorische, zum Illuminiren und Zerschneiden für Kinder. 6 gr.
17. Blumenzeichner zum Sticken und Mahlen. 8 gr.
18. Landschaftszeichner, der kleine, für Anfänger in der Zeichenkunst. 4 gr.
19. Meyers Vorschriften zum Nachschreiben. Erste Lieferung. 6 gr.
20. Radirkunst, die, oder Anweisung in Kupfer zu stechen. 3 gr.
21. Thier- und Landschaftszeichner, (für Geübtere). 8 gr.
22. Zeichnungen zu Wohn-, Lust- und Garten-Häusern zu englischen Gärten und Möbels. 12 gr.

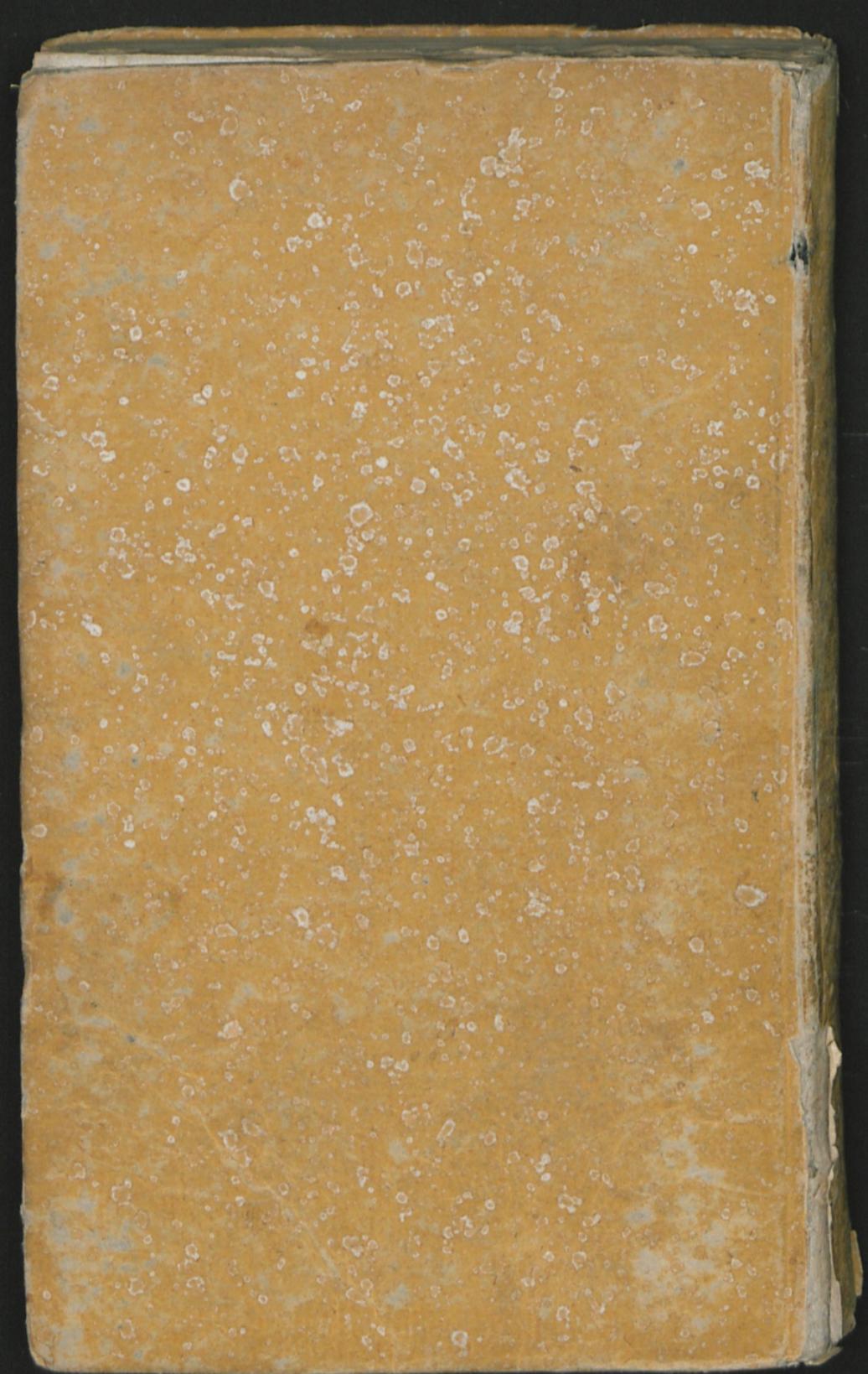
ABB 9475

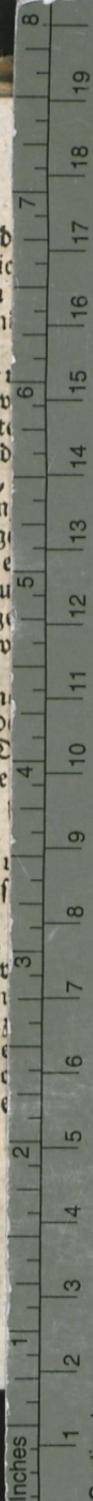
(713.)

s.b.

ULB Halle 3
002 064 340







Farbkarte #13

B.I.G.

Inches

Centimetres

Blue

Cyan

Green

Yellow

Red

Magenta

White

3/Color

Black

4

Anweisung
zum
Ch = Spiel,
zum
Lard, Trictrac
und
tegli = Spiel.

tte Auflage.

Halle,
nsthändler Dreyßig
zu haben.

