





La 505.

Neueste
Anleitung
wie die
Erietrac:
und
Toccateglie = Spiele
recht und wohl
zu spielen.



Mit Allergnädigsten Privilegiis.

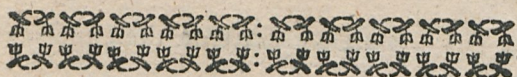
Nürnberg,
bey Johann Eberhard Zeh, 1773.

Wn
|

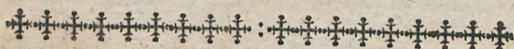
36



10



Das
Trictrac
und
Toccateglispiel. *



Das I. Capitel.

Vorläufiger Unterricht wegen dieser
Spiele.

Trictrac leiten einige von den beyden grie-
chischen Wörtern τρις und τραχὺς her,
welche nach gemeiner Art Tris-trachys
können geschrieben und so erkläret werden,
daß sie die Schwierigkeit dieses Spiel zu erler-
nen, anzeigen. Sonst will man, es solle Tris-
trac oder auch wohl Tictac, von dem Geräu-
sche,

A 2

* Das Trictrac, oder wie man es auch sonst nen-
net Grand-Trictrac, ist von dem Toccategli-
Spiel in vielen unterschieden, und muß also mit selbiaem nicht ver-
menget werden. Dann, so unterscheidet sich dieses von
jenem 1.) in Schiagen, 2.) Zählen oder merken, und 3.) im
Fortrucken oder Bände machen, wie unten bey Gelegen-
heit hin und wieder, wo es von dem Trictrac abgethet,
angemerket werden soll. Dann außer diesen dreyen
Stücken, wird es gespielt wie das Trictrac.

Das Trictrac

sche, welches man bey diesem Spiele machet, und Toccategli von dem Schlagen oder Treffen der Steine des andern heissen; denn dieses italiänische Wort will nichts anders sagen, als berührtet ihn, schläget ihn.

Fünfzehn Steine auf jeder Seite von zweo verschiedenen Farben, zween Würfel, drey Schaupfennige zum Marquiren und zween Stifte, in die Löcher zu stecken, die man gewinnet, gehören zum Trictrac.

Es spielen solches nur ihrer zween; und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen machet, die man auf das erste Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrette setzet, so daß derjenige, den man ehren will, seine zur Rechten hat. Die weißen Steine werden für die vornehmsten gehalten. Wenn indessen eine Mannsperson mit einem Frauenzimmer spielt; so ist es gewöhnlich und der Höflichkeit gemäß, daß man dem Frauenzimmer die schwarzen giebt.

Aus eben dem Grunde läßt man derjenigen Person, für die man Achtung hat, die Wahl der Becher, und giebt ihr die Würfel, damit man sehe, wer anfängt. Derjenige, welcher die höchsten Augen geworfen, hat die Vorhand, und fängt mit dem ersten Wurfe an zu setzen.

Die ungleichen Zahlen, als sechs Cinque, Quatuor Daus ic. werden einfach oder simpel;
zween

und Toccateglie-Spiel. 5

zween 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 Wörtern spricht, die oftmals sehr verstimmelt werden. Also heißen die Eins *As* oder *Ess*; die Zwen *Daus*; die Dren zuweilen *Tres*, die Vier *Quarnor* oder *Quater*, die Fünfe *Cinq* oder *Zink*, und die Sechs *Sess*; wie man denn von diesem Spiele, und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprüchwort hat, welches, schon von Luthern gebraucht worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das beste thun oder auch herhalten müsse. *Daus ess, nichts hat; Sess zink, nichts dat: Aber Quater drey, die sind sters dabey.*

Es hat auch jede Doublette ihren eigenen und andern Namen. Die beyden *Ess* heißen *Bezet*; die beyden *Däuser*: *Double deux*; die beyden Dreyen *Ternes*; die beyden Vieren *Carnes*; die beyden Fünfen *Quines*; und die beyden Sechsen *Sonnés*, oder *Sannez*.

Anfangs ist es rathsam, daß man so, wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zween Steine von seinem Haufen auf die Pfeile oder Felder setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln überein kommen, welches man *abtragen* nennet. Man kann auch anders spielen, wenn man will, nur einen Stein setzen, welches im *Ganzen spielen* oder mit einem *geben* heißt. Eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen,

die man geben kann, wenn man im Ganzen spielt, außer wenn man Sonnés oder zwey Sechsen und Seß zink wirft, die man nothwendig von Hause aus geben, oder abtragen muß, weil die Regeln des Spieles nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seine Ruhecke oder Zucke und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vortheil für den Spieler, wenn er gleich anfängt, Hände zu machen oder zween Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt gleich in dem ersten Brette an zu binden, wo die Steine auf dem Haufen stehen; darauf geht man hinüber in das andere, wo die Zucke ist.

Wenn man seine Steine setzt; 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 nimmt, daß die gleiche Zahl stets 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 braunen auf ein weißes geht.

Die Partie im Trictrac, sonst auch le Tour genannt, ist wenn man zwölf Löcher oder Striche hat.

Da ich im Trictrac das Spiel nicht eher gewonnen habe, als bis ich die 12. Löcher oder Striche gemacht habe; so habe ich hingegen das Spiel oder den Satz
in

in Toccategli - Spiel gewonnen, wann ich meine Points durch alle 12. Spitzen der Pfule gebracht, oder das Brett damit hinaus gezählet habe.

Man bemerket sie, so, wie man sie bekömmt, auf dem Rande oder den Leisten des Brettspieles, welche auf beyden Seiten den Feldern über zwölfmal gebohret seyn müssen. Bekömmt sie einer von den Spielern hinter einander, ohne daß sein Mitspieler ein einziges bekommen: so heißt solches eine Partie bredouille das ist, doppelst gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelst bezahlet, außer wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muß, wenn man ein Loch marquieren will, zwölf Points gewonnen haben, Die Points, welche man gewinnt, werden mit den Schaupfennigen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern marquiirt, als zween Points

In dem Trictrac werden jedesmal auf einen simplen Wurff zwey Felder, auf Doubletten aber, als 2. sechs oder 2. stüffe, 4 Felder marquiirt; in den Toccategli hingegen wird auf einen simplen Wurff, wann ich nemlich meines Contrapart seinen bloßen Stein getroffen, nur 1. mit Doubletten aber 2. marquiirt. Davon unten im 3. Cap. ein mehrers.

vor dem Felde des Esz, 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

ints hat, welche ein Loch, einen Strich, eine Sim-
plepartie, oder auch eine doppelte machen; so
werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des
Brettspieles bemerkt, oder angeschrieben, und
fängt man an der Seite an, wo die Steine im
Haufen stehen.

Der erste, welcher marquirt, bedienet sich
nur eines Schaupfenniges. Wenn er zwölf
Points gewonnen hat, ohne von seinem Ge-
genspieler unterbrochen zu werden; so marquirt
er zwey Löcher,

Wenn man in Toccategli 12. Points marquirt
hat, so ist die Partie oder der Satz gewonnen, und kan
man das Spiel von neuem anfangen, oder nach Befinden
continüiren.

oder schreibt zween Striche an; und das heißt
eine Partie bredouille.

Derjenige, welcher zum andernmale Points
gewinnet, marquirt sie mit zweenen Schaupfen-
nigen.

Dieses ist im Toccategli - Spiel nicht gewöhnlich.

Wenn er zwölf ohne Unterbrechung hinter einan-
der bekommt; so bemerkt er gleichfalls zwey Lö-
cher für Partie bredouille.

Wird er aber unterbrochen; so nimmt der
Gegenspieler, indem er die Points bemerkt,
die er gewinnet einen von seinen Schaupfen-
nigen weg; welches Debredouiller heißt. Der
Wohlstand erfordert, daß man sich selbst Des
bredouillire, und nicht erst warte, daß es
der

der Gegenspieler thue. Alsdem marquirt derjenige, welcher zuerst zwölf Points bekömmt, nur ein Loch, welches eine Simpleparrie heißt.

In Toccatagli - Spiel heißt Partie simple gemonnen, wann beide Theile ihre Points in das andere Brett wo die Hücke gemacht wird, gebracht haben, da aber der eine Theil seine 12. Points hinaus marquirt, der andere Theil aber hätte erst 6. Points marquirt, so ist Partie double, hat er aber nur 2. oder 3. Points marquirt, so heißt es Partie quadruple, d. i. man muß den Satz doppelt oder dreysach bezahlen, dahingegen wann er gar keine Points marquirt, so saget man Marsch, das ist er muß den Satz viersach bezahlen, wann man es vorhero ausgemacht.

Der Spieler, welcher ein oder zwen Löcher marquirt, vertilget nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurfe hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für rathsam erachtet, das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über den zwölfen hatte, welche zum Marquiren eines Loches gehörten.

Eben also wird es auch im Toccatagli gehalten.

Es kann indessen geschehen, daß mit eben dem Wurfe der Gegenspieler falsch geschlagen wird; alsdem bemerket er auf seiner Seite en bre-douille die Points, die ihm gegeben werden.

Dieses ist im Toccatagli - Spiel nicht, denn wo ich nicht aufgeben kan, könnte aber doch den bloßen Stein treffen, kan der Gegentheil nichts marquiren.

Derjenige, welcher ein oder zwen Löcher mit seinem Wurfe gewinnt, hat die Freyheit, aus-

zutreten, abzugehen oder auszuscheiden;

Wann ich in Toccatagli meine 12. Points marquirt, so kan ich, wie schon oben gemeldet, entweder austreten, und das Spiel von neuem anfangen, oder continuiren. Bey dem letztern Fall aber, kan ich meine übrigen Points auch wieder von neuem marquiren, der Gegentheil aber muß seine Marque herausnehmen und von fornen zu marquiren anfangen.

das ist, die Steine aufzuheben, einzuwerfen, zusammen zu nehmen, und wieder in ihre Haufen zu setzen, um sie von neuem abzutragen, und von neuem zuzumachen; so lange bis einer von beyden le Tour oder eine völlige Partie gewonnen hat. Wenn man austritt; so behält man keinen von den Points, die einem übrig geblieben sind. Man vertilget auch des Gegenspielers seine, welcher diejenigen, die er gewinnet, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, welches man sonst auch Jan, der nicht kann,

Dieses cessiret im Toccatagli-Spiel.

nennet, niemals eher marquiret, als wenn der Wurf gesetzt worden. Kommen hingegen die Points, die man gewinnet, und welche machen, daß man ein Loch marquiret, von dem Wurfe des Gegenspielers; so kann man nicht ausscheiden,

Auch dieses ist nicht bey dem Toccatagli-Spiel, wenn man in diesen, wie oben erwehnet worden, in diesem Fall nicht marquiren kan.

und man behält alle die Points, die man über den zwölffen noch übrig hat, welche man zum Marquiren eines Loches brauchete.

Das

Das II. Capitel.

Von den Janen.

Man zählet acht Janen im Trictrac.

- Der 1ste ist der Jan auf drey Würfe;
- Der 2te der Jan von zwey Brettern;
- Der 3te der Contrejan von zweyen Brettern.
- Der 4te der Meseasian;
- Der 5te der Contremeseasian;
- Der 6te der kleine Jan;
- Der 7te der große Jan oder Hauptjan, und
- Der 8te der Rückjan.

Von dem Jan auf drey Würfe.

Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der Jan von sechs Blättern genannt, wird gemacht, wenn man 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 fünfe in dem ersten Brette, und einen auf das erste Feld in dem andern Brette. 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 Wurfe die dazu gehörige Zahl Augen bekommt, welches denn vier Points

In Toccategli werden nicht mehr als 2. Points in diesem Fall marquiret.

gilt,

gilt; und alsdenn machet 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 dem andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf dem vier Points gilt, wenn er simpel ist, und sechs, wenn es eine Doublette

In Toccategli - Spiel werden in dem erstern Fall nur 2. in dem letztern Fall aber 4. marquirt.

ist J. E. ich hätte zum erstenmale fünf und sechs geworfen, und solche mit zweenen Steinen vom Hause ausgesetzt. Zum andernmale aber würfe ich alle Sechsen: so trafe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers und mit dem hindersten Steine in meine eigene Hücke; und dafür marquirt ich denn sechs, weil es eine Doublette wäre, oder ich hätte in dem andern Brette auf dem ersten Felde zween Steine stehen, und würfe nun fünf und sechs; so Könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Gegners Hücke kommen, und müßte

müßte dafür, weil es nur simple wären, viere maquiren; und so weiter mit vielen andern Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, müßte ich zween andere Steine von dem Haufen abtragen. Denn man kann seine Hücke nicht anders nehmen, als daß man zweene Steine zugleich hineinschützet, und noch weniger kann man in seines Gegners seine einen oder zween Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn machet, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch nachher mache; wosern er nur auch nicht mehr, als zween 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 von zweyen Brettern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwey Steine eingeschützet, und der Gegner schon seine Hücke hat, eine Zahl seiner Würfel aber von einem seiner Steine in seine Hücke, und die andere Zahl von seiner andern Dame in die Hücke des Gegners trifft: alsdenn verliert er vier Points, wenn es simple, und sechs Points, wenn es Doubletten sind.

Wird im Toccategli nur mit 2. oder 4. marquirt.

Von

Von dem Meseasjan.

Der Meseasjan wird gemacht, wenn man seine Hücke genommen hat, ohne andere Steine ausgesetzt zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man ein oder zwey Esse wirft. Dieser Wurf gilt in dem erstern Falle vier Points und in dem andern sechs wegen der Doubletten.

Zur Toccaregli eben auch mit 2. oder 4. Points.

Von dem Contremeseasjan.

Der Contremeseasjan 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, man aber ein oder zwey As wirft, in welchem Falle man vier oder sechs Points verlieret.

Von dem Kleinen Jan.

Der kleine Jan oder das kleine zu machen, oder das Schustern, wie man es im Deutschen zum Scherze nennet, geschieht in dem ersten Brette, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man machet ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als Bezet, Daus Es, Tres Es 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 zumacher; so gilt solches vier Points,

Points, und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht.

Dieser Jan gilt auch in Toccategli, doch marquire ich dabey nur 2. Points, wenn ich durch einen einfachen Wurff mache, und 4. wenn ich durch Doubletten mache: kan ich aber bey einem simplen Wurff mit 2. Steinen zumachen, brauchte aber nur einen, so marquire ich 4. als 4. E. es wäre der letzte Band im ersten Bret noch zu binden und ich würffe 5. 1. oder 5. 3. und ich könnte mit 1. und mit 5. das ist von Haus aus zumachen, so marquire ich 4. Points.

Machet man aber auf zweyerley Art durch einfache zu, so gewinnet 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; vornemlich wenn des Gegners Spiel gut stehet, das ist, wenn er viele Steine in seinem zweyten Brette hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler bloß setzen würde, und seine Hücke schlagen könnte, wenn er seine hätte, und wodurch er ihn zwingen würde, einen von seinen Steinen in das Brett seines 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.

Auch dieses ist im Toccategli zu observiren.

Man

Man kann, um seinen kleinen Jan bezubehalten, seine Ruhecke oder Hücke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man alle Sechsen statt aller Fünfe wirft. Denn die Regeln des Spieles erfordern, daß man seine Hücke nicht mit Gewalt nehmen darf, wenn man sie wirklich nehmen kann. Man ist also genöthiget anzubrechen, wosern man nicht eine freye Passage in das Brett des großen Jans des Gegenspielers hat, um in das Brett seines kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher hinein gehen, als in dem Falle, da er seinen kleinen Jan nicht mehr machen kann.

In dem Toccategli kann ich allezeit in meines Gegners sein Bret oder Feld gehen, doch muß es jederzeit mit einem Band oder 2. Steinen zugleich geschehen, welches man öfters um deswillen thut, damit derselbe nicht zumachen oder seine Bände und den Jan nicht machen könne, wann er auch gleich eine force oder Steine noch dahinten hätte, so aber im Trictrac nicht erlaubt ist.

Wer ausscheidet, hat die Würfel, und fängt wiederum an.

Von dem großen Jan.

Der große Jan wird in dem andern Brette gemacht, und heißt auch das große Voll, die große Binde. Wenn man ihn auf einerley Art durch simple zumachet, so gewinnet man vier Points;

In Toccategli-Spiel werden jedesmal nur 2. marquirt, wann man zumachet, es seye nun ein simpler

ler Würf oder Doubletten; es wäre dann, daß man mit 2. Steinen zumachen könnte, da man 5. Points marquiret, oder mit 3. Steinen; als z. E. wann man 5. 2. oder 5. 3. geworffen, und ich könnte solche mit 3. Steinen, wovon man die Wahl hat, geben, brauchte aber nur einen, so marquire ich 6 Points, und wird also zugemacht wie in diesem §. und folgenden beschrieben.

geschicht 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 doppelt Doubletten, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley oder dreyerley 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 Tans bloß steht, nicht mehr als einen einzigen von den andern Steinen sehen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zusammen nähme.

Auf zweyerley Art machet man zu, wenn man zween Steine zu dem bloß stehenden sehen kann; das ist, wenn man z. E. Zinf Es wirft, und mit der Fünfe und der Eins, jeder besonders, zumachen kann.

Endlich, so kann man auf dreyerley Art zumachen, wenn man drey Steine zu demjenigen sehen kann, welcher bloß steht, einen von jeder
 B Zahl

Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammengenommenen Zahl beider Augen, welches 3. E. geschieht, wenn man Zink Es wirft, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumachet. Man kann auch auf dreierley Art zumachen, wenn man Quater Drey wirft, nämlich mit der Drey, mit der Biere, und mit der Biere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerley Art zumachen, ist, wenn man nur einen Stein zu dem bloßen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählet. Man kann auch durch Doubletten auf zweyerley Art, sonst Doppelt Doubletten genannt, zumachen, wenn man Ternen oder alle Dreyen 3 E. wirft, und mit der Drey und der Sechse zumachet, oder auch wenn man alle Däuser wirft, und mit der zwey und Biere zumachet. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rückjane dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zuzumachen: so ist es gut, daß man einen Stein allein auf eins von den Feldern des grossen Jans setze, wenn man nur noch diesen halben Band zu machen hat, und vornemlich wenn der Gegner keine oder nur gar zu wenig Augen hat, womit er den bloßen Stein erreichen könne, er mag auch werfen, was er wolle. In andern Umständen muß man dergleichen thun,
um

um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zween oder drey bloße zu geben, mit welchen er abgeht. Dieses lernet man beyh Spielern.

Ob man gleich auf zweyerley oder dreyerley Art zumacher, 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 den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzet, um sich entweder Points geben 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 gewinnet man, so oft man wirft, und zühält, vier Points durch die Simplen, und sechs Points durch die Doubletten, und marquirt sie.

In Toccategli werden bey einem simplen Wurf nur 2, bey Doubletten aber nur 4, jedesmal marquirt, so lange man zühalten kan, nur nicht genöthiget ist, aufzumachen.

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 fortrücket, und des Gegenspielers seines schöner ist, oder sich anläßt schöner zu werden, man austrete.

Eben dieses ist auch beym Toccategli zu observiren. Denn sonst könnte man enfiliret werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche einem den Paß, weiter zu gehen versperrere, 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 fortgerückter ist; so muß man den letzten Stein wegnehmen,

Dieses ist in Toccategli nicht nöthig, weil der Segentheil, wann er auch gleich meinen Stein trafe, doch nichts marquiren darf, indem er wegen der Hände nicht aufgeben und ihn also schlagen kan.

welcher in dem Brette des kleinen Jan ist, damit ihn der Gegner nicht blind schlage, und man in dem folgenden Wurf das Loch voll machen und abgehen könne. Bedienet man sich dieser Vorsicht, so hat man noch den Vortheil, daß, wenn man Seß Cinque, Seß Quatuor u. s. w. wirft, die Sechse nicht setzen kann, und also zuhält, und dadurch vier Points gewinnt, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spiele sehr verlaufen, so muß man anhalten und fortfahren; und alsdann marquiret er zwen für die Sechse, die man nicht hat setzen können.

Für jeden Wurf den man nicht setzen oder geben kann, marquiret in Toccategli der Segentheil jederzeit 1. Point,
sind

find es aber Doubletten, so marquirt er 2. Points, 1. E. ich habe mein Spiel oder Bände aufmachen müssen, und hätte nicht mehr als nur noch 3. oder 4. Bände im Bret, wüßte aber 6. 5. oder 5. 4. die ich nicht geben kan, weil der Gegentheil alle seine Bände voll hat, so marqui- et er 2 Points, und so auch mit allen 4. allen 5. oder allen 6. da nicht mehr als 2. Points von dem Gegentheil marquiret werden.

Man merke aber, daß man aufbrechen oder seine 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 gerade auf diesen Paß trifft, wenn man die Augen von einem der Würfel zählet, und in das Brett des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches er erreicht, wenn die Augen bender 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 genöthiget, mit der Hücke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan oder seine grosse Binde nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese benden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Welches auch in Toccategli observiret wird.

B 3

Wenn

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 zwölf wenn es durch Doppeldoubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeiniglich.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enflirt oder ihm der Paß versperret 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 Zufalles.

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 solche nämlich vollmachet oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquirt man so, wie bey den beyden vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, wosern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hücke hat, wenn auch gleich die beyden andern Steine, und einer von denen aus der Hücke, gerade auf den halben Band treffen sollten. Man machet alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die

die beyden Steine in der Hücke nicht einzeln heraus gehen dürfen. Und es geschieht oftmals, wenn man nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man genöthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verlaufen, ohne Hofnung wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß wenn man den Rückjan machet, der Gegenspieler keine Steine mehr darinnen hat. Aus dieser Ursache 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 daselbst gleich: man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Brett hinüber sind, so hebet man auf oder spielet sich hinans; das ist, man nimmet die Steine aus dem Brettspiele, welche auf die Leiste treffen, und fängt sters mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubt diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hinter einander fortzuzählen, außer wenn es des 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 As; 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 Brette: und eben so geht es auch mit Quater Drey oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hintereinander 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.

In Toccategli gewinnt er nur 2. Points, und hat das Spiel gewonnen, fänget also von neuem an zu spielen, ohne den Point, den er überflüssig hat, mit zu zählen oder zu marquiren.

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 beyde Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist, wer zuerst heraus kommen wird, so pfleget 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

Das III. Capitel.

Von den geschlagenen Steinen in den
verschiedenen Brettern.

Geschlagene Steine in dem Brette des
großen Jans.

Ein jeder geschlagener Stein in dem Brette
des großen Janes gilt zween Points,

In Toccategli nur 1. Point, durch simple, und
2. Points auf zweyerley Art, 3. Points aber auf drey-
erley Art.

wenn man ihn auf einerley Art durch simple
schlägt; vier Points, wenn man ihn auf zwey-
erley Art schlägt; und sechs Points, wenn es
auf dreierley Art geschieht. 3. E. wenn man
Tres Cinque wirft, so kann man mit der Drey,
mit der Fünfe, und mit der Fünf und Drey
oder Achte schlagen. Hierauf muß man wohl
Acht haben.

Wenn man durch Doubletten auf einerley Art
schlägt, so gewinnet man vier Points,

In Toccategli nur 2. Points, man mag nun
damit auf eine oder zweyerley Art schlagen.

und achte, wenn es durch Doppeldoubletten oder
auf zweyerley Art geschieht. Diese zweyte Art
ist, wenn man 3. E. alle Bierer wirft, und
mit der Bier und doppelten Biere oder Achte
schlägt, und so verhält sichs auch mit den an-
dern Doubletten.

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurfe vier und mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler so wohl in dem Brette seines großen Jans, als seines kleinen Jans 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 gehen. Zu dieser Absicht muß das Feld ganz leer seyn; da hingegen ein einziger Stein auf diesem Felde ein leerer Platz, auf welchem 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.

In Toccategli gilt solcher nur 2. Points, und 4. durch Doubletten.

Man muß anmerken, daß man in diesem Brette keinen Stein des Gegenspielers auf zweyerley oder

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 geschüstert hat, und um zuzuhalten genöthiget werden, einen Stein in das Bret des kleinen Jans des Gegenspielers hinübergehen 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, gibt acht, und durch Doubletten zwölf Points.

In Toccatégli werden jedesmal nur 1. Point auf einen simplen Wurff und 2. Points auf Doubletten marquiret, wie schon öftters erinnert worden.

Diese Fälle sind aber 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 er 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.

Jan,

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 andre Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedeket sind oder Bände haben, beyde zusammen genommen, hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers großem Jane blind schlägt, gewinnt er zween Points, wenn es durch simple geschieht, und viere durch Doubletten, in dem Brette seines kleinen Jans aber gewinnt er für jeden blindgeschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Doubletten sechs.

Dieses alles ist in Toccategli nicht gewöhnlich. Denn wo ich auf keinem leeren Feld aufgeben kan, kan ich meinen Gegentheil nicht schlagen, und er darff auch nichts marquiren, wann ich seinen Stein treffe, habe aber auf keinen leeren Feld aufgeben können, sondern muste auf oder von seinem Band fortzählen.

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 Jans aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedienet sich auch dieser Redensart, **Jan, der nicht kann**, wenn die Hücke blind ge-

geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzt werden darf.

Das IV. Capitel

Von der Ruheecke oder der Hücke.

Diesen Namen führet das sechste Feld in dem andern Brette, oder der allerhinterste Winkel, und er wird auch billig die Hücke, oder Ruheecke 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 Jans hat, es mögen nun Bände oder bloße seyn. Man muß es also nicht verabsäumen, sie zu nehmen, so bald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Diewegen ist es gut, einen oder zween Steine auf dem fünften oder letzten Felde des kleinen Jans oder ersten Brettes, welches Feld man den Bürgerwinkel oder die Bürgerhücke nennet, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hücke 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 Jans 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 Hücke seines Gegenspielers treffen.

Die

Dieser Wurf gilt durch simple vier, und durch Doubletten sechs Points.

In Toccatagli durch Doubletten viere, durch einen simplen Wurff aber nur 2. Points.

Man kann aber die Hücke des Gegenspielers mit einem oder zwen As nicht schlagen, wosern man nicht einen oder zweene Steine auf seiner Hücke aufgethürmet hat.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hücke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche mit Gewalt nehmen kann; das heißt, wenn man sechs Cinque wirft, und diese Zahlen auf des Gegenspielers seine Hücke treffen: so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuor; oder durch Tres Es, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und diese in des Gegenspielers Hücke kämen. Man darf aber alsdann nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Segners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hücke mit Gewalt zu nehmen, außer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frey nehmen könne; wie man nun seine Hücke nicht anders nehmen kann, als wenn man zween Steine zugleich hinein setzet: so kann man sie auch nicht anders, als beyde zugleich, wieder heraus nehmen, um sie in die Bretter des Gegenspielers hinüber zu bringen, und daselbst den Rückjan zu machen, und für jeden

jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zween Points. Dieses lernet man beyh Spielen leicht.

Das V. Capitel.

Von den Verbindungen oder Zusammenfügungen der Würfel.

Damit man die Würfe 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 critischen und künftlichen Umständen davor 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 könne.

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 erkläret werden.

Die sieben, welche die mittelste Zahl der Augen von zweenen Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen oder Zusammenfügungen. Sie fällt auf sechserley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

Erklä

Erklärung.

| | | | |
|--|---|--|-----------|
| Die Sieben fällt auf Gerley Art | | | |
| und hat also | | | 6 Verb. |
| Die 3 und 6 fallen jede auf Gerley Art | | | |
| und haben zusammen | | | 10 dergl. |
| Die 9 und 5 jede auf | 4 | | 8 dergl. |
| Die 10 und 4 jede auf | 3 | | 6 dergl. |
| Die 11 und 5 jede auf | 2 | | 4 dergl. |
| Die 12 und 2 wie alle Doubl. auf 1 und | | | |
| haben also zusammen | | | 2 dergl. |

Beweis. Diese machen also
zusammen. Summa 36 Verb.

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 sechs mal 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 Hufe des Gegenspielers an zählt, wenn man nur zween Würfe, nämlich Fünf Daus und Daus Cinque zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfen, nämlich Sechs Es, Es Sechse, Quatuor Tres, und Tres Quatuor zu hoffen hat. Man muß nicht denken als wenn dieses nur zwenerley Würfe, und Es Sechse mit sechs Es und Quater Dren mit Tres Quatuor einerley wären. Denn der Würfel,

fel, welcher ist die Viere hat, kann in dem folgenden Wurfe die Drey bringen; und derjenige, welcher ist 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 hervor bringen.

Die Doubletten müssen viel seltener vorkommen, als die simplen oder 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, dienet auch zu beweisen, daß die Sieben die mittelfte Zahl von den Augen beyder Würfeln 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 sehet, daß der Würfel, welcher ist die Sechs zeigt, in dem folgenden Wurfe die Eins und derjenige, der das Eins hat, die Sechs wird, welches 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 zweener Würfel sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehne zu der Zahl setzen, auf
 C
 welcher

welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß; und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammenfüget, daß man funfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse sechzehn, auf der Biere vierzehn ic.

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

Das VI. Capitel.

Regeln des Trictracs oder Toceareglspiels.

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, wosern man nicht die Vorsicht gebrauchet und gesaget hat: *jadoube*; ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurechte, ich will ihn eben nicht nehmen. Wer schlecht setzt, kann, sobald er seine Steine angerühret 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 *Bredouille* marquirt werden sollen, und man vergißt, sie mit zweenen Schauspielen

nigen

nigen zu marquieren; so kann man nachher keine Bredouillepartie marquieren, sondern muß nur ein Loch marquieren.

Dieses cessiret beyhm Toccategli - Spiel.

Wer mehr oder weniger marquirt, als er marquieren soll, und die Points zu marquieren vergißt, die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnet, der wird sowohl wegen des mehrern, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler ausdrücklich Schulen machet; um den Gegenspieler zu verhindern, daß er seine Stime nicht aufhebe und abgehe, welches ihn um die Partie bringen würde. Es ist alsdenn gut, zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquieren. Dieß kömmt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsers Spieles und des Begners seines, und wie beyde stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquieren, oder den Gegenspieler zu zwingen die Points zu marquieren, die er gewinnt. Wenn er welche marquirt, ohne daß er sie gewinnt: so kann man ihn nöthigen, seinen Schausfennig wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, daß
 C 2 alles

alles dieses geschehen muß, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

Es ist nicht erlaubt, zum Besten seines Spieles einen nur wegen zweener, vier oder sechs Points in die Schule zu schicken; 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 ganz zu marquiren.

Man schicket aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schicket, und die Points marquirt hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschicket, 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 marquirt, wird wegen der zween Points, in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher saget, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquirt, wegen der zween Points, die er zu viel marquirt, in die Schule geschickt.

Was der Segentheil in Toccategli zu marquiren vergesen hat, und die Würffel sind vom Brett, der Wurff auch mit den Steinen gesehet worden, solches kann ich noch marquiren; hat er aber zu viel marquirt, so rücke ich seine Marque, um dasjenige was er zu viel gesehet zurück, und marquire ich hingegen mit meiner Marque so viel, als er zu viel gesehet.

So

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 viere oder weniger als man gewinnet, marquirt hat, die übrigen nachmarquiren, wenn man gleich schon seinen Schaupfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein, so verhält sichs nicht mit demjenigen, welcher zu viel marquirt hat; weil man ihn nicht zurück schieben kann.

Wenn man austreten will, und noch Points über die zwölfse, die man zum Loch brauchete, übrig hat: so darf man sie nicht marquiren; denn sonst würde es nicht mehr erlaubt seyn, auszutreten und abzugehen.

Eben dieses wird auch in Toccategli observiret.

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch marquirt hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarquiren, oder wegzunehmen, kann wegen dieser marquirten 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 marquirt hat, vergißt, die Points zu demarquiren, die ihm gedienet haben, dieses Loch zu nehmen: so wird er wegen der marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölfse gehabt hat: so wird er nur wegen dessen, was mehr marquirt

quirt ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschicket.

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 Loche in die Schule kann geschickt werden.

Auch dieses cessiret in Toccatelli.

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, wird wegen dessen, was er marquirt hat, in die Schule geschicket, und genöthiget, den Stein zu sehen, den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhafter wäre, daß er zumachete: so kann er ihn dazu zwingen, und marquirt nichts desto weniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht verbinden, 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 Jane zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lange er noch selbst seinen

seinen großen Jan zu Stande bringen oder zumachen kann.

In Toccategli kann ich in des andern sein Feld hinübergeben, jedoch muß solches mit 2. Steinen geschehen, also, daß ich einen Band machen kann. Und geschiehet solches öfters, um den andern zu verhindern, daß er nicht zumachen kann, wann ich sehe, daß ich kein gutes Spiel habe, und meine Steine durch unglückliche Würffe habe aufgeben müssen, so daß ich mein Spiel nicht mehr zumachen kan.

Indessen kann man doch diesen Paß leihen, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Bret des kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreicht.

Es ist erlaubet, die Würfel zu verändern, und mit dem Untertheile des Bechers einen Würfel aufzuhalten, welcher herum hüpfet; wie auch des Gegners seine beim Herausfallen aus dem Becher zu stören, wenn man einen gefährlichen Wurf befürchtet. Man muß solches aber sehr geschwind thun, damit weder der eine noch der andere sagen könne, wie viel die Würfel geworfen hätten. Indessen muß es doch nicht oft geschehen; denn man würde dadurch für einen schlimmen Spieler ausgeschrien werden.

Wenn man sich verglichen hat, die Würfel nicht zu stören, und man störet sie doch; so kann der Gegenspieler eine Zahl setzen, welche ihm am vortheilhaftesten ist.

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 gerade stehen, wenn sie gleich in dem Bretspiele 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 nicht mit dreyen Würfeln spielt.

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

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

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

Man

Man ist verbunden, in dem Brete 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 Rande oder der Leiste des Brettes befinden.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet und heraus kömmt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs Points;

In Toccategli hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zu erst an zu werfen. und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Das VII. Capitel.

Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beim Anfange des Spiels ist es gut, daß man alle die Augen, die unter sechsen sind, mit Steinen von den Haufen setzet, und wenn man sechs Es, 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

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 Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel zu weit fortrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen und das Zumachen schwer machen.

Man muß sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steinen sechs 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 Esse, Däuser und Dreyen wirft. Zween oder drey Würfe können Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will: so muß man mit seinem Spiele vorrücken, alles mit einem Steine hintereinander geben und seine Steine in dem Brete des großen Janes ausbreiten, damit man desto eher die Hücke nehmen und seine nebst seinen bloßen Steinen schlagen könne.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der Teufelsband ist; und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hintereinander folgen, vorziehen.

Man

Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind; und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornemlich wenn er nur einen Wurf für sich und zween dawider hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht und sein Spiel zusammen gerücket ist: so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechsen, Sechszink, alle Fünfen, oder Sechsquatuor u. s. w. Alsdaun muß man die Steine von denen Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthiget man ihn, aufzubrechen, und seinen Stein in das Brett unsers kleinen Janes 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 zweenen und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch Blindschlagen hinlängliche Points, das Loch voll zu machen; er stellet sich aber, als wenn er solches nicht wahrnähme: so muß man ihn anhalten, diese Points zu marquiren.

Dieses cessiret bey dem Toccateglie-Spiel, wie schon oben erwehnet.

Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Points dieser freywilligen

ligen 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 machet: so ist es gut, daß man sich zum Muster des Spieles mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornemlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket einem, wenn man die Steine, die er blind

Soiches gebet, wie schon öfters gesagt, im Toccatreg: - Spiel nicht an.

schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zween Bände zu machen oder seine Punkte noch nicht: so waget man nichts, wenn man seine Steine in dem Brete 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 zweiten Bretes 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 setzt.

Wenn man genöthiget ist, den großen Jan durch die Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß: so ist es zu

zuweilen vortheilhafter, zween Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, bloß zu machen, als im freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn er Cinque Quatuor, alle Fünfen, Sechsquatuor oder Sechscinque wirft, ebenfalls genöthiget, aufzubrechen.

Enfilade nennet man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zween Bände zu machen: so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperret man dem Gegenspieler den Paß; und wenn sein Spiel weit vorgerucket ist: so nöthiget man ihn, auszutreten, nachdem er die Points marquirt hat, die er für sein Zuhalten und weil er geschlagen, gewonnen hat. Brauchete er indessen nur noch eins oder zwey Löcher, um die Partie zu gewinnen: so müßte man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht und man seine Hücke noch nicht hat: so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hücke schlagen, welches ihm bey jedem, 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

Man muß, wenn man in den Rückhan geht, Acht haben, daß man aus der Hücke gehe, wenn man bald zumachen will; und vornemlich wenn der Gegner nur noch zween Bände in dem Brette seines großen Jans hat. Denn sonst würde man genöthiget seyn, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwey As 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 Spieles und des Gegenspielers seines spielen; und dabey viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewißheit anhalten, oder fortfahren, daß man nicht könne enfiliret, oder einem der Paß versperret werden.

Man lernet niemals recht gut Trictrac spielen, wosern man sich nicht sehr angewohnet, so bald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine anrühret, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hücke schlägt. Die geschickten Spieler sehen auf einen Augenblick, ehe sie setzen, oder der Gegner setzet, alles, was für oder wider einen ist. Wenn man zu diesem Grade der Vollkommenheit gelanget ist, so machet man keine Schulen mehr.

Zu Vollführung dieses Bogens
wollen wir unsern Lesern noch ein be-
sonderes Spiel bekannt machen.

Das Fingerspiel.

Dieses lächerliche Spiel ist in Italien erfunden worden: und obwohlen es ein sehr geringes Spiel ist, so hat es doch seine besondere Anmerkungen. Es erfordert Kunst, ein solches Spiel zu erfinden, dazu man weder Würfel, Holz, Stein, Metall, Kugel, Karten noch das mindeste anders brauchet, als nur allein die blossen Finger, mit denen man spielt.

In Italien, und besonders in den Seestädten, ist es eine gewöhnliche Unterhaltung derer Schiffknechte; ja was noch mehr zu bewundern ist, so spielen solches in Venedig die blindgebohrnen Bettler zusammen, da selbige das hieby erforderliche Gesicht durch die linke Hand, (so nach der rechten ihrer aufgehobenen Finger greiffet und dann der Spieler selbige abzählet) ersetzen.

Um nun dieses geringe Spiel doch einem, dem es unbekannt, zu erklären, so wird solches auf 5, gemeiniglich aber auf 8 Punti gespielt, und diese werden durch die Finger

ger der linken Hand gezeichnet, mit der rechten Hand aber wird gespielt. Das Spiel kan nur von zwey und zweyen Personen gespielt werden, mit Aufhebung einer gewissen Anzahl Fingern nach Gefallen, und mit beyderseitigen rechten Hand Zusammenhaltung und zugleich auch Aussprechung der sich eingebildeten Zahl. Gesezt: Ich spiele mit einem und hebe mit der rechten Hand zwey Finger in die Höhe, und ruffe, auf Vier, wann er nun zu gleicher Zeit zwey Finger, wie ich, aufhebet, und ruffe 5. 6. 7. oder noch mehr, so habe ich, da ich mit meinem Ruff beyder Hände Finger errathen, einen Punto gewonnen; hat hingegen mein Mitspieler drey Finger in die Höhe und ruffe Fünf, so ist der Punto oder Numer für ihn, wegen des Errathenen, zu zählen. Ruffen wir beyde aber zugleich, (wie solches hauptsächlich mit Aufhebung der Finger zu gleicher Zeit geschehen muß) eine gleiche Zahl, so gilt selbige, sie seye errathen oder nicht, keinem aus den Spielern. Wer nun also, wie schon oben gesaget, in diesem Spiel eher als der andere seine verabredete Punti gemacht und auf 5. oder 8. bringet, dieser hat das Spiel gewonnen.

E N D E.



VOL 11 224

inches
centimetres

Farbkarte #13

Blue

Cyan

Green

Yellow

Red

Magenta

White


3/Color

Black

B.I.G.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19



6
An
Er
Toccat
rech

Mit Allerg
ben Johann

