



Die
beste und neueste Art
das heutiges Tages so beliebte

Tresett

und

Kaiser = Spiel

recht und wohl zu spielen.

Nebst einer Anleitung

wie

das angenehme Spiel

G u i m b a r d e,

sonsten

die Braut genannt,

zu spielen ist.

Nürnberg,
zu finden bey Johann Eberhard Zeh,

1770.

*Interpone tuis interdum gaudia curis,
Ut possis animo quemvis suffere laborem.*



Dieses ist eines der schönsten, artigsten und ergößlichsten Spiele wegen der verschiedenen angenehmen Veränderungen, die darbey vorkommen, welches doch auch zugleich viele Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit erfordert. Es hat seinen Nahmen von Tre Sette oder drey Siebtern, weilien derjenige, der sogleich im ersten Spiele 3 Siebner in die Hand bekommt, alsofort 21 Points zählet, und mithin eine ganze Partie gewinnt. Ob der Erfinder hierbey auf die Vollkommenheit der siebenden Zahl, oder auf etwas anderes gesehen, ist unbekannt. Dieses Spiel ist, wie viele andere dergleichen, auch von denen Italiänern zu uns überkommen, und schelnet solches fast in Neapel erfunden zu seyn, weilien die in einer Hand befindliche Dreher, Zwenzet und As von einer Farbe eine Neapolitana genennet werden. Es wird solches mit der ordentlichen l'Hombre Karte von 40 Blättern gespielt. Die gewöhnlichste Art dieses Spiel zu spielen ist unter 4 Personen, unter welche die Karten, wie bey dem Quadrille-Spiel alle gerad vertheilet werden, daß also ein jeder 10 Blätter bekommt.

A 2

Unter

Unter diesen vier Spielern sind zwey und zwey in Compagnie, indeme jede von den zweyen, welche einander gegen über sitzen, zusammen spielen, von welchen beyden der eine ein Marquir-Zäselein, die gewonnenen Partien aufzuschreiben; der Andere aber drey mal sieben Marquen, nemlich 21 vor sich nimmt. Das Hauptwerk kommet hiebey, wie leicht zu erachten, darauf an, daß die beeden Compagnons sich wohl untereinander verstehen, welches jedoch nur durch das Ausspielen, nicht aber durch andere gegebene Zeichen, wosern nicht ein anderes gleich anfangs verabredet worden, geschehen darf. Nichts ist dahero verdrießlicher, als entweder einen Unwissenden, der die Spielregeln nicht versteht, oder gar einen Ungeschickten, der sich deren, wann er sie auch versteht, nicht zu bedienen weiß, oder endlich einen Unachtsamen, der keine Aufmerksamkeit besitzt, als Compagnon zu überkommen, also, daß auch hier, wie in vielen andern Fällen wahr ist, *chevâ meglio esser solo che mal' accompagnato*; dahero man auch an einigen Orten, nach etlichen gespielten Partien, die Compagnons von neuen zu wählen und zu wechseln pfleget.

Sonst kan dieses Tresettspiel auch nur unter drey Personen gespielt werden, wovon jede für sich selbst spielt, und jede 12 Karten in die Hand bekommt, 4 andere aber liegen bleiben und wird hiebey viele Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit erfordert, solches recht wohl zu spielen.

Man

Das Tresert-Spiel.

Man kan es auch nur unter zweyen Spielen, wo jedem 20 Karten gegeben, und solche in 4 Häufflein vertheilet, die erste aber sofort, die anderen aber nach und nach aufgeschlagen werden. In diesen beeden letzteren Arten werden eben die Hauptregeln beobachtet, wie bey der ersteren, auffer die, so das Zusammenspielen angehen; sie haben aber auch jede ihre besondern Regeln, welchen aber erwehnte letztere beeden Arten schon ziemlich aus der Übung gekommen, so hat man dermahlen nur die Regeln, welche bey der ersteren und gewöhnlichsten Art zu beobachten, hier anführen wollen.

In beiden Farben der Karte folgen die Blätter dem Range und dem Werthe nach also aufeinander:

Drey, Zwen, Aß, König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere.

Diejenige Farbe, welche ausgespielt wird, muß so lange bekannt werden, bis wieder eine andere kommt, und hat es also dieses Spiel mit andern nicht gemein, daß eine Farbe zum Trumpe gewählt wird, welche die andere übersticht.

Die Gewohnheit erfordert, daß man rechter Hand 2 mal 5 Blätter giebt. Wenn dieses beobachtet ist, so sagt ein jeder an, was er in seiner Karte dreyfach oder vierfach erblickt und werden für drey Dreyen 3, für vier Dreyen aber 4 Marquen von einer Seiten zur andern gezählet, für alles andere Dreyfache wird eine Marque für alles vierfache aber zwey Marquen angelegt.

A ;

Der

Derjenige, welcher drey Sieben ansagt, gewinnt eine Partie, welche er und sein Mitspieler auf dem Marquir Täfeln bemerken, und zugleich eine Marque anlegen. Hat einer alle 4 Sieben in der Hand, so gelten solche zwar nur eine Partie, aber doch 2 Marquen. Finden sich in einer Hand, dreye, zwey und Aß in einer Farbe, so werden sie bey dem andern Stiche des Spiels erst angesagt, und 3 Marquen dafür angelegt. Dieses wird eine Neapolitana genannt. Ist sie vierfach, nemlich, daß der König dabey ist, so werden 4 Marquen angelegt; und so viel folgende Blätter dabey seyn, so vielmal wird eines mehr angelegt.

Beym Ausspielen ist wohl zu bemerken, daß man, wenn man eins oder zwey der höchsten Blätter hat, und mit einigen darneben von gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen denkt, nicht hoch ausspielet; sondern man nimmt ein niedriges Blatt, hierauf muß der Mitspieler wohl acht haben. mit seinem höchsten Blatte einstecken, und selbtige Farbe wieder nachbringen; und dieses nennen man invitiren. Zum Exempel: Ich habe das Blatt Coeur Drey und noch 5 andere kleine Coeur-Blätter in der Hand, so invitire ich in Coeur, und spiele nicht das Blatt Coeur-Drehe, sondern ein kleines Blatt Coeur aus; hat nun mein Mitspieler das Blatt Coeur zwey, so schießt er damit ein, und bringt Coeur wieder um nach, so machen wir in Coeur sechs Stiche zusammen. Hat aber der Ausspieler dreye, zwey,

zwey, und noch einige Blätter von gleicher Farbe in Händen, daß er die Karte ohngefähr überrechnen kan, so fordert er gleich damit. Wenn nun der Gehülfe das Aß in Händen hat, so wirft er es gleich das erste mal zu. Wenn er keine Farbe mehr zugeben kan, so wirft er diejenigen Blätter hoch weg, welche ihm zu nichts dienen. Da muß denn der andere wieder Achtung geben, und daraus schliessen, daß er in diesen weggeworfenen Farben nichts bey ihm suchen, und also nicht darinnen invitiren soll. Hat er nun keine Blätter mehr, womit er fordern oder invitiren kan; So spielt er ein Bild aus; Dieses ist ein Kennzeichen, daß nunmehr der andere das Spiel nach seiner Karte reguliren muß. Ist das Spiel zu Ende, so zehlet jede Compagnie die Points in ihrer Karte zusammen, und dieses geschieht auf folgende Art:

Drey, Zwey, König, Dame, Bub heißen Figuren.

Drey solche Figuren machen einen Point aus. Jedes Aß macht für sich einen Point aus, und da der letzte Stich auch für einen Point gerechnet wird: so sind in der ganzen Karte Zilff Points; denn die Figuren, welche übrig bleiben, werden für nichts gerechnet.

So viel nun jede Compagnie Points zählet kan; so viele Marques werden angelegt. Welche Spieler nun ihre Ein und zwanzig Marques eher als die andern anlegen können, die gewinnen eine Partie, und kan die gegenseitige

8 Das Tresert = Spiel.

Parteyen nicht über die Helfte, nemlich über Zehne anlegen; So ist die Partie doppelt gewonnen, und werden dafür zwey angebrochen.

Regeln,

die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man es selbst spielt.

I.

Wer bey dem Ansagen zu hitzig ist, und mit dem höchsten Gedructen, als drey und zwey zu geschwinde heraus fährt, und solche für dem andern Ausspielen ansaget, wird als strafbar angesehen, weilen er dem Mitspieler das Spiel zu zeitig verräth, und wenn er dieses mit der Napolitana thut, schadet er sich selbst, weilen sich die andern gewiß hüten werden, diese Farbe, in der er sie ansagt, auszuspielen. Doch ist dieses erlaubt, wenn man das Ausspielen oder die Vorhand hat, und also mit selbiger gleich fordern kan. Wo nicht, so saget er diese Napolitana bey zweyten Striche an; verläumet man diese Zeit: So ist die Ansage verfallen und gilt nichts.

II.

Wleiben bey beyden Gesellschaften so wenige Marquen übrig, daß sie sich beyde mit denen
Points

Points hinaus sagen können; So erfordert es die Billigkeit, daß diejenigen die Partie rechtmäßig gewinnen, welche die ersten Stiche, und in selbigen die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun beyde durch ein Gedrittes oder durch Napolitanem hinaus sagen können; so gehet es nach der Vorhand, und darf keiner eher ansagen, als ihm der Ordnung nach die Reihe trifft.

III.

Fügt es nun das Glück, daß zwey mit einander spielende die Karten alle allein stechen, und die andern gar keinen Stich machen können, so werden dadurch vier Partien gewonnen. Die Erfinder des Spiels haben dieses mit dem Namen Gallata beleget.

IV.

Kan einer aus seiner Karte oder Hand alle Stiche alleine machen; So schaft er sich und seinem Mitspieler einen Gewinn von acht Partien; dieses wird ein Gallaton genannt.

V.

Es trifft auch bisweilen zu, daß die eine Partien denen andern alle Stiche, bis auf einen entwendet, in welchen aber nur eine, oder höchstens zwey Figuren sind. Jene können also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen; deswegen marquiren die Gewinner drey Partien; Ein solches Spiel führet den Nahmen Scamazette.

VI.

Glücket dieses, wie bey einem Gallaton, einm alleine; So ist ein Stramazetton gemacht, und sechs Partien gewonnen.

VII.

Ist noch zu merken, daß einige dieses Spiel mit Continuation andere aber ohne Continuation spielen. Dieses ist also zu verstehen: Wenn die Spiele 21 Marquen angelegt, so wäre das Spiel aus; Man spielt es aber dennoch fort, und die Gewinner zehlen die übrigen Points schon wiederum auf das künftige Spiel fort, da die andern gar nichts marquiren dürfen. Hingegen fügt es sich auch zuweilen, daß wenn die eine Parthey sich gleich vor dem Ausspielen heraus sagen kan, und deswegen continuiert, wollen es noch einige Points zu zählen hoffet, die andere Parthey immer noch Gallata oder Stramazette machen kan.

VIII.

Hebt die Gesellschaft das Spiel auf, so zehlet jede Compagnie ihre Partien, und so viel einer vor der andern zum voraus hat, sind gewonnen, und die Gewinner bekommen für jede Partle so viel, als man beym Anfange ausgemacht.





Begriff
von dem Kaiser-Spiel
überhaupt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Es gibt auch eine Imperiale tournée, welche entstehet, wann man seinem König eine Dame, einen Valet, ein As, einen Siebner, oder einen Sechser wählt, und in seinem Spiel die 3 übrigen Karten von der Farbe des Wahlblats (course) hat, desgleichen

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

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

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

ret

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

Es ist auch zu merken, daß wenn ihrer 3 spielen, derjenige den es zu erst trifft mit einem Trumpf zu spielen anfangen müste. Uebrigens wird es gespielt wie wann ihrer zwey spielen; dann der so über die 4 Stiche macht, die er mit seiner Karte machen muß, schreibet sich für jeden Stich, über die 4 nochwendige, 4 Augen auf. Und so viel sehr genug zu einer Anweisung zum Kaiser-Spiel überhaußt, jeko wollen wir sehen wie in diesem Spiel gesetzt und gezehlet werde.

Wie in dem Kaiser-Spiel marquirt werde.

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

(*) Fische bedeutet ein Merkzeichen, womit man in vielen Spielen bemerckt, wie viel man hat.

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

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

Der welcher mit dem Trumps-Sechser, oder mit dem Siebner wenn es keine Sechser gibt, oder auch mit dem As, den Valet, die Dame oder den König sticht, oder wenn er auf eine andere Art spielt, den Stich macht, marquirt so viel Jetrons als allezeit 4 von dem Honneurs gelten, die er gestochen hat. Wer ein Honneur gespielt hat, verliert es, wenn sein Gegner ein stärkeres spielen würde, er darf also das Honneur, welches er zu seinem Vortheil gespielt, nicht aufschreiben, sondern der, welcher mit Recht stechen würde, würde einen Jetron für jedes Honneur marquiren. Gleichergestalt würde derjenige, welcher den Trumps-Siebner, wenn es keine Sechser gibt, oder den Sechser gemorffen, verliert, den der andere durch einen Trumpf, der kein Honneur wäre, bekommen würde, und dieser nicht unterlassen, zu seinem Vortheil das Honneur

B anzu

18 Das Kaiser-Spiel.

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

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

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

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

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

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

Regeln, des Kaiser-Spiels.

I.

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

II.

Wenn eine oder mehr umgewendete Karten gefunden werden, gibt man von neuem.

III.

Man kan die Karten entweder zu drehen oder zu vieren geben.

IV.

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

V.

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

VI. Wer

VI.

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

VII.

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

VIII.

Wer seine Imperialen nicht vor dem Kume
mel aufweist, darf sie nicht zählen.

IX.

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

X.

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

XI.

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

B 3

XII.

XII.

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

XIII.

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

XIV.

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

XV.

XV.

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

XVI.

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

XVII.

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

XVIII.

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

XIX.

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

XX.

Wer von der Partie gehet, ehe sie geens
det worden, verkehrt sie, wenn anders nicht
die Spielenden insgesamt darcin gewilliget.





Das Spiel
G u i m b a r d e,
sonsten
die Braut genannt.

Man kan bereits aus dem Namen, so dieses Spiel führet, ersehen, daß es muß angenehm seyn; das Wort Guimbarde ist erfunden worden, um einen Tanz anzudeuten, der ehedem üblich und mit possirlichen Posituren angefüllt war: Die Braut (la Mariée) aber wird es genannt, weiln eine Heirath dabey vorkommt, und welche den Hauptvortheil dabey ausmacht.

Es sind die Regeln davon sehr leicht, auch erfordert dieses Spiel nicht, daß man seine Sinnen dabey stark anstrenge, und eben dieses läßt hoffen, daß man es zu einem angenehmen Zeitvertreib mit Vergnügen spielen werde, zumalen da wir es für eines derer ergößlichsten Spielen halten: eine von ihren vorzüglichsten Annehmlichkeiten bestehet auch
B 5 dabey

26 Das Spiel Guimbarde.

darinnen, daß, wenn man es nur 2 bis 3 mal gespielt, man es vollkommen kan, wenn man nur denen vorgeschriebenen Regeln ein wenig Aufmerksamkeit widmet.

Es wird solches mit der ordentlichen l'Homme Karte gespielt, und können dieses Spiel fünf, ja so gar acht bis neun Personen machen, und in diesem letztern Fall muß man alle kleinen Blätter behalten; spielen es aber nur 5 bis 6 Personen, so thut man alle kleine Karten bis auf die Sechs- und Siebner davon weg, wenn nur so viel übrig bleiben, daß der Talon seine gehörige Grösse behält.

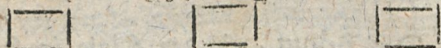
Man nimmt sodann eine gewisse Anzahl von Jettons, welchen man den Werth bestimmet, nachdem man hoch oder niedrig spielen will.

Ist dieses geschehen, so hat man fünf Gattungen von kleinen viereckigten Kästlein, wie eine Karte formiret, wovon das eine für die Guimbarde gehöret, welches die Braut ist, das andere gehöret für den König, wieder ein anderes für den Fou, das vierte für die Mariage, und das letztere für den Point; man rangiret sie auf folgende Art.

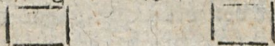
Si

Figuren derer Kästlein,

Le Point . . . Le Mariage . . . Le Fou . . .



Der König . . . Die Guimbarde . . .



Jeder Spieler setzet einen Jetton in jedes Kästlein, hierauf ziehet man wer die Karten geben soll, hat nun dieser die Karten wohl gemischt, und zu seiner linken Hand abheben lassen, so gibt er jedem 5 Karten, einmal 3, das andere mahl 2 Blätter: nach diesem schlägt er eine Karte von dem Talon um, und solche bestimmet den Trumpf.

Bevor man weiter gehet, wird es dienlich seyn, die gewöhnlichen Wörter dieses Spiels zu erklären.

Der Point ist 3, 4 oder 5 Karten von einerley Farbe, wenn es weniger sind, so machen sie keinen Point aus; woben zu bemerken, daß der höhere Point den niedrigen gewinnt, sollte er sich aber gleich befinden, so ziehet ihn der so die Vorhand hat.

Die Mariage machet der König und die Dame in Herz (Coeur) aus, wenn sie sich in einer Hand befinden, und ist dieses ein sehr grosser Vortheil.

Den

28 Das Spiel Guimbarde.

Den Fou nennet man den Valet in Carreau.

Der König, ist der König in Herz, welchen man also ohne Zusatz nennet, weil es der Gemahl ist von der Guimbarde welche die Herz Dame ist.

Nachdem nun jeder seine fünf Blätter empfangen, und der Umschlag geschehen, so siehet man sein Spiel an; findet sich nun keines von solchen Spielen, wovon wir gesagt haben, als der König, die Guimbarde oder der Fou, so können, sie alle fünf in einem Spiel auf einen Spieler kommen, als wenn er hätte den König, die Dame im Herz, den Valet in Carreau, und ein oder zwey andere Herz um den Point auszumachen, sodann könnte er, in dem Fall, da sein Point gut wäre, für seine Herz das Kästlein des Point einziehen; für den Valet in Carreau das Kästlein des Fou; für den Herz König, des Königs seines; und für die Dame der Guimbarde ihres, und endlich für beyde zusammen das Kästlein, so für die Mariage bezeichnet ist; hat man nun aber einen von diesen Vorthellen besonders, so ziehet man sie wie man sie hat, woben nur zu bemerken, daß man sie auflegen muß, ehe man sie ziehet, nach diesem gibt jeder sein Point an, und der den Höchsten hat, wie bereits gesagt worden, gewianet.

Nach

Das Spiel Guimbarde. 29

Nachdem der Point gezogen worden, so setzet jeder einen Jetron in das nemliche Kästlein, und der die meisten Leesen macht, gewinnet sie.

Man muß bemerken, daß, wenn man ihn gewinnen will, man wenigstens 2 Leesen machen muß; denn mache nur jeder eine, so bleibt er in dem Kästlein stehen und dienet zu dem Point für das folgende Spiel; und so von zwey Spielern jeder zwey Leesen machen sollte, so gewinnet der sie zuerst gemacht hat.

Die Guimbarde ist jederzeit der höchste Trumpf im Spiel, es mag der Trumpf seyn in was für Farbe es wolle; der Herzkönig ist der zweyte, und der Valet in Carreau der dritte, welcher auch immer bleibet; die andern Karten haben ihren ordentlichen Werth, und die As sind geringer als die Valets, höher aber als die übrigen Blätter, die Zehner, Neuner ic.

Der die Vorhand hat fängt an zu spielen mit welcher Karten er will, und man fährt damit fort, eben auf die Art, wie in dem Trumpf, jeder nemlich für sich, und man trachtet so viel möglich 2 Leesen zu machen, oder noch mehr wenn man kan, damit man das Port (le fond) bekomme.

Ausser der Mariage von der Guimbarde, kommen auch noch andere vor, als wenn man z. E. einen König in Carreau, Treffe oder
Pique

30 Das Spiel Guimbarde.

Pique anspieler, und die Dame von ein oder der andern dieser Farben darauf fällt, sodann ist dieses eben so wohl eine Mariage, als wenn sich alle beyde in seiner Hand befinden.

In denen Regeln dieses Spiels wird man noch vollends finden, was noch zur gänzlichen Genugthuung derer Liebhaber dieses Spiels abgehen mögte.

Regeln des Spiels Guimbarde.

1. Wenn eine Mariage durch Auspielung derer Karten geschieht, so ziehet der sie gewinnet von jedem Spieler einen Jetton, derjenige jedoch, so die Dame geworffen, darf nichts bezahlen; hat man aber diese Mariage schon in der Hand, so ist keiner davon ausgenommen.

2. Der eine Mariage durch Trumpf gewinnet, bekommt nur einen Jetton von denen, so den König und die Dame geworffen haben.

3. Es ist nicht erlaubt eine Mariage mit dem König in Herz, noch mit der Dame, noch mit dem Valet in Carreau zu coupiren.

4. Der die grosse Mariage, d. i. den Herz König oder Herz Dame in der Hand hat, bekommt von jedem Spieler 2 Jettons, indem er die Karten spielt, ausser denen Kästlein, die er gewonnen hat, macht man sie aber allererst auf dem Tisch, so gilt es nur einen; das ist, wenn
der

Das Spiel Guimbarde. 31

der Herz, König von der Guimbarde abgestochen wird, welche aus einem ihr ganz allein ertheilten Privilegio solches zu thun berechtiget ist.

5. Vor dem Fou bezahlt man einen Jetton; kommt er aber indirecte in das Spiel, und wird er von dem Herz, König oder Dame abgestochen, so gewinnt er nicht allein nichts, sondern muß noch einen Jetton dem, der ihm absticht, bezahlen.

6. Wenn durch Ausspielung derer Karten eine Mariage statt haben soll, so muß der König und die Dame von einerley Farbe unmittelbar auf einander folgen, geschieht dies nicht, so ist es keine Mariage.

7. Wer die Dame von einem König hat der eben ist angespielt worden, und unmittelbar darauf spielen muß, ist verbunden sie zu werffen, um die Mariage auszumachen, sonst muß er jedem einen Jetton bezahlen, und zwar dessentwegen, weil er die Mariage getrennet hat.

8. Wer die Farbe verläugnet, bezahlt jedem Spieler einen Jetton.

9. Der forciren oder eine angespielte Karte abstechen kan, und es nicht thut, bezahlt einen Jetton jedem Spieler.

32 Das Spiel Guimbarde.

10. Der die Karten vergiebt, bezahlt je dem Spielenden einen Jetton, und mischet aufs neue.

11. Wenn man befindet, daß in einem Spiel Fehler vorgegangen, so gilt dasjenige Spiel, worinnen solche entdeckt worden, nicht, wenn es noch nicht zu Ende ist; denn ist es vollends ausgespielt worden, so ist es so gut wie die vorhergehenden.

12. Wer eher spielt, als die Reihe an ihm kommt, zahlt jedem einen Jetton.

Den Verlegern dieses sind auch folgende Verlags-Bücher zu haben:

- Anleitung zum Trictrac und Loceatlegie Spiel 8.
1767. 16 fr.
- Art, das so beliebte Laroc Spiel wohl zu spielen.
8. 1769. 8 fr.
- Baunders auserlesene Neuigkeiten für alle Müngliebhaber 15 Stücke mit Kupfern 4. 1769. 3 fl.
- Belustigungen für Frauenzimmer und junge Herren.
8. 1769. 24 fr.
- Fischgeheimnisse wohlbevährte, oder Unterricht von der grossen Nuzbarkeit der Fischeyen 8. 1758. 30 fr.
- Gericht und Eien Vergleichen der berühmtesten Handelsplätze. 4. 1760. 15 fr.
- Joachims (J. K.) neueröffnetes Münz-Cabinet 2 Bände mit Kupfern. 4. 1764. 7 fl. 30 fr.
- ebendesselben 2ter Band mit Kupfern. 4. 1770. 4 fl.
- historische Nachricht von dem Herzogthum Geldern. 4. 1764. 8 fr.
- Die Kunst, die Welt erlaubt mit zu nehmen in den verschiedenen Arten der Spiele hoher und niedriger Personen. 2 Theile. 8. 1769. 1 fl. 30 fr.
- Murr (C. G. von) Betrachtungen bey dem Ableben Herrn C. F. Sellerts. 8. 1770. 12 fr.

Ha 7271.

80

ULB Halle
002 816 547

3



58

112



VOL 10 - 2A

beste und
das heutig

Er

Kaise

recht un
Nebstein

das ang

Guin

die Bro

zu

Nu

zu finden bey



Farbkarte #13

B.I.G.

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

