

AB

B 9415



Da m

H

2B5  
0

Der  
angenehme  
Gesellschafter,

oder:

Sammlungen

von

Frage-, Pfänder- und andern Spielen, Ge-  
sundheiten, Pfänderstrafen, Liedern, Aufsätze in  
Stammbücher, Räsel, Tänze, und kleinen  
poetischen Aufsätzen.

---

Erster Theil.

---

Dritte ganz umgeänderte Auflage.

---

Halle,  
beym Buch- und Kunstbändler Dreyßig,  
in der großen Ulrichstraße.

Dieses Buch ist zu haben:

- 1) In Bayreuth, bey Lübecks Erben.
- 2) In Berlin, bey Hrn. Schropp an der Post.
- 3) In Bern, bey Hrn. Hortin.
- 4) In Braunschweig, in der Schulbuchhandlung.
- 5) In Bremen, bey Hrn. Willmanns.
- 6) In Breslau, bey Hrn. Korn, sen.
- 7) In Danzig, in der Brücknerschen Buchhandlung.
- 8) In Dresden, bey Hrn. Gerlach.
- 9) In Erfurt, bey Hrn. Siering.
- 10) In Frankfurt, bey Hrn. Behrens.
- 11) In Görlitz, bey Hrn. Hermsdorf.
- 12) In Hamburg, bey Hrn. Bohn.
- 13) In Hannover, bey Hrn. Hahn.
- 14) In Königsberg, bey Hrn. Nicolovius.
- 15) In Leipzig, bey Hrn. Köhler in der Ritterstraße.
- 16) In Libau, bey Hrn. Friedrich.
- 17) In Magdeburg, bey Madam Sieg.
- 18) In Nürnberg, bey Hrn. Grattenauer.
- 19) In Prag, bey Hrn. Widmann.
- 20) In Regensburg, bey Hrn. Montag und Weis.
- 21) In Riga, bey Hrn. Hartknoch.
- 22) In Rosock, bey Hrn. Stillern.
- 23) In Stendal, bey Hrn. Franz und Grosse.
- 24) In Stuttgart, bey Hrn. Ehrhard und Edflund.
- 25) In Wien, bey Hrn. Blumauer.
- 26) In Zittau, bey Hrn. Schöps.

Man kann es überhaupt in allen Buchhandlungen Deutsch-  
lands haben. — Verlegt ist es bey mir, dem

Kunsthändler Dreyßig,  
zu Halle, in der großen Ulrichstraße, und  
Weszeiten in Leipzig auf den Gewand-  
gässchen,

## Das Whistspiel.

Man spielet das Whistspiel mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern unter vier Personen; jede Person bekommt 13 Blätter, und werden alle einzeln links herum gegeben. Das letzte, so der Kartengeber bekommt, ist Trumpf. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der, welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen.

Unter den vier Spielern sind zwey Compagnien; jede von den zweyen, die einander über sitzen, spielen zusammen.

Die Karten folgen in beiden Farben also auf einander: Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Dreye, Zwey. Die vier erstern Blätter, nemlich Aß, König, Dame, Bube sind Honneurs oder Matador.

Man theilt das Whistspiel in Robbers ein. Ein Robber besteht in zwey gewonnenen Parthien von drey gespielten. Zehen angelegte Points machen eine Parthie aus. Ein Point wird angelegt 1) für jeden Stich den die eine Compagnie mehr als sechs macht; 2) für drey Figuren, die eine Compagnie von Trumpf zusammen hat, werden zwey Points angelegt, 3) für alle vier Figuren, d. h. Aß, König, Dame, Bube, 4 Points.

Eine Parthie wird auf verschiedene Art gewonnen: 1) Double, wenn die Gegner nicht mehr als 4 markirt haben, 2) Triple, wenn die Gegner nicht mehr als 2 markirt haben, und 3) Quadruple, wenn sie gar nichts markirt haben.

### Kunstwörter des Whistspiels.

Einen Inpaß machen, heißt darin eine Farbe anspielen, worin man die höchste Karte nebst der dritten von der höchsten hat, diese dritte von der höchsten Karte vorsezet, und es darauf ankommen läßt, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweyte von der höchsten ebenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält: so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man im entgegengesetzten Falle gemacht haben würde.

Forciren heißt, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielt, darinnen er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stehen genöthiget oder forciret ist.

Eine Fortekarte ist diejenige, die man nicht anders als durch Trumpf stechen kann.

Trif nennt man jeden Stich, den man als Point anlegt.

Ein Invite machen, heißt eine Farbe niedrig anspielen, die jedoch nicht höher als die Sieben seyn darf, und in welcher Farbe man wenigstens eine von den drey ersten Figuren hat.

### Allgemeine Regeln.

1) Fängt man beym Auspielen gewöhnlich mit der Farbe an, in welcher man die mehresten Karten hat. Hierdurch erlangt man den Vortheil, daß, wenn

die andern Karten, welche die Mitspieler von dieser Farbe haben, heraus gespielt sind, die übrig gebliebenen nur mit Trumpf gestochen werden können, hat man aber in keinen Farben eine von den drey ersten, so muß man höher als die Sieben anspielen.

2) Man spiele in derjenigen Farbe an, wo man eine Invite hat; hat man aber fünfe der geringsten Trümpe, und dabey keine Invite in andern Farben; so muß man Trumpf ausspielen. Hierdurch erlangt man den Vortheil, daß der Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird.

3) Wer nicht mehr als zwey kleine Trümpe besitzt, dabey in zwey andern Farben das Aß und den König, in der vierten aber keine Renonce hat, der muß gleich zu Anfange so viel Stiche machen, als er kann. Bedienet mein Spielgehülfe in einer von meinen Farben nicht, so muß man ihn durch weiteres Spielen einer noch nicht freyen Karte dieser Farbe nicht nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächet.

4) Selten ist es nöthig, die von dem Spielgehülfe ausgebrachte Farbe nachzuspielen, es sey denn, daß darauf die einzige Möglichkeit beruhet, zu gewinnen.

5) Hat jede der gegen einander spielenden Parteyen fünf Stiche, und ist man sicher, aus der Hand zwey darüber zu machen; so muß man sich nicht abhalten lassen, sie zu nehmen.

6) Wenn der eine Gegner schon 6 oder 7 hat und der andere, welcher ausspielt, hat noch nichts markiret, so ist es in diesem Falle für den Letztern am besten, einen oder zwey ungewisse Stiche zu wagen,

in Hoffnung, das Spiel, so viel möglich, zur Gleichheit zu bringen.

7) Wenn man 4 markiret hat, so muß man es sich vorzüglich angelegen seyn lassen, noch ein Point zu gewinnen, weil dieses die Hälfte des Sages, darum gespielt wird, rettet. Dieses zu erhalten, muß man mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, wenn man gleich ziemlich stark darin seyn sollte. Hat man eine Honneur nebst 3 andern Trümpfen, so ist dieses schon stark im Trumpf zu nennen.

8) Hat man nur 9 markirt, so muß man, ob man gleich stark an Trümpfen ist, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wenn man bemerkt, daß der Spielgehülfe eine oder die andere von des Gegners Karten trumpfen könne, sondern gebe ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden; hat man hingegen 1, 2 oder 3 markirt, so muß gerade das Gegentheil geschehen, welches ebenfalls statt hat, wenn die Partie zu 5, 6 oder 7 markiret steht; denn in beiden letzterwähnten Fällen spielet man um mehr als einen Point.

9) Wenn man die Hinterhand hat, und sieht, daß der dritte Spieler, nämlich der Gegner rechter Hand, in derjenigen Farbe, die sein Spielgehülfe ausgespielt, keine gute Karte vorsetzen könne, so spielet man, im Fall nichts bessers übrig ist, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus; der Spielgehülfe erlanget dadurch den in No. 2. beschriebenen Vortheil in dieser Farbe. Der Gegner wird dadurch genöthiget, die Farbe zu verändern, welches in solcher neuen Farbe denselben Nutzen verschafft.

10) Wer As, König und 4 kleine in Trumpf hat, fängt mit einem der kleinen an, da es eben so möglich



ist, daß der Spielgehülfe einen höhern Trumpf hat, als der, welcher hinter der Hand sitzt. Ist solcher Trumpf in der Hand des Spielgehülfsen, so kann man dreymal nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so fordere man nicht alle Trumpfe ab.

11) Hat man Aß, König, Bube und drey kleine in Trumpf, so fängt man mit dem König an, spielt darauf das Aß, (ausgenommen wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedienet,) denn es ist wahrscheinlich, daß die Dame fällt.

12) Wer König, Dame und vier kleine im Trumpf hat, fängt mit einem der kleinen an, denn es ist zu vermuthen, daß der Spielgehülfe eine Honneur hat.

13) Hat man aber den König, Dame, Zehne und drey kleine in Trumpf, so fängt man mit dem Könige an; denn es ist wahrscheinlich, daß auf das zweytemal Fordern der Bube fallen würde, oder daß man, wenn der Gegner wieder Trumpf spielt, mit der Dame sowohl, als mit der Zehne einen Stich macht.

14) Wenn man Dame, Bube und vier kleine in Trumpf hat, so fängt man mit einem kleinen an, denn es ist zu vermuthen, der Gegner habe ein Honneur.

15) Hat man Dame, Bube, Neune und drey kleine im Trumpf, so fängt man mit der Dame an, denn es ist wahrscheinlich, daß die Zehne auf das zweyte Fordern falle. Oder man suche mit dem Buben und der Neune hinter der Hand zu zwey Stichen zu gelangen, so wie es bey Nr. 13. mit Dame und Zehne möglich ist.

16) Wer den Buben, Zehne und vier kleine in Trumpf hat, fängt mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

17) Wenn man Bube, Zehne, Achte und drey kleine in Trumpf hat, so fängt man mit dem Buben an, um zu verhüten, daß die Neune keinen Stich mache; es ist sehr wahrscheinlich, daß bey zweymaligem Fordern alle Honneurs fallen.

18) Hat man sechs geringe Trümpfe, so fange man mit dem niedrigsten an, es wäre denn, daß man die Zehne, Neune und Achte hätte, und von dem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur aufgewählet worden: in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur vor der Hand ist, spielt man die Zehne zuerst aus; dieses wird den Gegner nöthigen, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch der Spielgehülfe die Wahl, ob er sie will gehen lassen, oder nicht.

19) Hat man das Aß, den König und drey kleine im Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

20) Hat man das Aß, den König, den Buben mit zwey kleinen in Trumpf, so fängt man mit dem Könige an, wodurch dem Kompagnou sehr deutlich zu erkennen gegeben wird, daß man das Aß und den Buben noch in der Hand übrig behalte. Kommt es darauf zum Ausspielen, so wird er einen Trumpf spielen, und es ist dann zu versuchen, ob der Bube durchgehen könne.

21) Hat man König, Dame und drey kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

22) Hat man König, Dame, die Zehne und zwey kleine in Trumpf, so mache man mit dem Könige den Anfang, nach den bey No. 20. angegebenen Gründen.

23) Hat man Dame, den Buben und drey kleine in Trumpf, so fange man klein an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

24) Wer Dame, Buben, die Neune und zwey kleine in Trumpf hat, fängt mit der Dame an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.

25) Hat man Buben, Zehne und drey kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, nach den bey No. 16. angegebenen Gründen.

26) Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und zwey kleine in Trumpf, so fange man mit dem Buben an, denn bey zweymaligem Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen.

27) Hat man fünf Trümpe von geringerer Benennung, so ist es am besten mit der niedrigsten anzufangen: es wäre denn, daß man eine Folge hätte, so aus der Zehne, der Neune und der Achte bestünde. In diesem Falle muß man mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang machen.

28) Hat man das Aß, den König und zwey kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

29) Hat man das Aß, den König, den Buben und einen kleinen in Trumpf, so fange man mit dem Könige an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

30) Wenn man den König, die Dame und zwey kleine in Trumpf hat, so fängt man mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

31) Wenn man den König, die Dame, die Zehne und einen kleinen Trumpf hat, so fange man mit dem Könige an, und erwarte, daß der Spielgehülfe wieder Trumpf zuspielt, damit man die Absicht den Buben zu stechen, oder fallen zu machen, die Zehne aufzusetzen versuchen könne.

32) Wenn man die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen in Trumpf hat, so macht man mit der Dame den Anfang, damit man die Zehne verhindere einen Stich zu machen.

33) Wenn man den Buben, die Zehne und zwey kleine in Trumpf hat, so fange man mit einem kleinen an, nach den bey No. 14. angegebenen Gründen.

34) Wenn man den Buben, die Zehne, die Achte und einen kleinen Trumpf hat, so macht man mit dem Buben den Anfang, damit die Neune einen Stich mache.

35) Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf, so fängt man mit der Zehne an. Es bleibt dadurch dem Spielgehülfsen frey gestellt, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

36) Hat man die Zehne und drey kleine in Trumpf, so mache man mit einem kleinen den Anfang.

### Besondere Regeln.

1) Wer das Aß, den König und vier kleine in Trumpf, und dabey auch gute Karten in einer andern Farbe hat, der muß zuörderst drey mal Trumpf fordern, wenn nicht die zahlreiche andere Farbe getrumpft werden soll.

2) Wer den König, die Dame und 4 kleine in Trumpf hat, nebst guten Karten in einer andern Far-

be, der spiele mit dem Könige Trumpf aus, weil, wenn man zum zweytenmale wieder zum Ausspielen gelanget, man drey mal wird fordern können.

3) Wenn man den König, die Dame, die Zehne und drey kleine in Trumpf hat, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweyte Fördern fallen werde, und lasse es nicht darauf ankommen, wie man etwa mit Dame und Zehne zwischen der Hand zu zwey Stichen gelangen möge, aus Besorgniß, die zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpft werden.

4) Hat man die Dame, den Buben und drey kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielt man einen kleinen Trumpf aus.

5) Hat man die Dame, den Buben und zwey kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fördern die Zehne fallen werde. Man lasse es nicht darauf ankommen, mit Buben und Neune zwischen der Hand zu zwey Stichen zu gelangen, sondern spiele zum zweytenmale Trumpf, aus den bey No. 3. dieser besondern Regeln angegebenen Gründen.

6) Hat man den Buben, die Zehne und drey kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man einen kleinen Trumpf aus.

7) Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und zwey kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Buben Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fördern fallen werde.

8) Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Karten in andern Farben, so spiele man mit der Zehne Trumpf an.

In den Folgekarten, die Trumpf sind, muß man mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen; in Folgekarten, die nicht Trumpf sind, wird die niedrigste ausgespielt, wenn man fünf Karten hat; hat man aber drey oder vier, so spielt man die höchste Folgekarte aus.

Wenn man stark in Trumpfen ist, das heißt, wenn man

Aß, König und drey kleine in Trumpf,  
 König, Dame und drey kleine,  
 Dame, Bube und drey kleine,  
 Dame, Zehne und drey kleine,  
 Bube, Zehne und drey kleine,  
 Dame und vier kleine,  
 Bube und vier kleine

hat, so muß man nicht eilen Stiche zu machen.

Man spielt gern eine Farbe, darin man das Aß hat, wenn die Farbe nur aus drey Karten besteht; hingegen spiele man die Farbe, worin man ein Aß hat, nicht an, wenn man in einer andern Farbe vier oder mehrere Karten hat, darin man am stärksten ist.

Wenn linker und rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt ist, z. B. das Aß zur rechten Hand, und man hat in Trumpf nur die Zehne und Neune, dabey Aß, König und Dame in einer andern Farbe, und die acht übrigen Karten haben keinen Werth, so fange man mit dem Aß derjenigen Farbe an, worin

man Tertia Major hat. Dieses belehret den Gehül-  
fen von der Uebermacht in dieser Farbe; man spiele  
alsdann die Trumpf Zehne, denn der Gehülfe kann doch  
etwa König, Dame, Bube in Trumpf, oder zwey Hon-  
neurs zugleich haben. Bestünden letztere in König und  
Buben, so wird der Gehülfe die Zehne gehen lassen, und  
hernach, wenn er zum Auspielen kömmt, die Farbe  
anspielen, worin man am stärksten ist. Gelanget man  
nun dadurch wieder zum Auspielen, so nimmt man  
die Trumpf Neune, wodurch der Gehülfe fast sicher die  
Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand  
sigt. Auf gleiche Weise kann man des Gegners Vortheil,  
auch wenn er König oder Dame zur rechten Hand auf-  
wählte, sehr einschränken. Wäre zur rechten Hand die  
Zehne aufgewählt, und man hat den König, den Bu-  
ben, die Neune und zwey kleine in Trumpf, nebst acht  
Karten von keinem Werthe, so spielt man den Trumpf  
Buben an, damit die Zehne keinen Stich mache; man  
behält auch außerdem diese Zehne in seiner Gewalt,  
wenn man, im Fall der Gegner wieder Trumpf zu-  
spielet, mit der Neune des oben erklärten Inpaß  
macht. Ein gleiches hat man bey der zur Rechten auf-  
gewählten Trumpf Neune zu beobachten.

Hat man in einer Farbe den König und ein klei-  
nes Blatt, und der Gegner rechter Hand spielt solche  
Farben an, so muß man den König nicht aufsetzen, es  
wäre denn, daß man nöthig hätte, an das Auspielen  
zu kommen; denn ein guter Spieler bringt selten eine  
Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn  
die Trümpe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut  
machen kann. Eben die Vorsicht ist bey der mit einem  
kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit  
dem Buben und der Zehne, denn durch das Aufsetzen

der letztern wird zu sehr verrathen, daß man in der Farbe schwach ist.

Wird eine Farbe, darin man nur Dame, Bube und Zehne hat, zum zweytenmale ausgebracht, so muß man Dame, Buben und Zehne vorsezen, damit man das Aß oder den König herausbringe.

Man muß die Uebermacht in der Farbe seines Gegners, so wenig als möglich aus den Händen lassen, weil man, wenn man alle seine hohe Blätter wegspielt, und der Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat, in Gefahr kommt, drey Stiche zu verlieren, indem man sich einen zu gewinnen bemühte.

Wenn mein Gegner rechter Hand eine Farbe anspielt, darin ich Aß, König und Dame habe, so muß ich lieber das Aß, als die Dame aufsezen, weil solches dem Gegner ein Blendwerk macht, woran in diesem Falle so viel gelegen ist, daß man nicht achten muß, den Gehülfen zugleich zu täuschen.

Es ist nur dann rathsam, sich merken zu lassen, in welcher Farbe man am stärksten ist, wenn man nur eine zahlreiche Farbe hat; spielt man nun Trumpf aus, um diese Farbe einzubekommen, so giebt man zu erkennen, daß man gedachte Farbe angespielt zu haben wünscht; — ist man aber in allen Farben stark, so hat man nicht nöthig zu entdecken, in welcher man eigentlich am besten stehe.

Um seinem Kompagnon behülflich zu seyn, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche als möglich eingehen, so muß man ihn zuvörderst nicht ohne Noth um seine Trümpe bringen; hernach, wenn man weniger Karten in einer Farbe hat, als der Gehülfe,



durch Zurückwerfung der höhern Blätter, das Ausspielen bey ihm zu erhalten suchen, u. s. w.

Wenn mir zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden ist, und ich As, Zehne, einen kleinen, oder König, Zehne und einen kleinen in Crumpf habe, mein Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielt, so muß ich ihn gehen lassen, denn ich kann dadurch leicht einen Stich gewinnen, hingegen niemals etwas verlieren.

### Hauptgesetze des Whistspiels.

1) Wenn ein Mitspieler außer seiner Ordnung eine Karte ausspielt, so hat jeder seiner Gegner das Recht zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besizer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verläugnen. Oder ist einer der Gegenparthey am Ausspielen, so kann er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielt werden, wenn sie der Mitgehülfe hat.

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen, bis der Stich umgekehrt, und aus der Hand gelegt ist, oder bis derjenige, so verläugnet, oder sein Gehülfe vom neuen ausgespielt hat.

3) So jemand verläugnet, kann die Gegenparthey drey Points markiren, und hätte dieser Strafe ungeachtet dennoch der verläugnete Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur neune markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugnens markirten drey Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4) Hat jemand seinem Gehülfsen des Aussagens wegen zugerufen, da die Parthie zu mehr oder weniger als acht markiret stehet; so kann jeder der Gegner verlangen, daß vom neuen gegeben werde.

5) Ist die aufgewählte Trumpp-Karte bereits gesehen worden, so darf man seinen Gehülfsen nicht mehr des Aussagens wegen erinnern.

6) Wenn der aufgewählte Trumpp bereits gesehen ist, können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr markiret werden, es wäre denn, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

7) Wenn jemand eine Karte auf den Tisch fallen läßt, daß sie gesehen wird, stehet einem jeden Gegner frey, solche Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen und die Absonderung beweisen können. Kennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8) Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeigt, ehe die Karten umgewandt worden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es vor gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgabe, oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verläugnen dadurch verursacht werden.

9) Wenn bey dem Geben eine Karte umgekehrt wird, stehet es der Gegenparthey frey, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10) Wenn das Aß oder eine andere Farbe ausgespielt wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder trumpsfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verläugnen zu müssen, den Stich geben lassen.

11) Wenn in dem Spiele Karten ein Blatt umgekehrt liegt, muß vom neuen gegeben werden, ausgenommen wenn es die letzte Karte ist.

12) So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und beschauen. Geschieht solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweytenmale. Wenn bey dem Geben ein Blatt umgekehret wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

13) Wenn eine Karte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand bengiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verläugnen, unterlassen kann.

14) Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Karten empfangen. Hat er deren nur 12, und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige, so mit 12 Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er wirklich verläugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14 Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.

15) Wenn jemand in der Meynung, er habe die Partie verlohren, seine Karten entdeckt auf den Tisch

wirkt, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so haben die Gegner die Macht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur daß kein Vera läugnen dadurch verurfsachet werde.

16) A und B sind Spielgehülfen gegen C und D, A spielt Tresse an, B wirkt eher als der Gegner C bey. In diesem Falle hat D das Recht, eher als sein Gehülfe C aufzugeben, weil B außer seiner Ordnung gespielt hat.

17) Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karte aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, so ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeigt, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es der Gegner beliebt.

18) So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er ein Honneur ausgespielt habe.

19) Wenn, da die Partie zu 8 markirt steht, jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beide Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, und daraus erhellet, daß die Gegenpartey nicht 2 an Honneurs rechnen könne; so können sie mit einander zu Rathe gehen, ob von neuem gegeben werde, oder ob das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben soll.

20) Antwortet jemand, und hat doch kein Honneur in der Hand, so können die Gegner mit einander zu Rathe gehen, ob von neuem gegeben werden solle, oder nicht.

21) In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler davein willigten.

22) Derjenige, so gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf dem Tische zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Karten gesteckt, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählt worden, wohl aber welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt, daß der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

### Anlege = Tafel.

Ein.

Sech.

Zwey.

Sieben.

Drey.

Ähte.

Vier.

Neun.

Fünfe.

## König und Kayser \*)

Bey diesem Spiele gehen zwey, welche den König und Kayser vorstellen wollen, etwas auf die Seite; machen unter sich ins geheim aus, welcher von ihnen König, welcher Kayser seyn wolle. Sind sie hien innen einig, so gehen sie wieder zu der Gesellschaft, stellen sich in Reihen, halten die Hände ausgestreckt gegen einander, die übrigen hängen sich in eine Reihe, schlüpfen unter den aufgehobenen Händen des Königs und des Kayfers durch. Der letzte wird angehalten, und leise gefragt: bey wem er lieber seyn wolle, bey dem König oder bey dem Kayser? welcher darauf ebenfalls ganz leise, eines von beiden antwortet, und alsdann auf die Seite geht. Jeder schlüpft nach der Reihe durch und allemal wird der angehalten und gefragt; so geht es fort, ohne daß ein Angeworbener weiß, welcher König oder Kayser sey, oder wer sein Freund oder Feind ist.

Ist dieses vorbey, so treten König und Kayser von einander und rufen: wer königlich ist, geht dahin; wer kayserlich ist, daher. Worauf sie sich in Ordnung stellen, und einander gegenüber treten. Nach diesem schickt der Kayser einen von seiner Parthey zum Könige, fordert einen Kämpfer heraus, worauf nach Maaßgabe der Größe und Stärke des ausgesetzten Mannes ein eben so großer und stärker von dem Könige entgegengestellt wird. Beide müssen alsdenn mit einander ringen. Wer zu Boden geworfen wird, heißt Todt, und muß sich unterdessen hinsetzen;

\*) Nr. 2. bis 7. sind im Salzburgerischen gebräuchliche Spiele

so geht dieses Spiel fort, bis zuletzt König und Kaiser den Ausschlag geben.

Wenn der Herausgeforderte unterliegt, so wird dem Herausforderer ein frischer entgegen geschickt; unterliegt der Herausfordernde, so geht der Sieger zur Gegenparthey und fordert einen von ihnen heraus. Die Wahl, welcher geschickt oder entgegen gestellt werden muß, hängt von den zwey Häuptern, vom Kaiser und Könige ab. Keiner darf indessen einen Großen über einen Kleinen schicken, so lange er Auswahl hat, auch Kaiser und König dürfen nicht angegriffen werden, bis schon alles zu Boden geworfen ist.

## 3.

## Salzverkaufen.

Die Anwerbung zu welcher Parthie einer gehört, und fast alles übrige ist eben so wie bey dem vorigen Spiele, nur die Art des Kampfes ist etwas unterschieden. Beide Theile entfernen sich etwa 30, 40 bis 50 Schritte von einander; jeder legt einen Zaunstecken, oder eine Stange bey seinem Ziele quer über zur Mark oder Zeichen auf die Erde; worauf der Kaiser von seinem Ziele zu dem des Königs ausschickt, welcher sagen muß: Mein Herr schickt mich her, um einen Stock Salz, wie theuer? Der König antwortet: 1, 2, 3, 4, 5, 6 Gulden, und nennt einen von seiner Parthie, der sich soll aufzählen lassen; welcher dann mit dem rechten Fuße auf die zur Mark gelegte Stange auftritt, die linke Hand auf den Rücken legt, und rechte offen hält. Der Käufer tritt auch mit dem rechten Fuße auf die Mark, ergreift mit seiner linken die rechte Hand des Gegners, unterwärts fängt er

mit einem Finger der rechten Hand auf des andern rechte Hand zu tupfen, und zugleich zu zählen an 1, 2, 3, so viel nemlich als der Stock Salz Gulden kosten soll. Ist die letzte Zahl ausgesprochen, so lauft er so geschwind als möglich, zurück nach seinem Ziele, und derjenige, dem er aufgezählt, läuft ihm nach. Erhascht er ihn vor dem jenseitigen Ziele, so heißt der Erhaschte tot; erhascht er ihn nicht, so bleibt jener noch brauchbar. Aber derjenige, welcher nachläuft, muß, er mag ihn erhascht haben oder nicht, nun beym Kayser eben die Frage wiederholen, aufzählen, mit der letzten Zahl laufen, und erwarten, ob er erhascht wird oder nicht, und so geht es wechselweise bis zum Ende fort.

## 4.

## Ballwerfen.

Hierbey machen sie einen runden geschlossenen kenntlichen Cirkel auf die Erde, ungefähr im Durchschnitt 10 bis 12 Schritte, nachdem mehr oder weniger am Spiel Antheil nehmen. Zwey sind Anführer; die übrigen stehen so viel möglich in gleichem Paar zusammen. Alsdenn nehmen sie ein Taschmesser, welches auf einer Seite das Zeichen des Messerschmidts hat, welches sie Präf (Gepräge) nennen. Einer wählt die Seite mit, der andere die ohne Präf, darauf heißt es: dies gilt dieses Paar. Das Messer wird in die Höhe geworfen, und wessen Seite, wenn es auf den Boden fällt, aufliegt, der hat vor dem andern die Vorhand; und so wird fortgefahen bis um alle geworfen worden. Zuletzt wird das Messer noch ausgeworfen; um zu bestimmen, welche Parthis zuerst in den Kreis hinein zu stehen kommt. Denen,



welche außerhalb des Kreises sind, gehört der Ball. Nach gemachter Abtheilung lauft jeder, der von außen in den Kreis kommt, oder von innen heraus tritt, Gefahr, daß seine Parthie, wenn er betreten wird, eines gezählt bekommt.

Nun kommt es darauf an, ob die Aeußeren glücklicher sind im Treffen, oder die Innern im Ausweichen. Der Ball wird von den Aeußern von einem zum andern hoch übergeworfen; wohin also der Ball fliegt, da weichen die Innern; sieht der, welcher den Ball eben erhalten, seinen Vortheil, so wirkt er auf die im Kreise; trift er einen, so zählen die Innern Einen; fehlt er, so wird den Aeußern einer gezählt; fängt ein Innerer den Ball, so kann er auch auf einen Aeußern werfen, die Folgen sind die nemlichen. Sobald einer Parthie 3, oder nachdem es ausgemacht ist, auch mehrere gezählt hat, so darf derjenige, der am dstersten getroffen worden, oder gefehlt hat, nicht weiter mit spielen, bis zuletzt eine Parthie ausgezählt ist; alsdenn wird gewechselt, die im Kreise stehenden treten heraus und jene hinein, und so wird fortgefahen.

## 5.

## G a i s e l n.

Das Spiel ist in ganz Deutschland, wiewohl unter andern Namen bekannt. Es wird ein Kreis geschlossen, im Durchschnitt etwa 3 bis 4 Schritte, in die Mitte wird ein großer Stein gesetzt, der aber oben nicht sehr rund ist, und auf diesen Stein wird eine Klau von einem Vieh, oder auch ein Bochohorn gelegt.

Die Spieler stellen sich zusammen in einen Kreis. Einer davon zählt aus, welches sie anerschlagen heiß

sen, das ist, er sagt etwas her; z. B. gen Hof, gen  
 Wolfenstein, haect der Bauer übern Rain, wie viel  
 hat er Hosen zerrissen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.  
 Das Mändl geht ins Kämmerlein, hat ein staudigs  
 Hütel auf, tanzen 33 drauf, gigri gan, aufi dan.  
 Bey jedem Wort berührt er einen im Kreise, und den  
 das letzte Wort trifft, der muß Hüter seyn; und stelle  
 sich also zum Stein, auf dem die Klaue oder Horn  
 liegt, welches sie Gaisß heißen. Die übrigen stehen  
 ohngefähr 6 bis 7 Schritte davon bey einem bestimm-  
 ten Ziele, und nehmen etwas geplattete Steine und  
 werfen nach der Gaisß, um sie abzuwerfen, welche der  
 Hüter, so oft sie abgeworfen wird, wieder aufsetzen  
 muß. Der Bezirk im Kreise um den Stein gehört dem  
 Hüter. Derjenige, welcher geworfen hat, muß seinen  
 Stein aus dem Kreise selbst wieder holen, welches sehr  
 geschwind zugehen muß, denn ertappt ihn der Hüter;  
 so muß er Hüter seyn. Oft liegen schon mehrere Plat-  
 ten in dem Kreise, welche die Eigenthümer zu holen  
 nicht wagen, bis der günstige Augenblick kommt, daß  
 einer die Gaisß gut trifft, sie weit weg schleudert, und der  
 Hüter mehr Zeit zum Holen braucht. So spielen sie  
 dieses Spiel fort, bis sie ein anders machen wollen.

### Diebjagen.

Hierbey wird, wie vorher, ausgezählt. Derjenige,  
 den das letzte Wort trifft, ist Schörg. Ein Ort wird  
 als Freystatt bestimmt, wohin der Schörg nicht darf.  
 Alsdenn laufen sie aus dem Freyort, der Schörg geht  
 nach; den er erhascht, muß ihn ablösen; u. s. w.

### Burröselsspringen.

Wird mehrentheils auf einem grünen Plage gespielt. Einer steht mit vorwärts niedergebogenem Kopf, mit einem Fuß vorwärts und den andern etwas zurücke, mit beiden Händen und Armen an den Seiten dicht angeschlossen; die übrigen stellen sich hin. Einer nimmt sich nach dem andern einen Anlauf, springt hinzu, greift mit beiden Händen auf die Achseln des Stehenden, und springt mit dieser Hülff und des genommenen Schwunges, über den Kopf weg.

Im Winter, wenn sie einander mit Schneebällen werfen wollen, so gehen sie in ein weites Feld, theilen sich in zwey gleiche durchs Loos bestimmte Haufen, rücken immer näher zusammen, werfen häufig Schneebälle auf einander ab, bis sie zuletzt handgemein werden, und ein jeder seinen ihm entgegenkommenden Gegner anpakt und in den Schnee wirft: Diejenige Parthie, von welcher einer oder mehrere nicht in Schnee geworfen worden, hat gewonnen.

Die erwachsenen ledigen Pürsche spielen auch die Spiele Num. 3. auch 5. 6. Doch die beiden letztern mit einigem Unterschiede. Z. B. beym Diebja gen wird ein ordentliches Gericht bestellet, Pfleger, Gerichtspersonen und Schreiber, 5 bis 6 Diebe, Schörrgen in Menge, doch keine Freystatt erlaubt. Hingegen wird auf dem Plage eine Bühne aufgeschlagen. Der Dieb kann im ganzen Dorfe herum schleichen; wird einer erhascht; so führen ihn die Schörrgen zum Gericht, der Pfleger fängt an auszufragen, was er sich schuldig wisse. Will er nichts gestehen, so wird eine Klemme genommen und ihm damit die Finger

eingepreßt. Unter tausend Grimassen fängt er unter der ganzen Menge an zu gestehen, was er auf andere weiß, und da kommen alle Fastnachtsstückchen heraus; z. B. einer geht im Schlafrock aus, und meynt, er habe den Mantel, und dergleichen. Jeder weiß was besonderes; und wenn alles zu Ende ist, so wird ins Wirthshaus gegangen. Diese Spiele werden mehrtheils in den Herbstzeiten angestellt.

Buchfelspringen weicht bey den Erwachsenen darinnen von obigen ab, daß jeder, der darüber springt, wieder mehrere hat, die etwa 10 Schritte von einander vorwärts stehen, so, daß folglich, wenn ihrer 30 spielen, jeder über 29 springen muß.

8.

### Prellball.

Diese Art des Ballspiels ist ganz einfach, erfordert aber Schnelligkeit und Augenmaaß und erlaubt eine beliebige Anzahl von Spielern. Auf einem freyen Plage wird eine Vertiefung in den Boden gemacht, und in diese wird ein 18 bis 20 Zoll langer hinlänglich breiter und dicker Stab von festen Holze bis zu seiner Hälfte schreg hinabgesteckt, so daß die Mitte auf dem Rande des Loches liegt. An seinen tiefliegenden Ende hat er eine löffelartige Ausbuchtung, in diese legt man den Ball, auf die andere geschieht ein Schlag mit einem starken dazu bequemen Knüttel, und der Ball steigt in die Luft. Derjenige, welcher den Ball so prellt, hat die Hauptrolle im Spiel, die andern sind Dienende und stehn im Kreise umher, jeder etwa 10 Schritte vom obigen Loch auf einer bezeichneteren Stelle. Diese Dienenden suchen den Schlag zu

gewinnen, und dies kann jeder auf dreierley Art.  
 1) Wenn er den geprellten Ball aus der Luft fängt.  
 2) Wenn er den Spieler damit wirft. 3) Wenn er  
 den geprellten Ball eher wieder ins Loch schafft, als  
 der Schläger sich löst. Um dies zu verstehen, muß  
 ich folgendes hinzufügen. Ist der Schlag geschehen,  
 so laufen gewöhnlich mehrere nach dem Balle, um ihn  
 zu erhaschen. In dieser Zeit muß der Schläger sein  
 Loch hurtig verlassen und mit seinem Stabe auf alle  
 bezeichneten Plätze derjenigen klopfen, die nach dem  
 Balle gelaufen sind, hierauf aber schnell zurückkehren  
 und seinen Stab hurtig in das Loch setzen. Wird er,  
 ehe dies letztere geschehen ist, von einem der Dienens-  
 den geworfen, oder schafft einer derselben den Ball eher  
 ins Loch, als der Schläger seinen Stock, so ist der  
 Schlag für ihn verlohren und sein Gegner hat ihn ge-  
 wonnen. Das Wegspringen des obigen Hebels läßt  
 sich dadurch verhüten, daß man ihn an eine starke  
 Schnur bindet, die an einem nebenstehenden kleinen  
 Pfale befestigt ist.

## 9.

## Das Ringwerfen.

Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur  
 und an ihrem herabhängenden Ende ein metallener  
 Ring, von der Größe eines ganzen oder halben Gul-  
 dens, so schwer, daß er die Schnur, beym Fortwer-  
 fen bequem mit sich fortziehet. Die Schnur reicht mit  
 dem Ringe ohne starke Ausspannung, bis zu einem  
 Haken, der gegenüber an der Wand, etwa 6 Schuh  
 hoch, befestigt ist. Es kommt bey dem Spiele darauf  
 an, den Ring so zu werfen, daß er auf den Haken

hängen bleibt. Zu diesem Ende wird er mittelst der Finger so fortgeworfen, daß er durch die Luft einen Bogen beschreibe, dessen Radius die Schwur ist. Der Bogen muß aber neben dem Haken aufsteigen und sich über ihm endigen, so daß der Ring beym Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe diese Uebung hin und wieder in Deutschland gefunden. Jeder kann dies stille Spiel für sich spielen. Sind mehrere zusammen, die es spielen wollen, so machen 24 Würfe in 6 Gängen, jeder zu 4 Würfeln, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitspieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Point gut geschrieben; bleibt er aber im ganzen Gange, das ist viermal hinter einander, hängen: so giebt dies 6 Points. Jedoch jeder kann das festsetzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfs, Abmessung der Kraft der Hand, beschäftigen hier den Beobachtungsg Geist und üben das Augenmaaß. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft, das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tische.

## 10.

## Das Topffschlagen.

Dieses Spiel, eine Art von Blindkuh, kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf den platten Erdboden nieder, dieser ist der Gegenstand des Spiels. Der erste der beste von der Gesellschaft — (denn alle drängen

sich hierbey dazu, Blindekuh zu seyn) läßt sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritt von dem Topf gestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte vom Topfe bis zu seinem Standpunkte vorher abmessen lassen. — In seine Hand bekömmt er einen verben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern Willens ist, und so bewaffnet ist es seine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges sich mit zugebundenen Augen zwey bis drey mal umzudrehen. Dies nun so zu vollbringen, daß die Nase nach dem dritten Umrunden wieder genau nach dem Topfe hinweist, dann grade aus, ohne links noch rechts auszuweichen, fortzugehen; die Entfernung bis zum Topfe wieder gehdrig auszumessen und den Schlag von oben nach unten, also nicht horizontal, grade auf den Topf zu führen, hierin besteht die Kunst des Spiels. Es glückt selten. Die Blindekuh dreht sich, und bey jedem Male weicht sie von der ersten Richtung etwas ab. Ein verlassenes Gelächter zischt durch die ganze Gesellschaft. Er marschirt vorwärts, und zwar nach einer ganz andern Weltgegend; er schlägt zu und mit dem Schlage bricht ein allgemeines Gelächter los; denn er ist weit vom Topfe entfernt. Da steht er nun, nach abgetrisenem Tuche, mit großen Augen und sucht den Topf, dessen Zertrümmerung er so sicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Gesek machen, daß niemand einen Laut von sich gebe, so lange der Schlag noch nicht geschehen ist; die Lustigkeit des Spiels gewinnt dadurch und die Blindekuh findet sich schwerer nach dem Ziele. Man kann in den Topf einen Preis legen, Obst oder sonst etwas, doch ist dies nicht nothwendig. Die Spieler nehmen alle Kräfte

ihrer Sinnen und ihres Beobachtungsgeistes zusammen, um die erste Richtung nicht zu verlieren. Sie suchen sich auf mancherley Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füßen gleichsam als Wegweiser nach dem Topfe, niedergestemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füßen vier rechte Winkel gemessen u. s. w. Kurz, jeder schafft sich seine eigene Methode, so daß das Spiel das sinnliche Beurtheilungsvermögen mehr beschäftigt als man von seiner Einfachheit vermuthen sollte.

Stellt man die neun Regel an die Stelle des Topfes und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand: so bekommt das Spiel eine neue Einleidung, die zum Abwechseln angenehm ist.

**Jacob wo bist du?**  
oder  
die beiden Blinden.

Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unablässig, um ihn durchzuschlagen; dabey sind ihm aber die Augen verbunden und er muß sich durchs Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jacob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen verbunden und mit einer kleinen Pfennigschalmere oder sonst etwas muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt, oder verlohren hat, und dann im ernstestem Tone ruft: Jacob wo bist Du? einen Ton von sich geben. Sein Herr spißt dabey gewaltig die Ohren, und Jacob sieht aus, als wollte er das Gras



wachsen hören; er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äußerst fein auf, als wenn er auf Eiern gieng und nähert sich der Gegend, wo Jacob pfiff. Er hebt allmählig die Hand, die mit einem locker gedrehten Schnupstuche bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jacob ist indeß schon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn und schneidet Grimassen, die Furcht und Angst bedenten, ob er gleich außer aller Gefahr ist und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jacob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht von da, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder ein Paar Schritte und prellt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwey, drey Hiebe ankündigen, daß er unvermüthet auf seinen Herrn gestoßen sey. Die ganze Gesellschaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es ist auch in der That unmöglich bey diesem Spiele ernsthaft zu bleiben, wenn beide ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen, unmöglich, das Lachen zu lassen, bey den sonderbaren Gestalten, die mit dem behutsamen Gehn auf den Fußspitzen dem Hören, vor- und rückwärts Springen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.

Die Umstehenden haben bey diesem Spiele nichts zu thun als zuzusehen, zu lachen und den Jacob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Sie müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen, und die beiden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muß von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille ge-

bieten, denn diese ist durchaus nöthig, damit die beiden Blinden sich durchs Gehör ausspüren können.

Von Zeit zu Zeit werden Jacob und sein Herr abgeloßt, und durch andere von der Gesellschaft ersetzt.

## 12.

## Die Jagd.

Am schönsten läßt es sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Gebüsch, Hohlwegen, Hügeln und dergleichen abwechselt, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt hier die Gränzen des Jagdreviers, wie es die Gelegenheit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dgl. Man kann es, wenn Platz genug da ist, eine gute Viertelstunde lang und einige 100 Schritte breit machen. Alles dies müssen die örtlichen Umstände an die Hand geben; Gränzen müssen aber, wenn man im Freyen spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und muß wenigstens zehn bis zwölf Personen stark seyn, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich mit zwanzig und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Oberjäger gewählt; am glücklichsten ist es, wenn der Aufseher der Jugend diese Rolle übernimmt. Alle Uebrigen machen das Wild aus. So stellt man sich in den Anfang des Reviers. Hier giebt der Oberjäger ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinter her, und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes Wild, was er einholt und berührt,

wird dadurch sogleich zum Jäger, und steht dem Oberjäger bey.

Auf diese Art erhält er bald zwey, drey, vier Gehülffen, die mit ihm zugleich Jagd machen; und weil überhaupt alles Wild, was man erjaget, auch Jäger wird, so vermehrt sich die Zahl der Jäger immer fort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum Jäger geworden wäre, so muß jeder derselben sein Taschentuch um den Arm binden, um dadurch kenntlich zu werden. Das Wild thut alles mögliche, um nicht erjagt zu werden: es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu athmen, im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entweichen, oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften; späht mit dem Ohr am Boden den Fußtritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen, es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben, u. s. w. Jeder Jäger im Gegentheile gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehen unter dem Befehle des Oberjägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nöthigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen die nöthigen Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschließen. Jeder ist dabey auf seiner Hut, unvermerkt heran zu schleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege und Bäume; jeder horcht, ob sich nichts regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt, und verfolgt es muthig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Reviers bis an das Ende fortgejagt, hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zum Verstecken bequem sind. Man wendet um, und durchstreicht das Revier, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder rückwärts, bis zum Anfange. Hier schließt sich dann die diesmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Jägern zu entziehen wußte und bey der Rückkunft derselben am Anfange des Reviers steht, ist frey und hat die Ehre des Siegs, über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Gränzen des Reviers überschreitet, ist seiner Freyheit verlustig, und muß Jäger werden.

13.

## M i a u !

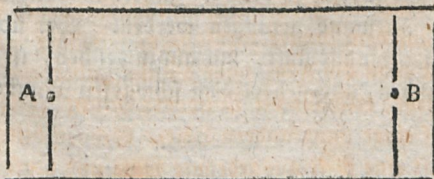
Der Abend muß sehr dunkel seyn. Der flinkste Knabe wird zum Miau gewählt, dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa vier Minuten Zeit, binnen welcher man zwanzig zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermuthet und findet ihn nicht. Man umstellt indes den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den Miau auf, mit den Worten: Miau laß dich hören! Alle andere wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit großer Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt; aber ehe man sichs versieht, erschallt die Antwort: Miau! weit entfernt, auf einer ganz andern Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vor-

wärts nach der Gegend, wo der Laut Miau! her-  
schalle. Hier will man ihn denn recht sicher einschlies-  
sen; aber ehe man sichs versieht, ist Miau wieder  
durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die  
andern zum zweyten Maale. Ist Miau aber endlich  
glücklich eingeschlossen und man fordert ihn auf sich ho-  
ren zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten,  
wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verräth  
er seine zu große Nachbarschaft und man sucht dann  
desio eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau  
unter allgemeinen Gelächter gefangen wird. Ueber  
die Gränze des Spielraums darf er nie hinauslaufen.  
Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter  
verbunden, gewährt viel Bewegung, und ist sehr be-  
quem die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

## 14.

## Der schwarze Mann.

Man steckt auf ebenen Boden ein langes Viereck ab.  
Es ist schon hinreichend, die vier Ecken desselben mit  
Stäben zu bezeichnen, die man in den Boden steckt,  
und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken.  
Fast an beiden Enden des Vierecks liegen zwey Steine,  
der eine bey A. der andere bey B. Hinter jedem Stei-  
ne ist ein Freyplatz. Diese Figur macht die Sache  
deutlich.



Die Knaben wählen durchs Loos oder Uebereinstimmung einen zum schwarzen Mann. Dieser stellt sich auf einen der Freyplätze, zum Exempel hinter A, die Andern treten auf den andern hinter B. Jetzt ruft der schwarze Mann den andern zu: fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht? — Nein! antworten die muthigen Knaben hinter B, und laufen vorwärts, um auf den Freyplatz A zu kommen, aber der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemühet sich, sie zu fangen. Jeder ist sein, wen er faßt und dem er, unter dem Ausruf eins, zwey, drey! drey kurze Klaps giebt. Dieser muß ihm jetzt mit fangen helfen und mit ihm auf den Freyplatz B, indeß sich die andern Knaben jetzt in A befinden. Jetzt tritt der kleine schwarze Mann wieder hervor, und fordert sie wieder auf wie oben: fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht? Nein! erwiedern die andern und laufen von A nach B zu. Unterwegs kommt ihnen der schwarze Mann mit seinen Gehülfen wieder entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin- und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich Alle, bis auf Einen gefangen sind. Dieser Eine, oder wenn es der Fall ist, daß Alle gefangen wurden, Derjenige, welcher sich am letzten fangen ließ, wird nun wieder der schwarze Mann, und das Spiel hebt von neuem an. Jeder, den der schwarze Mann gefangen hat, ist verbunden mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freyplätze kann Niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, ist so gut als gefangen, und gehöret dem schwarzen Manne.

---

15.

## Tag und Nacht.

Man theilt die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Größe, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwey gleiche Partheyen und stelle sie 10 bis 15 Schritte von einander in zwey Linien (Fronten), so daß beide sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Linien tritt der Aufseher oder Anführer des Spiels mit einer kleinen hölzernen Scheibe, die auf der einen Seite weiß gelassen, auf der andern schwarz gefärbt ist; jene heißt Tag, diese Nacht. In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beide Seiten man zu Tag und Nacht gestempelt hat, eben so brauchbar. Er läßt von den Personen der einen Linie eine und von denen der andern die andere Seite wählen, so daß die Linie A zum Beispiel Tag, B im Gegentheil Nacht hat, und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf das Niederfallen an; liegt nämlich der Tag oben: so verfolgt die Linie A alle Personen der Linie B, und wer sich erwischen läßt, ist todt oder matt, und darf nicht mehr mitspielen. So gehn nach und nach die Personen der einen und andern Parthey ab, und diejenige, welche zuerst ganz todt ist, hat die Parthie verlohren. Es läßt sich aber leicht einsehen, daß die Parthey B gleich nach dem ersten Wurfe ganz und gar gefangen werden würde, wenn A das Recht hätte, so lange Jagd auf sie zu machen, als sie wollte. Hier müssen folglich dem Verfolgen Schranken gesetzt werden. Man macht daher jeder Fronte gegen über und etwa 40 Schritte von ihr entfernt, einen Freyplatz, und zwar so, daß derjenige, welcher vor der Fronte A liegt, der Parthey B gehört, und daß A ihren

Freyplaz vor der Fronte B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, daß A die Parthey B verfolgt: so muß B erst um A herumlaufen, um nach ihrem Freyp-laz zu kommen, dadurch wird das Entzwischen zwar erschwert, doch nicht unmdglich gemacht. Gesetze bey diesem Spiele sind: 1) Wenn die Scheibe geworfen werden soll, darf sich Niemand umsehen, um zu bemerken, welche Seite oben liege. Der Aufwerfer kündigt dieses an, indem er Tag oder Nacht ruft. 2) Wenn die eine Parthey, zum Beispiel A, die andere B verfolgt, so muß sie ordentlich hinter sie her setzen und darf nicht nach dem Freyp-laz derselben laufen, um ihn zu versperrern.

## 16.

## Fuchs zu Loche.

Eine Person der Gesellschaft wird durchs Loos oder durch eigenes Erbieten Fuchs. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes, z. E. eine kleine Grube, ein Maulwurfshügel, oder der Winkel eines geräumigen Saals — denn das Spiel läßt sich auch im Hause spielen, wenn Lerm und Staub nicht gescheut werden — ist seine Wohnung oder eingebildete Höhle. Sowohl er, als auch die übrigen Personen sind mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Alle sind wie ein Bienenschwarm um ihn her, machen allerley Spaß und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe sie sich versehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Anfall auf sie, und fängt an, sie mit dem Plumpsack zu verfolgen. Aber er darf dabey schlechterdings nur auf einem Beine fort-hüpfen, da die andern auf beiden laufen dürfen. Jeder ist aufmerksam auf den Fuchs, 1) ob er etwa das



andere Bein an den Boden bringt — thut er dieß, so schreyen alle berührt! und schlagen ihn mit den Plumpsäcken so lange, bis er seine Höhle wieder erreicht hat. Sind sie hierbey nicht sehr schnell, so entwischt der Fuchs augenblicklich, ohne einen Schlag. 2) Muß jeder genau auf ihn achten, um nicht von ihm mit dem Plumpsack erreicht zu werden; denn durch einen einzigen Schlag mit demselben, wird der Fuchs befreyer, der Getroffene kömmt an seine Stelle, und alle verfolgen ihn mit den Plumpsäcke unter dem Geschrey: Fuchs zu Loche! bis er die Höhle erreicht.

Um dem Fuchs sein Spiel nicht zu sehr zu erschweren und den andern das Entfliehen zu leicht zu machen, zieht man um die Höhle des Fuchses eine Gränzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritten, über welche niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und sich mithin den Schlägen der andern auszusetzen. Im Zimmer ist dies nicht nöthig, denn die Wände sind selbst die Gränze.

## 17.

## Vögel verkaufen.

Der Aufseher der Gesellschaft macht den Verkäufer, alle andere sind Vögel, nur Einer von ihnen spielt die Rolle des Käufers. Der Verkäufer stellt seine Vögel in Fronte und giebt jedem einen Vogelnamen: du bist ein Stieglitz, du ein Staar, du ein Fink u. s. w. Das muß aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: Hast du Vögel zu verkaufen? — Ja! — Hast du einen Raben? — Nein! — einen Sperling? — Nein. So gehts immer fort nein, bis der Käufer einen z. E. hier den Staar nennt, der

wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreyt alles ja! und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus, das heißt, läuft fort, um seinem neuen Herrn zu entfliehen. Um seine Flucht zu begünstigen muß der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand. Jetzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er sein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück: so gehdet er dem Verkäufer wieder, und dieser giebt ihm auch wohl Futter, Aepfel, Birnen, Pflaumen. Diejenige Parthie, die am Ende die stärkste ist, hat gewonnen.

## 18.

## Der Bildhauer.

Die Gesellschaft befindet sich draußen im Freyen. Einer ist Bildhauer, die andern seine Bildsäulen; hier am Gebüsch steht ein Marsch, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules, u. s. w. in mannichfaltigen Stellungen, unbeweglich, wie es Bildsäulen zukommt. Er, der Meister, geht gravitatisch auf und ab, den Schlägel (Plumpsack) in der Hand, um an dieser oder jenen Bildsäule zu bessern, wenn ein Fehler, d. i. hier, ein Gezisch, verbissenes Gelächter, eine Bewegung oder eine falsche Stellung bemerkt wird, und die Verbesserung besteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hiebe, je nachdem die Bildsäule aus festerem oder weicherem Steine gemacht ist. Endlich ruft der Meister, des Verbesserns müde: Der Bildhauer ist fort! und plößlich werden die Statuen lebendig, springen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, springen, lermen, singen nach Herzens Lust durch einander. Der Bildhauer sieht das eine Zeitlang mit an und ruft dann eben so unverhohlt:

Der Bildhauer ist da! Nun stiegen alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen. Der Letzte, welcher am spätesten an seinem Plage anlangt, giebt ein Pfand, oder fühlt, wenn man keine Pfänder sammeln will, den Schlägel des Meisters. Hierauf geht er wieder aufs Verbessern aus wie oben, auch rückt er die Personen wieder in die Stellungen, welche sie haben sollen. Allein seine Rolle ist auch nicht ohne Gefahr; er muß jedesmal Einen als den Letzten angeben und bestrafen, kann er dies aus Unachtsamkeit nicht, oder bestraft er, nach dem Zeugnisse der Uebrigen, einen Unschuldigen, so muß er selbst ein Pfand geben und ist abgesetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder spielt, von den Statuen in Corpore mit Taschentüchern bis zu einem etwas entlegenen, vorher bestimmten Freyplaz verfolgt und verliert seine Meisterschaft. — Das Spiel ist lustig, unschuldig, und gewährt so viel Bewegung, als jeder wünscht, weil sie ganz von jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann kleine Knaben, wenn es oft gespielt wird, einigermassen zur hurtigern Vollführung gegebener Befehle gewöhnen.

19.

### Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise umher. Nur Einer ist ohne Plaz, trägt ein rundlichtes Bündel und heißt deshalb der Lastträger. Die andern wechseln insgeheim, unter Zuwinken die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen leergewordenen Stuhl zu werfen. Kann er dies, so gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl ist, trägt an seiner Stelle das Bündel. Wirft er aber aus Ueberei-

lung sein Bündel neben den Stuhl, oder so darauf, daß es wieder herunter rollt: so bleibt er Lastträger und bekommt Strafe mit dem Plumpsack. Dieses Spiel hat mit dem allgemein bekannten Spiele: Ist hier ein Kämmerchen zu vermietthen? — viele Aehnlichkeit, bey welchen die Plätze gewechselt werden, und der so übrig bleibt, der künftige Fragende abgeben muß.

## 20.

## Das Spiel der Aehnlichkeit.

Man setzt sich in einen Kreis zusammen und giebt sich der Reihe herum dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt man nur zwey Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch drey und mehrere geben. Als Beispiele muß ich hier einige hersetzen. Welche Aehnlichkeit finden sie, fragt A den B, zwischen einem Marmorblock und Papier? Antw. Sie können beide zu Denkmälern gebraucht werden. — Zwischen Stahl und Glas? Sie gehören beide zum Mineralreich. — Sind beide sehr hart — können beide zu Instrumenten gemacht werden, womit man Feuer anzündet. — Zwischen einem Clavier, einer Blume, einer Ananas? Sie vergnügen alle drey die Sinne. — Zwischen diesem marmornen Briefbeschwerer und einem Schwäger? — Sie beschweren beide. — Zwischen einer Taschenuhr und der Sonne? — Sie zeigen beide die Zeit an. — Zwischen dem Federmesser dort und dem Glase? — Man kann sich mit beiden verwunden. — Beide sind fabrikmäßig gemacht u. s. w. So oft Jemand keine Aehnlichkeit finden kann, bekommt er abgeredetmaßen den Plumpsack, oder muß ein Pfand geben. Will man

diese Belustigung noch mehr in das Gewand eines Spiels verkleiden, so lege man sich eine Sammlung von 500 bis 1000 dergleichen Wörtern an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numerire die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Dies Buch geht nach und nach von Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt zwey Zahlen und bestimmt dadurch zwey Wörter irgend einer Seite, die sie vergleichen will z. E. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläßt es so dem Zufalle, welche Seite, die sie selbst vorher durch rechts oder links bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das zehnte und dritte Wort und vergleicht beide. Schreibt man nur sechs Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit zwey Würfeln jedesmal ein Paar herauswürfeln.

21.

## Die Erzähler

oder

### das Geschichtemachen.

1) Einer von der Gesellschaft nimmt so viel Stückerhen Papiere als Personen da sind, numerirt sie mit 1, 2, 3, 4... und schreibt auf jedes ein Wort. Man wirft sie vermischt in einen Hut, jede Person zieht eins heraus und diejenige, welche Nummer 1. hat, ist verpflichtet in die Mitte zu treten und über die sämtlichen Wörter, die ihm jetzt bekannt gemacht werden, etwas zu erzählen, auf die Art wie oben angegeben ist; sey es nun eine wirklich gemachte, oder erdichtete Reise, eine kleine Erzählung oder was es will. Kennt er bey dieser Gelegenheit eins von den ausgetheilten

Wörtern, so ist die Person, die es hat, verbunden, sogleich aufzustehen und mit dem bisherigen Erzähler ein Gespräch anzuspinnen, das auf seine Erzählung Beziehung hat, und wodurch sie weiter fortgesetzt wird. Diese Person darf aber bey Strafe eines Pfandes keines von den Wörtern gebrauchen, die den Uebrigen zugetheilt sind; ja man setzt auch wohl fest, daß sie bey ihrer Unterredung weder Nein noch Nicht sagen darf. Ihre Conversation mit dem Erzähler dauert so lange fort, bis dieser ein anders von den ausgetheilten Wörtern einwebt, dann setzt sie sich und die andre Person, die das oben genannte Wort hatte, eilt schnell herbey, um es eben so zu machen, wie die eben abgetretene. Diese Abänderung hat das Empfehlende, daß nach und nach alle Personen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden bey diesem Spiele gegeben 1) von dem Erzähler, wenn er ein schon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt. Man macht es ihm auch wohl zum Gesetze, daß sich mit dem zuletzt noch allein übrigen ausgetheilten Worte seine Erzählung schliesse, und daß er für jedes noch hinterher folgende und zum Schluß nöthige Wort ein Pfand geben muß. 2) Von den ausgestandenen Personen, wenn sie ihr Wort überhören, nicht augenblicklich aufstehn und sogleich mit ihrem Gespräche einfallen, so wie auch in den oben schon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwey Personen den A und den B aus der Gesellschaft, den übrigen aber werden Wörter zugetheilt. A erzählt eine Geschichte, Reise oder so etwas, und verwebt die ausgetheilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein solches Wort nennt, muß die Person, der es gehört, aufstehn und pfeifen, bey Strafe eines

Pfandes. B sitzt im Kreise vor dem A und unterhält diesen bald durch Fragen, bald durch eingestreute Späßchen. Hierbey sucht er ebenfalls die ausgeheilten Wörter recht oft einzuwoben; wer da nicht aufmerksam ist und auch aufsteht und pfeift, wenn B solch ein Wort gebraucht, muß ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Uebung schneller Aufmerksamkeit.

3) Einer von der Gesellschaft wird durchs Loos oder Uebereinkunft zum Erzähler gewählt. Indes dieser auf ein Thema irgend einer Art denkt, sagt jeder seinem Nachbar im Kreise ein Wort ins Ohr, welches dieser geheim hält. Es ist geschehen, der Erzähler beginnt unter völliger Freyheit seiner Phantasie. Wann es ihm beliebt, besonders bey jedem kritischen Zeitpunkte in seiner Erzählung, weist er mit dem Finger auf eine Person im Kreise, und diese, dadurch aufgefordert, sagt ihm ihr bisher geheim gehaltenes Wort, das er nun in seine Erzählung, ohne alle Hemmung, verpfechtet, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit seines Wises abhängt. Jedermann sieht leicht ein, wie viel dies zur Belustigung der Gesellschaft, so wie zur Uebung des Erzählers beytragen müsse. Laßt uns annehmen, er sey in der Erzählung einer Reise bey einer Räubergeschichte: die Nacht war schauerlich, das Geräusch in den Gipfeln des Waldes, die undurchdringliche Finsterniß und das Gebrüll dieser vier Unmenschen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte sie zu der schaudervollsten meines Lebens. Da ergriff ich schnell — hier zeigt er auf eine Person und diese nennt — Perrücke — ein Degen oder eine Pistole wäre freylich bequemer gewesen, allein es ist nun einmal nur eine Perrücke — meine Perrücke, nahm

meinen ganzen Muth zusammen und stopfte sie dem ärgsten Brüller, der mir auf den Leib wollte, beym Schimmer seiner Laterne, so tief in den Schlund, daß er aus Mangel an Athem zu Boden stürzte. Jetzt, da die andern ihn von diesem tödtlichen Haarwulste befreyn wollten, drückten wir ganz bequem die Pistolen auf sie ab u. s. w.

22.

## Die stummen Spieler,

oder

### Pantomime.

Die Gesellschaft wählt Einen zum Anführer des Spiels. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen, und fragt links und rechts, bald diesen bald jenen mancherley, z. E.: Wie haben sie die Nacht geschlafen? Was frühstücken sie heut? Auf welche Art reisen sie am liebsten? Welche Jahreszeit ist ihnen die angenehmste? Warum sind sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wer's versteht und irgend einen Laut von sich giebt, muß ein Pfand geben oder bekommt den Plumpsack. — Für junge Leute ist dies Spiel bey seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell auf einander, und man fragt gewöhnlich so, daß weder ja noch nein zur Antwort hinreicht. Die Befragten sind daher genöthigt, schnell auf pantomimische Ausdrücke zu denken. Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung bloß einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Action: so wird es für Phantasie und Wiß gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Gebärden zu spre-



chen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen ins Gebiet der Empfindungen und Affecten, so wächst die Schwierigkeit schon etwas; führen sie aber gar ins Reich der Ideen, so geräth Wig und Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muß hierauf, so wie auf die Fähigkeiten seiner Gesellschafter, Rücksicht nehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durchs Loos, sondern durch freye Wahl zu besetzen und die fähigste Person dazu zu nehmen.

23.

### Action nach Musik.

Einer von der Gesellschaft wird herausgeschickt, damit sich die Andern in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll. J. B. Er soll einer Person einen Schlüssel aus der Tasche holen, den dazu gehdrigen Schrank im Zimmer auffuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Briestafche holen, zuschließen und die Briestafche einer gewissen Person in die Tasche stecken. Ein Clavier- oder Violinspieler giebt ihm, nicht durch Worte, sondern durch das Spiel auf seinem Instrumente zu erkennen, was er vornehmen soll. Nachdenken und Erfindungskraft müssen ihn dabey leiten. Er kommt herein, alles ist still und die Musik geht langsam und leise. Er beginnt seine Promenade im Zimmer umher, und indem er sich der Person nähert, welche den Schlüssel hat, hebt sich der Ton und verräth ihm, daß hier der Gegenstand seiner Action sey. Er berührt jene Person und der Ton hebt sich noch mehr. Er wird jetzt allerley mit ihr unternehmen, sie sträucheln, ihre Hand fassen, aber vergebens.

Er wird endlich mit beiden Händen von ihrem Kopfe langsam bis zu den Füßen herab fahren und die Verstärkung der Musik wird ihn in der Gegend der Westentasche anzeigen, daß hier etwas zu schaffen sey. Seine Hände finden bald die Tasche, sie holen wirklich etwas heraus, aber plößlich sinkt die Musik ins pianissimo zurück; denn es ist ein Messer. Er steckt es schleunig wieder in die Tasche, die Musik hebt sich wieder und wird noch stärker als er den Schlüssel herauszieht. Mit dem Schlüssel in der Hand wird er nun allerley vergeblich versuchen, die Musik wird sich ins Piano zurückziehen; ja sie wird ins pianissimo herabsinken, wenn er den Schlüssel wieder in die Tasche stecken wollte; aber sie wird sich heben, wenn er die Person verläßt und sich dem Schranke nähert. Schlüssel und Aufschließen sind zu verwandte sachen, als daß man sie nicht augenblicklich kombiniren sollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen bis er an die kommt, in der die Briefftasche ist. Er holt sie heraus und die Musik wird stärker. Er will sie öffnen und sie sinkt ins piano, er will zehn andre Sachen damit vornehmen und schlummert die Musik immer mehr ein. Er will damit fort gehn und sie wird immer träger und ist nah am Schweigen. Aber sie wird lebendig, wenn er die Thür des Schranke fast. Dies wird ihm bey einigem Nachdenken bald verrathen, was zu thun sey. So wird der Schrank verschlossen indem die Musik lauter ihren Beyfall giebt u. s. w.

Lieder  
der  
geselligen Freude.

1771

Actuelle Rechnung

Verzeihen Sie, gute, liebe, artige Frauenzimmer! und Sie, edle, brave Mitbürger, daß ich, indem ich Ihnen einige Trink- und Tischlieder überreiche, zugleich auch einige Worte über Ball, Tanz und Gesang sage.

Ohne menschlichen Umgang und ohne geselliges Leben ist keine vollständige Glückseligkeit denkbar; ohne gute Männer, ohne brave Frauen, kann das Mädchen, kann der Jüngling nicht die Bildung erhalten, welche beide haben müssen, wenn sie glücklich seyn wollen. Ballgesellschaften — sollen die Schule guter Lebensart und der geselligen Tugenden seyn, und um dieser Schule Respekt zu verschaffen, muß jedem braven Bürger es äußerst angenehm seyn, wenn ihm seine Vorgesetzten mit ihrer Gegenwart beehren, und er wird alles aufbieten — diejenige von der Gesellschaft abzuhalten — welche unverschämt genug sind durch ihren inkurabeln Stolz, oder pöbelhaftes Faustrecht die Gesellschaft zu stöhrren — Menschen von gutem Ton dadurch verschrecken — und zu Diktatoren à la Robespierre sich aufzuwerfen wollen.

Eine Ballgesellschaft muß einen vernünftigen, sanften und artigbelehrenden Tanzmeister bey sich haben, welcher die Tänze nach diätetischen Regeln ordnet. — Man soll mit Menuets anfangen, dann zu den englischen Tänzen übergehen — nicht zu heftig walzen — und wieder mit Menuets aufhören.

Einige der ältern Bürger sollten über Tische auf den, welcher sich beym Trinken nicht moderiren kann, Acht haben, ihn auf freundschaftliche Art warnen — und, wenn sie Störung durch denselben vermuthen, ihn zum Heimgehen auffordern.

Jeder, so sich thätlich an irgend einem in der Gesellschaft vergeht, sollte ohne alles Ansehn der Person zum Saal hinaus gebracht und nach Gutbefinden von fernern öffentlichen Vergnügungsgesellschaften ausgeschlossen werden.

Ist er berauscht, so verdient er Mitleid, Pflege und Schonung — ist er es aber nicht, so sey Verachtung sein Loos.

Ohne Gesang bleibt jede Gesellschaft kalt — nur dieser erhebt das Herz, nur er würzt Speise und Trank. Ja, meine Freunde, lassen Sie gemeinschaftlich uns freuen. —

Lassen Sie uns singen!

## 1) Vaterlandsgefang.

Mel. God save the king.

Den König segne Gott! Den er zum Wohl uns gab,  
Ihn segne Gott! Ihn schmücke Ruhm und Ehr,  
Ihn flieh' der Schmeichler Heer. Weisheit steh um ihn  
her. Ihn segne Gott!

Geb' Ihm lang Regiment, Im Lande Fried' und Ruh,  
Den Waffen Sieg! Er ist gerecht und gut In allem, was  
Er thut, Schont jedes Preußen Blut; Ihn segne Gott!

Wie Kinder liebt Er uns, Als Vater seines Volks. Er,  
unsre Lust! Wie sollen glücklich seyn; Von uns geliebt zu  
seyn, Kann nur Sein Herz erfreun. Ihn segne Gott!

Auf, biedre Preußen! schwört: Dem König treu, und  
fromm Und gut zu seyn. Eintracht sey euer Band! Die  
schwört Hand in Hand; Dann singt das ganze Land:  
Ihn segne Gott!

## 2) Werth des Lebens.

Mel. Freut euch des Lebens, &c.

Schön ist das Leben, Schön ist's auf dieser Welt; Wer  
zählt die Freuden, Die sie enthält! Der Säugling an der  
Mutterbrust, empfindet schon des Lebens Lust; Sagt dies  
sein Lächeln im Gesicht, Sein erstes Stammeln nicht?

Schön ist das Leben, u. s. w. Der Knabe hüpfet und singt  
und spielt, Weil er das Glück des Lebens fühlt; Ein Schmerz-  
terling, ein bunter Stein — Schon dies kann ihn erfreun.

Schön ist das Leben, u. s. w. Der Jüngling eilt mit leicht-  
tem Sinn Von einer Lust zur andern hin; Er sucht in fernere  
Tage Lauf Sich neue Freuden auf.

Schön ist das Leben, u. s. w. Den Mann ergötzen Weib  
und Kind, Die oft die ganze Welt ihm sind; Sein Freund,  
sein Wirkungskreis Weut dann Ihn tausend Wonnen an.

Schön ist das Leben u. s. w. Den Greis umringt der Enkel  
 kel Schaar; Sie stellt ihm das Vergangne dar. Er pflückte  
 sich der Blumen viel, Und hofft ein fernes Ziel.

Schön ist das Leben, u. s. w. Für jedes Alter, jeden Stand  
 Strömt Wohlseyn aus des Schöpfers Hand. „Was er dir  
 giebt, genieße du!“ So ruft uns alles zu.

Schön ist das Leben, u. s. w. Der Kunst, mit Weisheit  
 uns zu freun, Der wollen wir das Leben weihn! Wer Freund'  
 in jeden Tag sich wehrt, Und gut ist, der nur lebt! Schön  
 ist das Leben! u. s. w.

### 3) E i s c h l i e d.

Mel. von Schult.

Gesund mit frohem Muthe Genießen wir das Gute, Das  
 uns der große Vater schenkt. O preißt ihn, Brüder, preißt  
 set Den Vater, der uns speiset, Und uns mit Freud' und  
 Labfal tränkt.

Er ruft herab: es werde! Und Segen schwellt die Erde,  
 Der Fruchtbaum und der Acker spricht; Es lebt und weht  
 in Eristen, In Wassern und in Lüften, Und Milch und  
 Wein und Honig fließt.

Dann sammeln alle Völker: Der Pferd' und Sten-  
 thiermeller Am kalten Pol, vom Schnee umstürmt; Der  
 Schnitter edler Halme, Der Wilde, welchen Palme Und  
 Drobbaum vor der Sonne schirmt.

Gott aber schaut vom Himmel Ihr freudiges Gewinn-  
 mel Vom Ausgang bis zum Niedergang; Denn seine Kin-  
 der sammeln, Und freuen sich, und stammeln In tausend  
 Sprachen ihren Dank.

Lobfinget seinem Namen, Und strebt ihm nachzuahmen,  
 Ihm dessen Guad' ihr nie ermetzt, Der, alle Welten segnet,  
 Auf Gut' und Böse regnet, Und seine Sonne scheinen läßt.

Mit herzlichem Erbarmen Reichet eure Hand den Ar-  
 men, Wes Volks und Glaubens sie auch seyn! Wir sind  
 nicht mehr, nicht minder, Sind alle Gottes Kinder, Und  
 sollen uns wie Brüder freun.



## 4) T i s c h l i e d.

Laßt die Politiker doch sprechen; Singt Freunde, singt  
und seyð vergnügt! Laßt sie die Köpfe sich zerbrechen, Ob  
Frankreich oder England siegt: Uns kapert man kein Schiff,  
kein Boot; Was hat es denn mit uns für Noth!

Laßt Frankreichs roth und weiße Weine Im Preise stei-  
gen immerhin; Wächst doch noch Wein an unserm Rheine,  
Und fast ertrinkt man uns darin: Denn unser Wirth, das  
seht ihr wohl, Schenkt gar zu gern die Gläser voll.

Allein, Herr Wirth nicht gar zu fleißig, Denn jeder Kopf  
verträgt das nicht; Wer scherzhaft war, wird sonst leicht  
keißig, und wer nur spöttelte der sticht; Das Liedchen wär' auf  
einmal aus, Doch Schade wär's um unsern Schmaus.

Weg mit den Niesen von Pokalen, Der andre Kriege  
leicht gebiehet, Als unsre Hand mit Mandelschalen, Wie  
Kernen und mit Stielen führt. Nimm dich in Acht, da  
drüben du, Jetzt fliegt ein Apfelskern dir zu.

Nun sagt' ichs nicht, du würd'st es fühlen! Doch, sollte  
nicht etwa dieser Kern An dir vielleicht mein Mütchen küß-  
len? Ey, was sich liebt das neckt sich gern. Denn jeder was  
er will dabey, Denn Lieben heißt gar vielerley.

Doch laßt das Beste nicht vergessen Bey unsern Nebe-  
reyen seyn: Frau Wirthin, Dank für euer Essen! Herr  
Wirth, habt Dank für euern Wein! Nicht wahr, wir wa-  
ren bey euch froh? Seyð nächstens bey uns wieder so.

## 5) T i s c h l i e d.

Mel. von Schulz.

Des Mannes Herz erstrent der Wein, Gesang der Wei-  
ber Ohr. Ihr, Weiber, stimmt darum mit ein, Singt,  
Männer, mit zum Chor. Laßt unsre Tafel Tafel seyn,  
Nicht Schreibtisch, nicht Comtor.

Chor.

Ja! Tafel soll die Tafel seyn, Nicht Schreibtisch, nicht  
Comtor.

Erzählt ihr euch doch gar zu gern, Was in der Zeitung stand; Doch, laßt das gut seyn, liebe Herrn, denn Politik ist Tand! Les't dafür in dem Augenstern Des Mädchens, das euch band.

Chor.

Wie funkelt mir der Augenstern Des Mädchens, (Weibchens) das mich band!

Und ihr mit eurem Schwerdte dort, Ihr wollt nur immer Krieg. Ey schön! da jögt ihr Herren fort, Und spricht zu Amorn: stieg! Doch uns ist Fried', auf unser Wort, Viel lieber als ein Sieg.

Chor.

Auch uns ist Fried', auf unser Wort! Viel lieber als ein Sieg.

Minister laßt Minister seyn! Versprechen macht nicht reich. Wißt: Seine Excellenz trinkt Wein, Und denkt wohl kaum an euch. Wollt ihr, wie er, euch nicht erfreun, So host und host euch bleich.

Chor.

Wir woll'n noch besser uns erfreun, Und singen drum mit euch.

Wo Fröhlichkeit Vortegerin, Scherz Obermundschenk ist: Da senket grübelnd sich das Kinn, Und denkt an keinen Zwist; Weil sonst die frohe Nachbarin Den Nachbar gar vergißt.

Chor.

Froh will ich seyn, o Nachbarin! Wie du es selber bist.

## 6) E r i n n l i e d.

### Rheinweinklief.

Bekränzt mit Laub den lieben vollen Becher, Und trinke ihn frohlich leer. In ganz Europa, ihr Herren Becher! Ist solch ein Wein nicht mehr.

Er kömmt nicht her aus Hungarn noch aus Polen, Noch wo man franzmännisch spricht; Da mag Sanct Zeit, der Ritter, Wein sich holen, Wir holen ihn da nicht.

Ihn bringt das Vaterland aus seiner Fülle; Wie wär er sonst so gut! Wie wär er sonst so edel, wäre stille Und doch voll Kraft und Muth!

Er wächst nicht überall im deutschen Reiche; Und viele Berge, hört, Sind, wie die weyland Creter, faule Bäume, Und nicht der Stelle werth.

Thüringens Berge zum Exempel bringen Gewächs, sieht aus wie Wein; Ist's aber nicht. Man kann dabey nicht singen, Dabey nicht fröhlich seyn.

Im Erzgebürge dürft ihr auch nicht suchen, Wenn Ihr Wein finden wollt. Das bringt nur Silbererz und Koboltsuchen, Und etwas Lausgold.

Der Blocksberg ist der lange Herr Philister, Er macht nur Wind wie der; Drum tanzen auch der Kukuk und sein Küster Auf ihm die kreuz und queer.

Am Rhein, am Rhein, da wachsen unsre Neben: Gesegnet sey der Rhein! Da wachsen sie am Ufer hin, und geben Uns diesen Labewein.

So trinkt ihn denn, und laßt uns alle Wege Uns freun und fröhlich seyn! Und wüßten wir wo jemand traurig läge, Wir gäben ihm den Wein.

## 7) Trinklied.

Mel. von Claudius.

Auf und trinke! Brüder trinke! Denn für gute Leute Ist der gute Wein; Und wir wollen heute Frisch und fröhlich seyn! Auf und trinke! Brüder trinke! Stoßet an, und sprecht daneben: Alle Kranken sollen leben! Auf und trinke! Brüder trinke! Denn für gute Leute Ist der gute Wein, Und wir wollen heute Frisch und fröhlich seyn! Auf und trinke! Bräe der trinke!

Herrlich ist's hier, und schön; Doch des Lebens Schöne Ist mit Noth vereint, Es wird manche Thräne Unserm Mond geweint. Herrlich ist's hier, und schön! Allen Traurigen und Müden, Gott geb' ihnen Freud' und Frie:

den. Herrlich ist's hier, und schön! Doch des Lebens  
Schöne ic.

Seht denn, seht! Brüder seht! Gott giebt uns ja ger-  
ne Ohne Maaß und Ziel Sonne, Mond und Sterne Und  
was sonst noch viel. Seht denn, seht! Brüder seht! Ar-  
mer Mann, bang und bekloffen, Sollten wir nicht zu  
dir kommen? Seht denn, seht! Brüder seht! Gott giebt  
uns ja gerne ic.

Auf und trinkt! Brüder trinkt! Jeder Bruder lebe,  
Sey ein guter Mann; Förde, tröste, gebe, Hülfe wo er  
kann. Auf und trinkt! Brüder trinkt! Armer Mann bang  
und bekloffen, Auf uns nur, wir wollen kommen! Ar-  
mer Mann, armer Mann, Bang und bekloffen! Wol-  
lens gerne thun, Wollen gerne kommen! Auf uns nur —  
und nun Auf und trinkt! Brüder trinkt!

### 8) R u n d g e s a n g.

Fröhlich tönt der Becherklang Im vertrauten Kreise! Lieb-  
lich schallt ein Rundgesang, nach der Väter Weise! Freun-  
de, freut euch alle! Freunde, trinket alle! Singt mit laus-  
tem Schalle:

Chor.

Traute Brüder schenket ein! Stoßet an und trinkt  
den Wein.

Winde diese Blumen mir, Um das Haar, ich winde  
Ephen um den Becher dir, Freundliche Selinde. Laß die  
Becher rauschen, Wenn die Mädchen lauschen Ob wir  
Küsse tauschen.

Chor. Traute Brüder, ic.

Du dort schenke mäßig ein, Denn Erfahrung lehret:  
Scherz und Freude scheucht der Wein, wenn er uns bethö-  
ret. Ach! sie fliehn erschrocken Aus zerstörten Locken Von  
geworfnen Brocken.

Chor. Traute Brüder, ic.

Wer mit Gegenliebe liebt, Freue sich von Herzen; Wen  
sein Mädchen noch betrübt, Hoffe Trost nach Schmerzen.

Freund, beym Rosenbecher Leert vielleicht dein Rächer,  
Amor seinen Köcher.

Chor. Traute Brüder, ic.

Neue Freuden gehn mir auf, Glätter wird die Stirne,  
Leicht wird meines Blutes Lauf, Heller mein Gehirne.  
Seht! die Gläser blinken; Selbst die Mädchen winken  
Noch einmal zu trinken.

Chor. Traute Brüder, ic.

## 9) Trinksied.

Mel. von Andre'.

Ein Leben, wie im Paradies, Gewährt uns Vater Rhein;  
Ich geb' es zu ein Kuß ist süß, Doch süßer ist der Wein. Ich  
bin so fröhlich, wie ein Reh, das um die Quelle tanzt, Wenn  
ich den lieben Schenktisch seh, Und Gläser draus gepflanzt.

Was kümmert mich die ganze Welt, Wenns liebe Gläser  
lein winkt, Und Traubensaft der mir gefällt, An meiner  
Lippe blinkt? Dann trink' ich, wie ein Götterkind, die volle  
Flasche leer, daß Gluth mir durch die Adern rinnt, und  
taum! und fodre mehr.

Die Erde wär ein Jammerthal, Voll Grillensfang und  
Sicht, Büsch' uns zur Linderung unsrer Qual der edle  
Rheinwein nicht; Der hebt den Bettler auf den Thron,  
Schafft Erd' in Himmel um, Und zaubert jeden Erdensohn  
Stracks in Elysium.

Er ist die wahre Panacee, Verjüngt des Alten Blut,  
Verscheuchet Hirn- und Magenweh, Und was er weiter  
thut. Drum lebe das gelobte Land, Das uns den Wein  
erzog! Der Winzer, der ihn pflanzte und band, Der  
Winzer lebe hoch!

Und jeder schönen Winzerin, Die uns die Trauben  
laß, Weib' ich, als meiner Königin, Ein volles Deckel-  
glas! Es lebe jeder deutsche Mann, Der seinen Rheinwein  
trinkt, So lang ers Kelchglas halten kann, Und dann zu  
Boden sinkt!

## 10) Rundgesang.

Mel. Fröhlich tönt der Becherklang.

Freuden viel schenkst du, Natur, Deinen ächten Kindern,  
Führst uns gern auf Rosenspur, Wenn wir's selbst nicht  
hindern. Du sollst uns begleiten Und uns freundlich leiten  
Hin zum Quell der Freuden.

Chor.

Zeig' allliebende Natur, Uns der Freude Rosenspur!

Es steht in unsrer Hand, Tausend süße Freuden Uns  
durch Weisheit und Verstand Selbst zu bereiten. Laßt  
uns Thorheit fliehen Und für Weisheit glühen; Dann  
wird Freud' uns blühen.

Chor.

Auf der Freude Rosenspur Leit' durch Weisheit uns, Natur!

Wahres, ewigdauernd Glück Schenket sanfte Tugend;  
Sie erhellet des Alters Blick Und verschönt die Jugend.  
Laßt uns sie erwählen; Dann wirds unsern Seelen Nie  
an Freude fehlen.

Chor.

Auf der Freude Rosenspur Leit' durch Tugend uns Natur!

Süßer Freuden Wonnequell Oeffnet uns die Liebe;  
Sie macht jedes Auge hell, Wär's auch noch so trübe.  
Wenn euch Leiden drücken, Schöpft aus ihren Blicken  
Eröstung und Entzücken.

Chor.

Auf der Freude Rosenspur Leit' durch Liebe uns, Natur!

Freundschaft öffnet unsre Brust Tausend sanfter Freu-  
den; Mehrt und würzet jede Lust, Mildert jedes Leiden.  
Uns soll Freundschaft einen. Wenn wir's redlich meinen,  
Wird sie gern erscheinen.

Chor.

Auf der Freude Rosenspur Leit' durch Freundschaft uns,  
Natur!

Glücklich, wer euch alle hat Immer zu Begleitern!  
Selbst des Kummers dunkeln Pfad Könnet ihr erheitern.

Ihr sollt stets uns leiten, Und zu höhern Freuden Einstens  
uns begleiten.

Chor.

Auf der Freude Rosenspur Leit' zum Himmel uns, Natur.

## 11) Trinklied.

Mel. Die Felder sind nun alle leer.

Nur der gehört zu unserm Kreis, Der seltner Freundschaft  
Werth Noch nach der deutschen Väter Art Durch biedre  
Thaten ehrt;

Der mit dem feierlichsten Schwur Der Lieb' und Zärtlich-  
keit Im Lenze seiner Jahre früh Das offne Herze wehrt;

Der ohne Schminke — Brüder, auf! Füllt bey dem  
frohen Wahl Von alter Redlichkeit durchglüht Den schäu-  
menden Pokal!

Und schwöret, ewig Feind dem Mann Boll niedrer  
Schmeichelein, Dem Feind von Herzenshätigkeit Als Deut-  
sche treu zu seyn!

Dem der nur ist für unsern Kreis, Der seltner Freunds-  
chaft Werth Noch nach der deutschen Väter Art Durch  
biedre Thaten ehrt.

## 12) Trinklied an Geburtstagen.

Mel. Die Zeiten Brüder sind nicht ic.

Die Zeit entflieht, der Mensch mit ihr. Des Augenblicks  
genießen Bey Glasgeklingel wollen wir, Und uns soll nichts  
verdrießen! Der Geiz mag Rechenmeister seyn Von seinen  
Schätzen groß und klein: Wir zählen Becher Wein.

Und wer die meisten leer gemacht, Ist König auf dem  
Schmause; Und wer am fröhlichsten gelacht, Ist Philo-  
soph vom Hause. Der Ruhm mag Rechenmeister seyn Von  
seinen Tittel groß und klein: Wir zählen Becher Wein.

Und wer dem Becher, den er trinkt, Ein liebes Lieb-  
chen leyert, Thut zehnmal besser, wie uns dünkt, Als wer

den Amor feyert. Mag Amor Rechenmeister seyn Von seinen  
Küssen groß und klein: Wir zählen Becher Wein.

Der schönste Becher, rund und weit, Und der am besten  
tönet, sey unserm lieben Wirth; geweyht, der uns den Tag  
verschönert. Laß, lieber Wirth das Zählen seyn Von deinen  
Jahren! . . . Hier ist Wein! Wir zählen Becher Wein!

Ost tänschte Delphos Priesterin; Im Wein, im Wein  
ist Wahrheit! Wie sehn ins Glas, und sehn darin Mit  
ausgemachter Klarheit: „Nur dieser Augenblick ist dein;  
Was weg ist kommt nicht wieder ein.“ Drum zähle Be-  
cher Wein!

Wir alle wünschen, daß du hie Noch funfzig Jahr  
magst zählen, und daß die kleinsten Freuden nie Bey Tag  
und Nacht dir fehlen! Wer Mensch ist, ohne sich zu freun,  
Verdient nicht auf der Welt zu seyn, Verdient nicht . . .  
diesen Wein!

### 13) E r i n n l i e d .

Mel. von Lang.

Auf, werthe Brüder, schenkt euch ein! Hier habt ihr  
Römer! Hier ist Wein! Nun stoßt bey eurem Nachbar  
an — Ting! ting! ting! Kling! kling! kling! Ein Nachas  
bißt, ders uns nicht nachgethan!

Der Weise, der oft menschlich lacht, Und uns zu  
Menschenfreunden macht, Der leb' und sey ein Ruhm der  
Zeit: Ting! ting! ting! Kling! kling! kling! Und nach  
dem Tod krön' ihn Unsterblichkeit.

Es leb' ein Held voll Menschlichkeit, Der jeden Tropfen  
Bluts bereut, Er kämpft er sich gleich manchen Kranz! Ting!  
ting! ting! Kling! kling! kling! Um seine Stirn strahl  
ewger Ehre Glanz.

Es leb' ein Greis, der noch entzückt, Sein Haupt mit  
jungen Rosen schmückt, Der Jugend froh zu seyn gebeut,  
Ting! ting! ting! Kling! kling! kling! Sein spätes Grab  
sey noch gebenedeyt.



Lebt alle, die der Freude hold, Den edlen Saft, ihr  
trinkbar Gold, Nicht schmecken, niemals wild entweyhn!  
Ting! ting! ting! Kling! kling! kling! Wer ihn nicht  
lobt, dem schenkt nicht weiter ein.

#### 14) Erneuerung der Freundschaft.

Unsre Freundschaft zu erneuen, Bring ich dieses Gläschen  
dir. Laß uns heut des Lebens freuen, Heute schmeckts noch  
dir und mir.

Chor.

Alte Freundschaft, alter Wein, Ha! da muß getrunz  
fen seyn!

Wie wir noch als Knaben spielten, Ach, da war noch  
gute Zeit! Keine Sorgen wir da fühlten, Nichts als Scherz  
und Fröhlichkeit.

Chor.

Alte Freundschaft, alter Wein, Ha! da muß getrunz  
fen seyn!

Um des Lebens zu genießen, Muß man sich beym Wein  
erfreun; O, der kann es uns versüßen, Unsre Grillen  
bald zerstreun.

Chor.

Alte Freundschaft, alter Wein, Ha! da muß getrunz  
fen seyn!

#### 15) Punschlied.

Mel. Bekränzt mit Laub den 2c.

Trinkt, Freunde! trinkt, den edlen Punsch der Britten,  
Schürft ihn gefühlvoll ein! :: Und laßt das Herz zur  
Fördrung edler Sitten Sich sanfter Freude weyhn. ::

Weg mit dem Verm gemeiner roher Seelen, Er ziemt  
der Weisheit nicht. :: Doch soll's uns nicht am Scherz und  
Freude fehlen, Wenn Lieb und Freundschaft spricht. ::

Auf, Freunde! schwört bey dieser edlen Schaale: Stets  
groß und gut zu seyn, :: Im ganzen Leben wie beym fro-  
hen Mahle Der Freundschaft euch zu weyhn! ::

Der Welt zum Heil, uns selbst zum Glück zu leben,  
Sey unser Stolz und Wunsch: :: Ein solcher Trieb wird  
unsern Werth erheben, Darzu stärk uns der Wunsch! ::

## 16) R u n d g e s a n g.

Mel. Laßt uns ihr Brüder ic.

Schweftern und Brüder, Adelt den Wein, Stimmet die  
Lieder Fröhlich mit ein.

Sehet es winken Gläser zur Hand, Lasset uns trinken,  
Doch mit Verstand.

Götter der Neben, — Gürt'ges Geschick, Schenk'  
unserm Leben Dauer und Glück!

Gieb unserm Herzen Stets einen Freund, Der uns in  
Schmerzen Tröstend erscheint.

Dies Gläschen gelte Der, die uns liebt, Die nicht mit  
Kälte Küsse uns giebt.

NB. Wenn dieser Vers gesungen ist, werden die Gläser aus-  
geleert.

So wär's hinunter; Weiße Verdruß! Freunde seyd  
munter, Eilet zum Ruß!

NB. Die letzte Hälfte eines jeden Verses wird jedesmal vom  
Chor wiederholt.



ABB 94'75

(113.)

ULB Halle

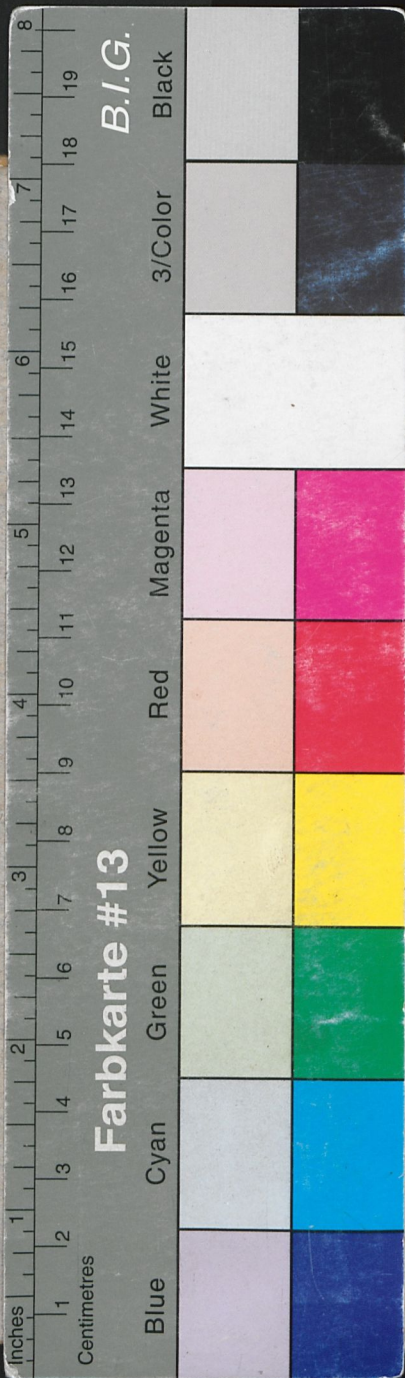
3

002 064 340



s.b.





Der  
angenehme  
**Gesellschafter,**

oder:  
Sammlungen  
von

Frage-, Pfänder- und andern Spielen, Ges  
undheiten, Pfänderstrafen, Liedern, Aufsätze in  
Stammbücher, Räsel, Tänze, und kleinen  
poetischen Aufsätzen.

---

Erster Theil.

---

Dritte ganz umgeänderte Auflage.

---

Halle,  
beym Buch- und Kunsthändler Dreyßig,  
in der großen Ulrichstraße.