

02 B 20, Kapsel (29)

ULB Halle
003 523 527 3



02 B 20
Kapsel (29)





02 B 20, Kassel (29)

Das Bostonspiel

mit

seinen Feinheiten und Eigenthümlichkeiten,
und mit neuen, nur wenig bekannten
Spielarten.

Herausgegeben

von

J. F. S u h n.

Queblinburg und Leipzig.

Verlag von Gottfr. Basse.

1 8 2 8.

Das Börsenbuch

1712

Das Börsenbuch
welches die Art und Weise
zu handeln in den Börsen
in Hamburg

1712

1712

Verordnung

des Königs

1712



Das Bostonspiel, welches bekanntlich auf den englisch-nordamerikanischen Krieg anspielt, und von der Stadt Boston, wo sich die ersten Feindseligkeiten entwickelten, seinen Namen hat, ist jetzt in den feinemn Zirkeln das Modenspiel, und verdrängt das l'Hombre und das Whist, indem es beide Spiele so schön verbindet, und dadurch bei weitem mehr Mannichfaltigkeiten besitzt, als jedes einzelne Spiel für sich genommen, wodurch denn die Aufmerksamkeit des Spielers und das Interesse am Spiele selbst immer mehr gesteigert wird.

Vom l'Hombre hat es Aehnlichkeit im Ueberbieten, und vom Whist im Werthe der Karten, indem das Aß die höchste, und die Zwei die niedrigste Karte ist.

Das geringste Spiel ist Boston oder fünf Stiche, sodann folgt Groß-Boston mit sechs Stichen, Independence mit sieben Stichen, Groß-Independence mit acht Stichen, Philadelphia mit neun Stichen, Groß-Philadelphia mit zehn

Stichen, Souveraine mit elf Stichen, Groß-Souveraine mit zwölf Stichen, und Concordia (das Resultat der Revolution, nämlich die dreizehn vereinigten Staaten) mit dreizehn Stichen.

Diese Stichspiele werden durch die Misères aufgetrieben, wo man sich stichlos oder stichfrei spielen muß. So treibt Klein-Misère Boston, Groß-Misère sieben Stiche, und Groß-Misère aufgelegt elf Stiche auf.

Anmerkung. Gewöhnlich bedient man sich der Ausdrücke Groß-Boston, Independance, Groß-Independance, Philadelphia, Groß-Philadelphia, Souveraine, Groß-Souveraine und Concordia nicht, sondern gibt statt dessen bloß die Stichzahl, als: 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 und 13 Stiche, an. Bei den Misères dagegen braucht man öfters die französischen Ausdrücke, als: Petit misère für Klein-Misère; Grande misère für Groß-Misère; Petite misère ouverte für Klein-Misère aufgelegt, und Grande misère ouverte für Groß-Misère aufgelegt.

Diese Misères werden aber nicht überall gleich gespielt, und so in manchen Gegenden die misères forcées und auch wohl die misères troquantes zum Austreiben der Stiche angewendet.

Die vorkommenden Misères und ihre Spielart sind folgende:

Klein = Misère mit 12 Karten, wo man die dreizehnte, und zwar diejenige, welche man für die gefährlichste hält, verdeckt weglegt.

Groß = Misère mit dreizehn Karten.

Diese beiden Misères werden aus der Hand gespielt.

Klein = Misère aufgelegt spielt man mit 12 Karten, wo ebenfalls, wie bei Klein = Misère, die gefährlichste Karte weggelegt wird, nur, daß die 12 Karten offen oder sur table liegen müssen.

Groß = Misère aufgelegt, wobei alle 13 Karten offen liegen müssen.

Groß = Misère forcée mit 13 Karten, wird aus der Hand gespielt, wobei zu bemerken, daß es

Klein = Misère forcée aus der Hand nicht gibt.

Misère forcée aufgelegt spielt man mit 12 Karten, wo die dreizehnte verdeckt weggelegt wird, und

Groß = Misère forcée aufgelegt mit 13 Karten.

Die misères forcées überbieten bloß die Misères ihrer Gattung, und werden nur höher bezahlt; doch kann man sie sogleich angeben, ohne erst dazu gezwungen zu werden.

Die misères troquantes, welche

jedoch nicht überall gebräuchlich sind, bezeichnen sich durch den Austausch von Karten, und werden jedesmal aufgelegt gespielt.

Es gibt deren folgende zwei Arten:

Klein=Misère troquante, wobei man eine Karte weglegt, und eine austauscht, folglich zwei der gefährlichsten Karten aus der Hand bringt.

Groß=Misère troquante, wobei nur eine Karte ausgetauscht, keine aber weggelegt wird.

Diese beiden Misères überbieten nach dem Tarif A., welcher der zweckmäßigste und für den Spieler am leichtesten zu fassende zu seyn scheint, 6 und 8 Stiche.

Anmerkung. Die Misères rangiren folgendergestalt: Klein=Misère, Klein=Misère troquante, Groß=Misère, Groß=Misère forcée, Groß=Misère troquante, Klein=Misère aufgelegt, Klein=Misère forcée aufgelegt, Groß=Misère aufgelegt, Groß=Misère forcée aufgelegt.

I. Boston en quatre.

Allgemeine Regeln.

1.

Man spielt unter vier Personen mit 52 Karten.

2.

Die Karten gelten wie im Whist, so, daß das Aß die höchste und die Zwei die niedrigste Karte in allen Farben ist.

3.

Um den Platz zieht man auf vier hingelegte Karten. Man nimmt nämlich zwei Blätter von Pique, zwei von Trèfle, zwei von Carreau, und zwei von Coeur. Nachdem diese Farben so an die vier Seiten des Spieltisches gelegt sind, daß die verwandten Farben einander gegenüber liegen, nimmt man von jeder ein Blatt ab, und läßt ziehen.

Auch kann man, wie beim Whist, aus dem Talon ziehen, wo dann die niedrigste Karte die Wahl des Platzes hat, und die beiden niedrigsten, und die beiden höchsten zusammen spielen; oder es bestimmen auch die aus dem Talon gezogenen Karten die Plätze ihrer Folge nachlings herum, ebenfalls wie beim Whist.

4.

Hierdurch wird zugleich festgesetzt, wer zuerst gibt. Man kann dies jedoch auch durch das erste Aß bestimmen, oder es gibt, wenn Karten herum gelegt sind, Pique an.

5.

Diejenige Karte, mit welcher man zuerst gibt, sey es die blaue oder die rothe, behält

man während der ganzen Partie, und sollte solche verwechselt worden seyn, so hat man die Verpflichtung, sie wieder zu nehmen.

6.

Die Vorhand macht Farbe, und der dem Geber gegenüber sitzende Spieler mischt die Karten. Die Farbe, welche die Vorhand auswählt, ist die erste oder supérieure, die mit derselben verwandte Farbe ist die zweite oder couleur, und die beiden übrigen die dritte oder schlechte Farbe.

7.

Honneurs sind Aß, König, Dame und Bube im à-tout. Drei derselben, gleich welche Bilder es sind, machen zwei Honneurs aus und alle vier gelten vier Honneurs. Mit Whist werden die Honneurs aus beiden Karten zusammen gezählt.

8.

Die Zahl der Karten, welche man auf einmal gibt, ist willkürlich; man gibt eine, zwei, drei, auch mehrere Karten zusammen, auch zuweilen alle dreizehn auf einmal, jedoch allemal links herum, wie im Whist.

9.

Der Geber setzt als Stamm ein Duzend oder 6 Fische, oder auch mehrere Duzend, je nachdem man dies ausmacht. Mit diesem Satz

und dem Blocke oder Stammbete steigen bei verlorren Spielen die Kemisen oder Bete.

Den Block, welchen jeder Spieler vor den Pot setzt, rechnet man gewöhnlich zu drei Einsatzmarken; würde der Geber daher ein Duzend einsetzen müssen, so gilt der Block drei Duzend, bei zwei Duzend Einsatz sechs, und bei drei Duzend Einsatz neun u. s. w.

10.

Die Bete werden wie im l'Hombre angeschrieben, gewöhnlich einfach, beim Rocambole aber doppelt, weil derjenige, welcher über solchen fällt, Cobille wird.

11.

Von jedem gewonnenen Spiele werden zwei Fische zum Rocambole gebracht, und sind 8 Fische darin (bei Triboston nur sechs) so geht derselbe.

12.

Wenn dieser geht, so werden alle nicht gezogene Blöcke doppelt, die gezogenen aber einfach gesetzt. Sind schon viel Bete da, und es stehen keine Blöcke mehr vor, so läßt man mit dem Rocambole entweder die niedrigste Bete gehen, oder jeder Spieler setzt seinen Block.

Wenn der Rocambole geht, kann man in einer guten Farbe nur 6, in einer schlechten

aber nur 7 Stiche spielen, Boston oder Klein-Misere also nicht.

13.

Das Vergeben wird durch Sehen eines Betes nicht gestraft, und eben so wenig das Umschlagen einer Karte; wohl aber muß von Neuem gegeben werden, ohne daß dadurch die Vorhand verloren gehet. Gewöhnlich wird der Stamm noch einmal gesetzt, als Strafe für die bewiesene Ungeschicklichkeit.

14.

Liegt im Talon eine Karte verkehrt, so wird von Neuem gegeben, ohne den Satz noch einmal zu gewähren.

15.

Den Trumpf oder à-tout bestimmt der Spieler selbst, nachdem die übrigen Karten gepaßt haben.

Bei den Misères hat man keinen Trumpf.

16.

Sobald alle Spieler passen, setzt jeder einen Fisch in die Tasse; in einigen Gegenden geschieht dies bloß, wenn Bete geht, und dann muß jeder Passende, wenn auch gespielt wird, zur Vorhand einen Fisch setzen. Dies nennt man einen Passer bringen, oder mit der Hand passen.

17.

Bei Boston, bei 6, 7, 8, und 9 Stichen kann man einen Widen oder Whist fordern, welcher dann bei Boston 3, bei 6, 7, 8, und 9 Stichen aber 4 Stiche über die angesagten zu machen hat. Wirft sich Niemand als Whist auf, so ist der Spieler verbunden, allein zu spielen; will der Spieler aber sein Spiel allein versuchen, und verlangt folglich keinen Whist, so muß er, sobald er die Farbe nennt, erklären, daß er allein spielen wolle, weil es sonst einem der Mitspieler frei steht, sein Gehülfe zu seyn, wenn er gleich, allein zu spielen, Willens gewesen wäre.

Zum Whist kann sich Keiner eher anbieten, als bis ihn die Reihe, vom Spieler an gerechnet, trifft, und die vor ihm sitzenden Personen die Hülfe abgelehnt haben. In einigen Gegenden darf man nur bis zu 8 Stichen einen Whist fordern, wie die Ausrechnung zu Tarif B. zeigt.

18.

Bestimmt man einmal die Spielart, die man versuchen will, so kann solches nicht mehr redressirt werden, und das angesagte Spiel muß beginnen, woraus denn auch folgt, daß man, wenn sich nach dem Ansagen finden sollte, mehr Stiche machen zu können, als man ange-

sagt, sich nicht selbst steigern darf, und erst abwarten muß, ob ein höheres Spiel angegeben wird. Auch ist es nicht erlaubt, das Spiel mit einem Unterstiche zu werfen, es müßte denn solches beim Niedersetzen ausgemacht werden.

19.

Unterstiche sind solche, welche an dem angefügten Spiele fehlen; Überstiche aber, welche darüber gemacht werden. Beide werden beim Verlust oder Gewinn mit gezählt.

20.

Die höhern oder bessern Farben überbieten die geringern, jedoch aber nur in derselben Stichzahl.

21.

Die Farben müssen alle bekannt werden; dahingegen ist es nicht erforderlich, bei Renoncen mit à-tout zu stehen.

22.

Das Verläugnen einer Farbe macht das Spiel gewonnen oder verloren, und setzt derjenige, welcher das Versehen begeht, Bete.

Bei den Misères, welche aufgelegt gespielt werden, kann kein Verläugnen Statt finden, weil es die Pflicht der Mitspieler ist, solches redressiren zu lassen, ehe der Stich umgelegt wird.

Wer die angesagte Anzahl Stiche nicht liefert, oder bei den Misères einen Stich macht, setzt Bete und bezahlt das Spiel nach dem Tarif. Umgekehrt aber, wenn das Spiel gewonnen wird, bekommt der Spieler von den übrigen Theilnehmern sein Spiel bezahlt. Hat er einen Widen, so erhält dieser die Hälfte des Betes und ebenfalls die Bezahlung des Spiels.

Bei den Misères troquantes gilt hier eine Ausnahme, indem derjenige, welcher die ausgetauschte Karte gibt, vom Bezahlen frei ist, jedoch aber, wenn das Spiel verloren geht, gleich den andern Spielern bezahlt wird. In einigen Gegenden bezahlt aber der Gegenspieler, welcher die Karte des Spielers eintauscht, ebenfalls mit — wie man dies ausmacht.

Das Schicksal eines Stiches ist entschieden, wenn er entweder umgelegt, oder wenn schon wieder ausgespielt ist. Ehe dies geschehen, kann man zwar, wenn man hätte bekennen müssen, die falsche Karte wieder aufnehmen, allein der Stich geht verloren, wenn man geringere Karte hat. Sonst kann eine Karte, die einmal aus der Hand ist, nicht wieder zurückgenommen werden.

25.

Hätte Jemand falsch angespielt, als ob er die Vorhand habe, so können die Karten, wenn der Stich noch nicht umgelegt und von Neuem ausgespielt ist, zurückgenommen werden; wäre das letztere aber der Fall, so bleibt es bei dieser Ordnung.

26.

Eine Farbe, welche Jemand falsch anspielend gezeigt hat, darf der Mitspieler in derselben Tour nicht wieder anspielen.

27.

So lange noch nicht wieder ausgespielt ist, kann man den letzten Stich, wenn er auch schon umgelegt worden, noch einmal nachsehen, die übrigen aber nicht.

28.

Sollte ein Gegenspieler in der Meinung, daß das Spiel gewonnen sey, seine Karten auslegen, so wird solches dadurch wirklich als gewonnen angesehen, und wenn sich's zeigt, daß es verloren war, so ersetzt dieser die abgehenden Bete.

29.

Wirft der Spieler sein Spiel als verloren weg, so wird solches, wenn sich's auch auswies, daß es gewonnen, dennoch als verloren erachtet, und er setzt Bete.

30.

Die höchsten Bete werden, wie im l'Hom-bre, zuerst abgespielt, würde aber ein niedrigeres angestrichen, und darum gespielt worden seyn, so kann der Spieler das höchste, noch unabgespielte, in Anspruch nehmen.

31.

Vor der Hand darf nie zugeworfen werden; thut es aber der Spieler selbst, so begibt er sich dadurch der Hinterhand.

32.

Wer ganz hinter der Hand, oder mit der vierten Karte dem Misère-Spieler einen Stich abnimmt, den er ihm lassen konnte, ersetzt, wenn das Spiel nicht sonst schon verloren ist, die abgehenden Bete, und bezahlt allein.

33.

Eine unrichtige Karte, die erst nach dem Anspielen entdeckt wird, kann dem Spieler nichts schaden; wird aber seine eigene nach dem Anspielen für unrichtig befunden, so ist er gehalten, Bete zu setzen, und das Spiel zu bezahlen, wenn es auch wirklich noch gewonnen werden könnte.

34.

Wenn der Rocambole geht, und es ist von allen vier Spielern gepaßt worden, so wird misère générale oder die Hage (hausse), wie

es auch zuweilen genannt wird, gespielt, d. h. es sucht ein jeder der vier Spieler sich stichlos zu spielen. Wer die mehrsten Stiche hat, bekommt eine Bete, und wer stichfrei ist, erhält von jedem Spieler $2\frac{1}{2}$ Dukend und die Stiche der übrigen mit einem Fische von jedem Stiche noch besonders bezahlt. Gewöhnlich spielt man das *misère générale* bei jedem *Rocambole* nur einmal, und selbst dann, wenn schon über den *Rocambole* gespielt ist, das Spiel aber verloren ging, wird es noch gespielt.

Würden bei diesem Spiele zwei oder drei Spieler gleich hohe Stiche haben, die andern aber eine geringere Anzahl, so wird jedem der zwei oder drei Spieler eine Bete angeschrieben, zuweilen aber auch, je nachdem man's ausmacht, allen zusammen nur eine, die sie dann gemeinschaftlich zu tragen haben.

An einigen Orten spielt man *misère générale* auch jedesmal, wenn herum gepaßt ist. Man kann auch festsetzen, daß derjenige, der die mehrsten Stiche hat, eine bestimmte Anzahl Marken bezahlt; auch, daß derjenige, welcher keinen Stich macht, das Bete zieht, — wie man dies ausmacht.

35.
Man spielt das Boston auch mit folgender Veränderung:

Der Geber gibt sich nämlich nur eine, jedem der übrigen Spieler aber siebzehn Karten. Von diesen zusammen erhält der Geber zwölf Karten zurück, nämlich aus jeder Hand vier, nach dem Belieben der Spieler ausgewählt, und folglich solche, die sie nicht gut zu gebrauchen denken.

Hierdurch erhält der Geber oft ein sehr großes Spiel, und kommen im Allgemeinen größere Spiele heraus, als wenn jeder Spieler dreizehn Karten erhält, weshalb man gewöhnlich niedriger spielt; auch zuweilen ohne Honneurs und ohne Unter- und Überstiche.

Beim Ecartiren muß man mit darauf Rücksicht nehmen, daß, wenn man in einer Farbe ein höheres Spiel vermuthet, diese, in so fern man von ihr nur einige Blätter besitzt, in die Hand des Gebers gebracht wird, um vielleicht ein großes Gegenspiel zu bewirken.

36.

Mit den verschiedenen Arten des Bostons verbindet man auch in einigen Gegenden noch Grandissimo, wo der Spieler ohne Trumpf spielt, und es nur darauf ankommt, so viel hohe Karten zu haben, daß man die Anzahl der angesagten Stiche übersehen kann. Auch dies Grandissimo kann man mit Whist spielen, es überbietet die Couleur favorite, und wird

doppelt so hoch, zuweilen auch nur $\frac{1}{3}$ höher, als diese, bezahlt.

37.

Ein anderer Zusatz ist das sogenannte Pico oder Piccolissimo, wo der Spieler nur einen Stich machen darf. In einigen Gegenden wird es so gespielt, daß der Spieler eine Karte weglegen darf, in andern hingegen muß er mit dreizehn Karten spielen.

Es überbietet 7 und auch 8 Stiche, je nachdem man dies ausmacht.

II. Boston en trois.

Bei Boston zu Dreien (Triboston) wird entweder das ganze Carreau bis auf Aß, König und Dame, und von den übrigen drei Farben die Zweien herausgeworfen, wo denn Carreau die Couleur, und Coeur die Superieure ist, welches Verhältniß man dem umgekehrten vorziehet; oder man läßt die Karte zusammen, gibt dem 4ten Place eine Karte, und jedem der drei Spieler 17 Karten. Von diesen 17 Karten legt jeder Spieler ebenfalls 4 Karten auf den 4ten Platz, und hat sodann das Spiel seinen gewöhnlichen Fortgang; die weggelegten

Karten aber werden nach Beendigung des Spiels, auf das sie weiter keinen Einfluß, als den haben, daß man wegen der weggelegten Karten gewissermaßen im Dunkeln spielt, wieder eingemischt.

Das Triboston kann man auch, um es den P'ombrespielern zu erleichtern, rechts herum gehen lassen.

Bei diesem Spiel wird ohne Whist gespielt, und ist Groß-Boston (6 Stiche) das niedrigste Spiel, was angesagt werden kann. Die allgemeinen Regeln von Boston en quatre gelten hier ebenfalls, so weit sie auf das Spiel passen.

Zum Boston en trois wird auch das Boston P'hombre gerechnet.

Die Regeln desselben sind folgende:

1.

Drei Personen spielen dieses Spiel mit 52 Whist-Karten; es kann jedoch auch mit dem Könige oder mort gespielt werden.

2.

Die Karten werden unter den Spielenden zu gleichen Theilen vertheilt, 13 bleiben im Talon liegen.

3.

Die Folge der Farbe wird durch eine zweite Karte bestimmt, wie im Boston en quatre.

4. Der Gebende setzt 4 Marken in den Pot.

5. Von jedem gewonnenen Spiele werden zwölf Marken in den Rocambole gesetzt. Besteht dieser aus 72 Marken, so geht derselbe, wozu aber jeder Spieler noch 48 Marken zuzusetzen hat.

6. Jedes Spiel, welches ohne Kaufen gespielt wird, heißt sans prendre.

7. Ein sans prendre geht in der schlechten Farbe dem Kauffspiele in der bessern von gleicher Benennung vor. (Siehe Tarif D.)

8. Hat ein Spieler entvint, und glaubt sein Spiel nicht gewinnen zu können, so kann er es werfen, bezahlt es, und setzt Remise; spielt er aber und verliert es mit zwei Unterstichen, so verliert er es Codille, bekommt er drei Unterstiche, so setzt er die Remise 4fach, bei vier Unterstichen 6fach u. f. w.

9. Wird auf den Rocambole gespielt, so ist jedes verlorne Spiel Codille, bei zwei Unterstichen wird die Remise 4fach, bei drei Unterstichen 6fach gesetzt u. f. w.

10.

Die doppelten oder Cobille-Kemisen werden nicht zusammen geschrieben, sondern bilden mehrere Kemisen.

11.

Beim Rocambole wird beim Passen arrosirt.

12.

Wenn *misère générale* gespielt wird, kann nicht gekauft werden.

13.

Bei dem *misère troquante* wird die oberste Karte vom Talon genommen, und die zu vertauschende dafür hingelegt.

14.

Das Kaufen geht nach der Reihe vom Spieler an gerechnet, wie beim *l'Hombre*.

15.

Beim Kaufen gilt die Regel, daß derjenige von den Gegenspielern, welcher nur einen *à-tout* und keine Handkarten hat, sehr wenig kaufen darf, damit der andere, welcher aller Wahrscheinlichkeit nach das Gegenspiel haben kann, die mehrsten Karten zu kaufen im Stande ist.

16.

Der Spielende darf alle Karten wegwerfen, ohne Rücksicht, ob es Trümpe sind, oder

nicht. Ausgenommen von dieser Regel sind die
Aß.

17.

Alle Spiele, die in die Kategorie der Mi-
sères gehören, können nicht durch Kaufen ge-
bildet werden, mit Ausnahme der misères tro-
quantes. (Siehe Regel 13.)

18.

Beim misère ouverte kaufen die Gegen-
spieler, wenn das Spiel aufgelegt ist.

19.

Die Honneurs werden nach dem Werthe
der Figuren berechnet. Die weggeworfenen
Bilder können nicht mit gezählt werden.

20.

Der Mort oder König nimmt den Talon,
wenn die drei Spielenden gepaßt haben, und
muß dann wenigstens sechs Stiche spielen. Ge-
traut er es sich nicht, so kann er das Spiel
werfen und setzt dann um das Doppelte die
Remise; spielt er es aber und verliert es, so
setzt er die Remise dreifach, und mit jedem Un-
terstiche noch einmal den Betrag der einfachen
Remise, jedoch werden die Remisen auch hier
nicht zusammen geschrieben.

21.

Der Mort kann kein in die Kategorie der
Misères schlagendes Spiel entziehen.

22.

Beim Rocambole kann der Mort nicht eher nehmen, als bis zweimal *misère générale* gespielt worden, und zum dritten Male herum gepaßt ist.

23.

Nimmt der Mort den Talon, wenn auf den Rocambole gespielt wird, und will das Spiel werfen, so setzt er dreifache Remise; verliert er es, so setzt er vierfache, mit 2 Unterstichen sechsfache u. s. w.

24.

Bei dem *misère générale* findet, wenn ein Spieler keinen Stich erhalten haben sollte, keine Prämie Statt.

Die allgemeinen Regeln gelten, in so fern sie anwendbar sind, auch hier.

III. Boston en deux.

Das Boston zu Zweien wird eben so, wie das Triboston, gespielt; es wird nämlich das ganze Carreau bis auf Aß, König, Dame herausgeworfen, und die Zweien von den übrigen Farben.

Carreau bleibt hier die Hauptfarbe. Von

den 13 Karten, die in dem Talon liegen bleiben, nehmen die beiden Spieler, nachdem sie eine Karte weggeworfen, wie bei Mariage eine ab, bis die dreizehnte abgenommen ist. Dann sagt die Vorhand ihr Spiel an.

Man ist gezwungen, Karten zu nehmen, und gelten die allgemeinen Regeln auch hier, so weit sie Anwendung leiden.

Die Bezahlung der Spiele.

Die Bezahlung der Spiele richtet sich nach den Tarifen A, B, C und D.

Im Allgemeinen ist zu bemerken, daß die angesagten Stiche, die Überstiche und Honneurs zusammengerechnet, und so mit der im Tarif festgesetzten Zahl multiplicirt werden; die herausgekommene Zahl aber wird zu Duzenden gemacht (6 Fische auf ein Duzend) und so erhält man das Ergebniß des Spiels.

Beim verlorren Spiele werden die angesagten Stiche, die Honneurs und die Unterstiche zusammen gerechnet, und eben so verfahren, wie beim gewonnenen Spiele.

Wenn man daher 7 Stiche, 4 Honneurs und 2 Überstiche hat, dabei ohne Whist spielt,

so zählt man 13; in der zweiten Farbe gelten diese 6mal. Wenn man nun die 13 mit 6 multiplicirt, so erhält man als Facit 78 oder 6 Duzend und 3 Fische, indem man mit 12 in die 78 dividiret. Oder man sagt in der ersten Farbe 7 Stich an, erhält einen Whist, hat 4 Honneurs und bekommt einen Überstich, so zählt man 16; dies mit 12 multiplicirt, erhält man als Facit 192, oder 16 Duzend, indem man immer wieder mit 12 hinein dividiret hat.

Kommen nicht vollständige Duzende, wie bei dem ersten Exempel, heraus, so werden die übrig gebliebenen Points zu Fischen gemacht, und zählen dann 2 Points einen Fisch; 12 Points sind also 6 Fische oder 1 Duzend.

Man kann auch die herausgekommene Zahl nach Zehnern reduciren, so daß jeder Zehner 1 Marke kostet. Fünf und drüber gilt für einen Zehner. Wenn also 27 das Facit wäre, so sind dies drei Zehner oder 3 Marken; 96 sind also 10 Zehner oder 10 Marken u. s. w.

Die vorher angegebene Berechnung ist jedoch gebräuchlicher und beim Traif A. leicht anwendbar.

Die für den Schlemm (13 Stiche) angefesten Marken werden als eine Prämie oben ein bezahlt. Wenn also 13 Stiche gemacht

wurden, so werden diese nicht allein, sondern der Schlemm noch besonders vergütet.

Über die Ausführung des Spiels läßt sich nur wenig sagen. Das Spiel an sich ist in einer halben Stunde zu erlernen, die unzähligen Feinheiten aber zu detailliren, die es besonders für die Gegenspieler hat, würde unmöglich seyn, und muß dies ein Jeder aus der Erfahrung lernen.

Als allgemeiner Grundsatz gilt auch hier, daß man nicht leicht eine Farbe anspielen darf, wovon man nur das Aß und keine Suite hat; daß man vorzüglich, wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, gern solche Farben anspielt, wovon man wenige oder geringe Karten hat; daß man ihn gern in Surcoup setzt u. s. w. Beim Misère aber hat man sich den Spieler so selten, wie möglich, hinter die Hand kommen zu lassen, was als General-Regel für alle Spiele paßt, vielmehr ihn in der Mitte zu erhalten, ihm ferner, besonders, wenn er die zweite Karte aufgeben muß, klein vorzuspielen, gern nachzuspielen, was der erste angespielt hat, und überhaupt, was bei jedem

Spiele zu empfehlen ist, zu merken, welche Karten heraus sind.

Der Misère = Spieler darf seine kleinste Karte nicht auf das erstemal zuwerfen, sondern muß eine höhere Karte, jedoch natürlich mit Vorsicht aufsetzen, wenn das Spiel nicht ganz ohne Fehler ist, weil man sonst, wenn die Farbe nachgespielt wird, leicht einen Stich bekommt.

Das Spiel mit Zwei und Fünf ist gefährlich, weil Drei und Vier dazwischen sind; noch gefährlicher aber ist es mit Drei und Fünf. Auch ist nicht zu rathen, mit Fünf single-ton zu spielen, weil leicht, Zwei, Drei und Vier in verschiedenen Händen sitzen können. Schon mit Drei single-ton ist das Spiel zu verlieren, weil sich die Gegenspieler auf die Farbe, worin der Spieler die Drei hat, abwerfen können, und dieser auf die zurückgebliebene Zwei die Drei zuwerfen muß.

Eben so gefährlich ist es, auf ein Bild, cinquième, quatrième oder gar troisième ein Misère = Spiel zu wagen, ungeachtet man es, je nachdem die Karten sitzen, auch gewinnen kann — keine Regel ohne Ausnahme — was aus folgenden Proben von gewonnenen Misère = Spielen hervorgeht.

Es hatte der Spieler nämlich bei einem
Misère:

In Pique: 9. 6. 5. 3. 2.

In Coeur: B. 8. 7. 3. 2.

In Trefle: 5. 2.

Bei einem andern Spiele hatte er:

In Coeur: B. 8. 3. 2.

In Pique: 4. 3.

In Carreau: B. 7. 4. 2.

In Trefle: 4. 2.

In einem dritten gewonnenen Spiele hatte
der Spieler:

In Pique: K. 4. 3. 2.

In Coeur: K. D. B. 8. 7. 4. 3. 2.

Alle diese Spiele sind gefährlich und hängt
das Gewinnen derselben lediglich vom Zufall
und der Karte der Gegenspieler ab.

Unverlierbar würde dagegen seyn:

In Pique: A. B. 10. 7. 6. 3. 2.

In Coeur: 8. 4. 3. 2.

In Trefle: 4. 2.

Kunst = Ausdrücke

und

sonstige Wörter, welche im Boston vorkommen, und nicht überall bekannt sind.

Aide, der Gehülfe oder Whist.

Arrangiren, ordnen — eine Partie.

Arrosiren, zusehen, die Pasmarke setzen.

A-tout, der Trumpf, oder die Farbe, in welcher der Spieler sich versuchen will.

Bête, Spielstrafe, wenn das Spiel verloren ging.

Boston, fünf Stiche.

Boston en deux, Boston zu Zweien.

Boston en trois, Boston zu Dreien.

Boston en quatre, Boston zu Vieren.

Boston l'hombre, eine Gattung des Tribostons.

Boston = Tabelle, Spieltabelle, Tarif, wornach die Bezahlung der Spieler beurtheilt wird.

Block, diejenige Marke oder das Zeichen, welches jeder Spieler vor sich an den Pot setzt, und den dreifachen Werth des Einsages hat.

Carte blanche, Karte ohne Bild.

Carte forte, ist diejenige Karte, die man nicht anders, als mit Trumpf stechen kann.
Cinquième, wenn man 5 Blatt von einer Farbe hat.

Codille, Doppelhete.

Concordia, dreizehn Stiche.

Couleur, ist die zweite Farbe, auch Unterfarbe genannt.

Couleur favorite, ist die beste Farbe.

Couleur volante. Mit couleur volante spielen, heißt: wenn nach jedesmaligem Herumgeben der Karten neue Farbe gemacht wird.

Coupiren, abheben.

Dernier, Hinterhand.

Deux honneurs, drei Figuren oder Bilder.

Dixième, zehn Blatt von einer Farbe.

Doubleton, wenn man von einer Farbe nur zwei Blatt hat.

Douzième, zwölf Blatt von einer Farbe.

En cheville, Mittehand.

Ecartiren, ablegen, Karten abwerfen.

Entriren, sich auf ein Spiel einlassen.

Farbe. Sagt man: es ist Farbe; so will man damit andeuten: es wird in einer der beiden ersten Farben gespielt.

Figur, Bild.

Finte, wenn man dem Spieler, oder auch dem Gegenspieler durch das Ausspielen eines Blatts seine eigentliche Karte verheimlicht.

Finesse, Feinheit, Verschmitztheit — mit Finesse spielen, i. e. fein spielen.

Fisch, der sechste Theil eines Duzend.

Forcée, erzwungen.

Forciren ist, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielt, worin er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen genöthiget ist.

Geschlossene Karte ist, wenn sie viel Stiche verspricht, und man hat vielleicht zwei Renoncen, oder auch nur eine, aber dabei Karten von oben herunter, wenn sie auch nicht auf einander folgen.

Grandissimo, wo der Spieler ohne Trumpf spielt und nur so viel hohe Karten braucht, um die angesagte Stichzahl machen zu können.

Groß = Boston, sechs Stiche.

Groß = Independence, acht Stiche.

Groß = Philadelphia, zehn Stiche.

Groß = Souveraine, zwölf Stiche.

Hausse, der Untersatz, wenn der Rocard voll ist, gewöhnlich die Hase genannt.

Hinterhand, auch dernière, Nachhand.

Honneurs, die Figuren, oder Aß, König, Dame und Bube im Trumpf.

L'hombre, der Spieler.

Huitième, acht Blatt in einer Farbe.

Independence, sieben Stiche.

Inpaß. Einen Inpaß machen heißt, mit einer geringern Karte, von der man höhere hat, einsetzen, und versuchen, damit einen Stich zu machen.

Intricat, verwickelt — intricates Spiel, i. e. verwickeltes Spiel.

Invite ist, wenn man eine Farbe niedrig anspielt, um dem Mitspieler zu zeigen, daß man darin Bilder hat. — Falsche Invite ist, wenn man eine Farbe anspielt, ohne eine von den drei ersten Figuren zu haben.

Karten passen, für: Spieler passen.

Kauffpiel ist im Boston en deux, oder im Triboston dasjenige, wo man Karten kauft.

König, i. e. mort ist derjenige, welcher, wenn im Boston l'Hombre vier Personen spielen, austritt.

Laschiren (lächer) gehen lassen, durchlassen, nicht aufsetzen.

Le premier en carte, Vorhand.

Levée, der Stich.

Marken, — Spielmarken — festgesetzte

Zeichen, womit die Spiele bezahlt, und am Ende des Spiels mit Geld ausgelöst werden.

Misère, wenn man keinen Stich machen darf.

Misère générale auch Révolution. Wenn der Hocambole geht, und es ist herum gepaßt worden, so wird dieses misère gespielt und sucht sich ein Jeder stichfrei zu spielen. Auch spielt man es, wenn alle Spieler passen, es mag der Hocambole gehen, oder nicht.

Mort ist derjenige, welcher, wenn zum König gespielt wird, ausgetreten ist.

Nachhand oder Hinterhand hat derjenige, welcher hinter dem premier en carte sitzt — auch dernière. —

Neuvième, neun Blatt von einer Farbe.

Ouvert, offen, aufgelegt.

Onzième, elf Blatt in einer Farbe.

Passen, wenn man nicht spielen kann.

Passer, Paßmarke.

Partie, (parti) Entschluß — zu spielen.

Eine Partie arrangiren, ein Spiel zusammenbringen.

Piccolissimo oder auch Pico, wenn man nur einen Stich machen darf.

Philadelphia, neun Stiche.

Point. Zwei solcher machen einen Fisch aus.

Pot, Kasse, worin der Stamm und die Bete gesetzt werden.

Pour six, sept etc. Diesen Ausdruck braucht man, um die Stichzahl, welche man spielt, anzudeuten.

Prâmeliren, vormischen.

Préférence, Vorhand; man nennt auch zuweilen couleur favorite so.

Quartemajor, Aß, König, Dame, Bube in einer Farbe.

Quatre honneurs, vier Figuren oder Bilder.

Quatrième, vier Blatt von einer Farbe.

Renonce, die mangelnde Farbe.

Remise, einfaches Bete.

Révolution oder misère générale.

Risquant, gewagt.

Rocamboles oder Roc, der Absatz von jedem Spiele.

Sans prendre. Jedes Spiel, welches ohne zu kaufen im Boston l'hombre gespielt wird, heißt sans prendre.

Schlemm, alle Stiche.

Schlemm sans avoir pris, Schlemm aus der Hand.

Septième, sieben Blatt von einer Farbe.

Seul, allein, wenn man ohne Whist spielt.

Singleton ist, wenn man von einer Farbe nur ein Blatt hat.

Sixième, sechs Blatt von einer Farbe.

Soutien, die Stütze, Hülfe.

Souveraine (Beherrscherin), elf Stiche.

Spieltabelle, Tarif, wornach die Bezahlung der Spiele beurtheilt wird.

Suite, mehrere auf einander folgende Karten in einer Farbe.

Supérieure, die erste Farbe.

Surcoup, das Ueberstechen.

Surcoupiren, überstechen.

Sur table oder ouvert aufgelegt.

Stamm, Einsatz des Gebers in den Pot.

Stamm bete. Dies besteht aus dem Einsatz und dem Block, wenn das erste Spiel verloren geht, und natürlich keine andern Bete da sind.

Tailliren, mischen.

Tarif — Spieltabelle, wornach das Bezahlen der Spiele beurtheilt wird.

Tenace heißt, wenn man die höchste Karte und dritte nach der höchsten hat, dabei hinter der Hand ist, und mithin die dazwischen gehörende in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt, wenn die Farbe angebracht wird.

Tertiemajor, Aß, König, Dame in einer Farbe.

Treizième, dreizehn Blatt von einer Farbe.

Triboston, Boston zu Dreien.

Tour, das einmalige Herumspielen.

Troisième, wenn man drei Blatt von einer Farbe hat.

Troquant, austauschend.

Trumpf, die Farbe, in welcher der Spieler sein Spiel anfängt.

Ueberstiche sind solche, welche noch über die angesagte Zahl gemacht werden.

Unterfarbe, die Couleur oder die zweite Farbe.

Unterstiche, welche der Spieler weniger macht, als er angesagt hat.

Vorhand, hat der dem Geber zur Linken sitzende Spieler.

Whist, der Gehülfe des Spielers.

I n h a l t.

I. Boston en quatre.	6
II. Boston de trois.	18
III. Boston en deux.	28
Die Bezahlung der Spiele.	24
Kunst-Ausdrücke und sonstige Wörter, welche im Boston vorkommen, und nicht überall bekannt sind.	29

A n h a n g.

Tarif A.	
Tarif B.	
¶ Tarif C.	
Tarif D.	
Ausrechnung zu dem Tarif B.	
Ausrechnung zu dem Tarif C.	

Tarif A.

Stiche		Simpl	Gou- leur.	Supé- rieure
5	Boston		2	4
	Petite misère	24		
6	Gr. Boston	2	4	8
	Petite misère troquante	36		
7	Indépendance	3	6	12
	Gr. misère	60		
8	Gr. Indépendance	4	8	16
	Gr. misère troquante	90		
9	Philadelphia	5	10	20
	Petite misère ouverte	120		
10	Gr. Philadelphia	6	12	24
	Gr. misère ouverte	150		
11	Souveraine	7	14	28
12	Gr. Souveraine	8	16	32
13	Concordia	9	18	36
	Schlemm	100		

T a r i f B.

Stiche		Simpl.	Cou- leur.	Supé- rieure.
5	Boston	2	3	4
	Misère	3		
6	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. misère	6		
7	Indépendance	6	9	12
	Gr. misère forcée	9		
8	Gr. Indépendance	8	12	16
	Misère ouverte	12		
9	Philadelphia	12	18	24
	Misère ouverte forcée	18		
10	Gr. Philadelphia	16	24	32
	Gr. misère ouverte	24		
11	Souveraine	24	36	48
	Gr. misère ouverte forc.	36		
12	Gr. Souveraine	32	48	64
13	Concordia	64	96	128
	Schlemm - Whist	10		
	Schlemm allein	20		
	Schlemm angefagt	40		

Tarif C.

Stiche		Simpl.	Cou- leur.	Supé- rieure.
5	Boston	1	2	4
	Petit misère	5		
6	Gr. Boston	2	4	8
	Gr. misère	10		
7	Indépendance	3	6	12
	Piccolissimo	12		
8	Gr. Indépendance	4	8	16
	Petite misère ouverte	20		
9	Philadelphia	6	12	24
10	Gr. Philadelphia	8	16	32
	Gr. misère ouverte	40		
11	Souveraine	12	24	48
12	Gr. Souveraine	16	32	64
13	Concordia	32	64	128
	Schlemm	10		

Levées

Boston	2	3
Boston	3	4
Petite		
6 Levé	4	5
6 Levé	5	6
Grande		
Misère		
7 Levé	6	7
7 Levé	7	8
8 Levé	8	9
8 Levé		
9 Levé	10	11
9 Levé	11	12
Petite		
10 Lev	12	13
10 Lev	13	14
Gr. mi		
11 Lev	14	15
11 Lev	15	16
12 Lev		
12 Lev		
13 Lev		
Schl		
Schlem		
Deux h		
Quatre		
4 Ass		

Tarif D.

	Jeu			Levées		
	5	10	15	1	2	3
Boston	5	10	15	1	2	3
Boston sans prendre	10	15	20	2	3	4
Petite misère	30					
6 Levées	18	24	30	3	4	5
6 Levées sans prendre	24	30	36	4	5	6
Grande misère	50					
Misère troquante	60					
7 Levées	35	42	49	5	6	7
7 Levées sans prendre	42	49	56	6	7	8
8 Levées	56	64	72	7	8	9
8 Levées sans prendre	64	72	80			
9 Levées	81	90	99	9	10	11
9 Levées sans prendre	90	99	108	10	11	12
Petite misère ouverte	120					
10 Levées	110	120	130	11	12	13
10 Levées sans prendre	120	130	140	12	13	14
Gr. misère ouverte	160					
11 Levées	143	154	165	13	14	15
11 Levées sans prendre	154	165	176	14	15	16
12 Levées	200	220	240			
12 Levées sans prendre	220	240	260			
13 Levées	600	800	1000			
Schlemm	200	250	300			
Schlemm sans avoir pris	300	350	400			
Deux honneurs sans Ass	6	12	18			
Deux honneurs sans roi	7	14	21			
Deux honneurs sans dame	8	16	24			
Deux honneurs sans Valet	9	18	27			
Quatre honneurs	10	20	30			
4 Ass	20					

Ausrechnung. (Zu dem Tarif B.)

Stiche:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston 3 — 8 Stiche.	{ 1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	{ 2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	{ 2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
Gr. Boston 6 — 10.	{	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	9
	{	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
	{	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
Indépendance 7 — 11.	{		4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
	{		6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
	{		8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Gr. Indépendance 8 — 12.	{			6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
	{			10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	{			13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
Philadelphia 9.	{				11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	{				16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34
	{				22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
Gr. Philadelphia 10.	{					16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
	{					24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
	{					32	35	38	42	45	48	51	54	58	61
Souveraine 11.	{						26	29	31	34	36	38	41	43	45
	{						40	43	47	50	54	58	61	65	68
	{						53	58	62	67	72	77	82	86	91
Gr. Souveraine 12.	{							38	42	45	49	51	54	58	61
	{							58	62	67	72	77	82	86	91
	{							77	83	90	96	102	109	115	122
Concordia 13.	{								83	90	96	102	109	115	122
	{								125	134	144	154	166	173	182
	{								166	179	192	205	218	230	243

(Zu dem Tarif B.)

	11	12	13	14	15	16	17	18	19
F	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	4	5	5	6	6	6	7	7	8
C	4	5	5	6	6	6	7	7	9
	7	7	8	8	9	10	10	11	11
	9	10	10	11	12	13	14	14	15
E	7	7	8	8	9	10	10	11	11
	10	11	12	13	14	14	15	16	17
	13	14	16	17	18	19	20	22	23
C	9	10	10	11	12	13	14	14	15
	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	18	19	21	22	24	26	27	29	30
F	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	20	22	23	25	27	29	31	32	34
	26	29	31	34	36	38	41	43	46
C	18	19	21	22	24	26	27	29	30
	26	29	31	34	36	38	41	43	46
	35	38	42	45	48	51	54	58	61
S	26	29	31	34	36	38	41	43	45
	40	43	47	50	54	58	61	65	68
	53	58	62	67	72	77	82	86	91
C	38	42	45	49	51	54	58	61	
	58	62	67	72	77	82	86	91	
	77	83	90	96	102	109	115	122	
C		83	90	96	102	109	115	122	
		125	134	144	154	166	173	182	
		166	179	192	205	218	230	243	

NB. Die Bezeichn. O ordinaire Farbe.

Levées et Honneurs		14	15	16	17
Boston	B	6	6	6	7
	M	3	3	3	3
	O	1	2	2	2
Pour 6. W. 4.	G	17	18	19	20
	B	11	12	13	14
	M	6	6	6	7
Pour 7. W. 4.	O	3	3	3	3
	G	25	27	29	31
	B	17	18	19	20
Pour 8. W. 4.	M	8	9	10	10
	O	4	5	5	5
	G	34	36	38	41
Pour 9. W. 4.	B	22	24	26	27
	M	11	12	13	14
	O	6	6	6	7
Pour 10.	G	50	54	58	61
	B	34	36	38	41
	M	17	18	19	20
Pour 11.	O	8	9	10	10
	G	67	72	77	82
	B	45	48	51	54
Pour 12.	M	22	24	26	27
	O	11	12	13	14
	G	101	108	115	122
Pour 13.	B	67	72	77	82
	M	34	36	38	41
	O	17	18	19	20
Pour 14.	G	134	144	154	163
	B	90	96	102	109
	M	45	48	51	54
Pour 15.	O	22	24	26	27
	G	269	288	307	326
	B	179	192	205	218
Pour 16.	M	90	96	102	109
	O	45	48	51	54

Ausrechnung. (Zu dem Tarif C.)

NB. Die Bezeichnung G bedeutet Grandissimo, B beste, M mittel, O ordinaire Farbe.

Levés et Honneurs		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Boston	B	4	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	6	7	
	M	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	
	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	
Pour 6. W. 4.	G	12		7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
	B	8		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
	M	4		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
Pour 7. W. 4.	O	2		1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
	G	18			13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31
	B	12			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
Pour 8. W. 4.	M	6			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10
	O	3			2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5
	G	24				19	22	24	26	29	31	34	36	38	41
Pour 9. W. 4.	B	16				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27
	M	8				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
	O	4				3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
Pour 10.	G	36					32	36	40	43	47	50	54	58	61
	B	24					22	24	26	29	31	34	36	38	41
	M	12					11	12	13	14	16	17	18	19	20
Pour 11.	O	6					5	6	7	7	8	8	9	10	10
	G	48						48	53	58	62	67	72	77	82
	B	32						32	35	38	42	45	48	51	54
Pour 12.	M	16						16	18	19	21	22	24	26	27
	O	8						8	9	10	10	11	12	13	14
	G	72							79	86	94	101	108	115	122
Pour 13.	B	48							53	58	62	67	72	77	82
	M	24							26	29	31	34	36	38	41
	O	12							13	14	16	17	18	19	20
Pour 14.	G	96								115	125	134	144	154	163
	B	64								77	83	90	96	102	109
	M	32								38	42	45	48	51	54
Pour 15.	O	16								19	21	22	24	26	27
	G	192									250	269	288	307	326
	B	128									166	179	192	205	218
Pour 16.	M	64									83	90	96	102	109
	O	32									42	45	48	51	54

In der Wasse'schen Buchhandlung in Quedlinburg
haben:

G e s c h i c h t e der französischen Revolution

von 1789 bis 1814. Von F. A. Mignet. Aus dem Fran-
zösischen übersezt von Dr. F. S. Ungewitter. 4 Bändchen.
Taschen-Ausgabe. Geheftet. Preis 1 Thlr. 12 Gr.

Dieses unlängst in Frankreich erschienene Werk ist das gründliche und gebiegenste, welches wir über die Geschichte der ewig denkwürdigen, in ihren Folgen so einflussreichen, französischen Revolution bis jetzt haben. Es ist ein vollendetes Ganze, da es mit dem Ende der Regierung Napoleons (1814) endigt, und zeichnet sich durch lichtvolle Darstellung, klassische Ruhe und Unparteilichkeit in vorzüglichem Grade aus; daher es mit dem allgemeinsten Beifalle aufgenommen und schon jetzt beinahe in alle lebende Sprachen übertragen worden ist. — Segenwärtige neueste deutsche Ausgabe erfreut sich, wegen ihres schönen Styls und zugleich billigen Preises, mit Recht einer ausgezeichnet günstigen Aufnahme.

Leben Napoleon's.

Von Arnault. Aus dem Französischen übersezt von Dr. F. S. Ungewitter. 4 Theile. Taschen-Ausgabe. Geheftet.
Preis 1 Thlr. 12 Gr.

Unter den über Napoleon seit mehreren Jahren erschienenen größ- und kleineren Schriften sucht man im Allgemeinen vergebens ein Werk, welches nicht bloß als ein abgeschlossenes Ganzes dasteht, sondern vor allem auch reine Unparteilichkeit athmet. Das Bedürfnis nach einem solchen Werke ist in neuerer Zeit, wo man mit mehr Ruhe und minderer Leidenschaftlichkeit über den außerordentlichen Mann urtheilt, der so unser Zeitalter bewegte, und als eins der merkwürdigsten Phänomene der Geschichte dasteht, immer reger geworden. Nur ein mit der Zeit, mit dem Geiste der Revolution, der Regierung Napoleons genau vertrauter Franzose, der entweder Augenzeuge von den denkwürdigsten Ereignissen dieses fast dreißigjährigen Zeitraumes war, oder doch durch aus den unmittelbarsten Quellen zu schöpfen vermochte, der den Ruhm nachempfindet, den der größte Feldherr Frankreichs den Waffen desselben dem Lande selbst verlieh, aber auch zugleich die Wunden fühlt, die seinem Vaterlande schlug, der endlich, gleich frei von Parteilichkeit, wie von der Sucht nach Kleinlichkeiten, nach Nebenbingen zu haschen, nur von Einem erhabenen Gesichtspunkte ausgeht, und vom Genius der Geschichte wahrhaft beseelt ist, ist im Stande, diesem Bedürfnisse abzuhelfen. Arnault — als einer der vorzüglichsten Schriftsteller Frankreichs längst anerkannt — ist ganz dieser Mann — und damit ist Alles zur Ruhme seines Meisterwerks gesagt. Was die Verdeutschung betrifft, hat der Herr Uebersetzer allen in dieser Hinsicht an ihn zu machenden Forderungen im vollen Maße Genüge geleistet, und mit einem bewunderungswürdigen Takte in der Uebertragung das Original uns unverfälscht wiedergegeben.

coll. gest. *Jan*

re
en,
ne
ag.
es
in
ste
ich

3.
t.

t,
r

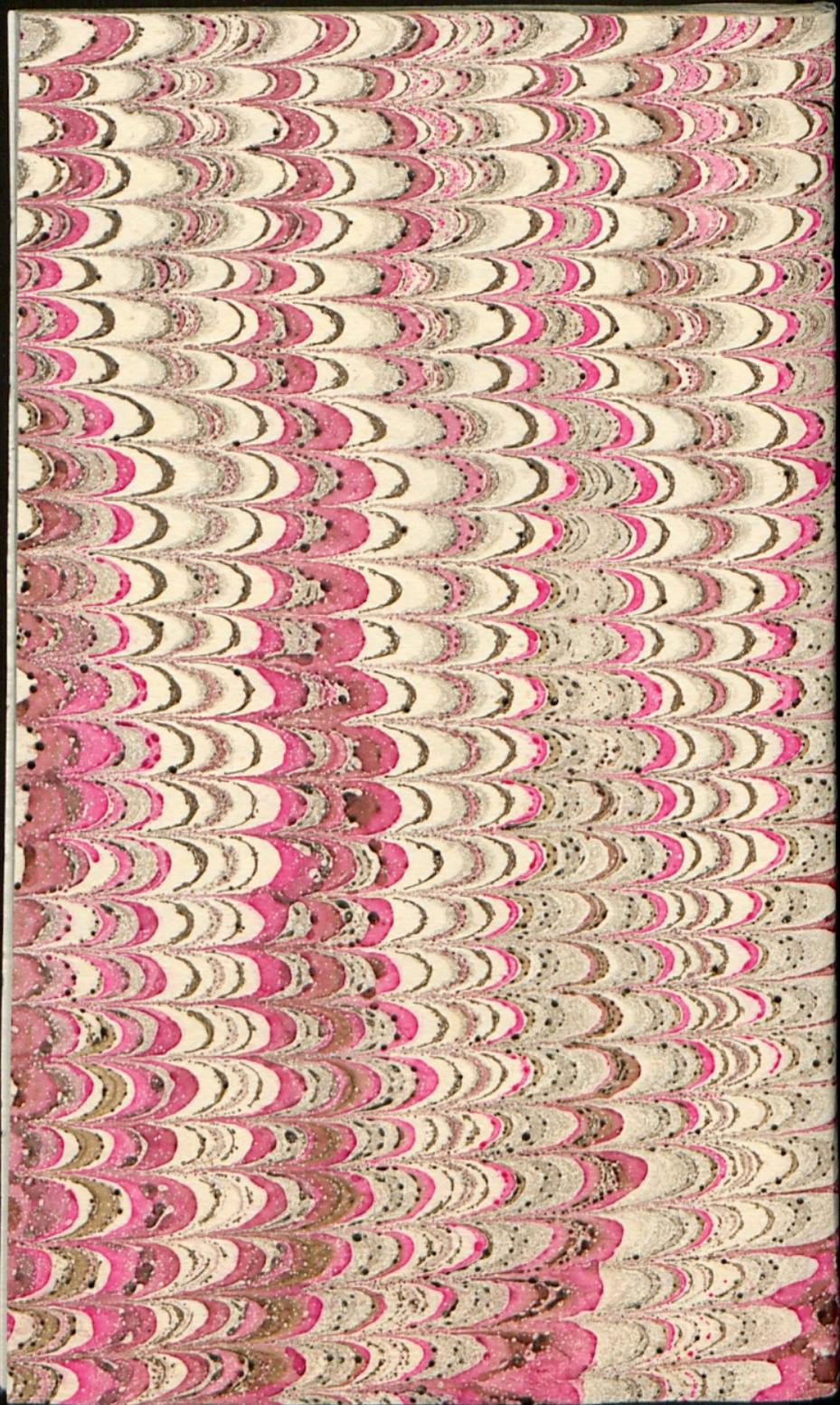
i

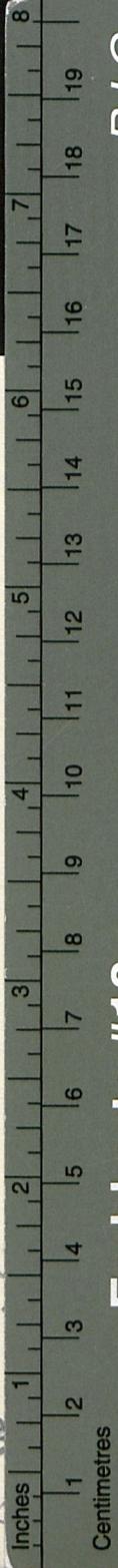
f-

no

re







B.I.G.

Farbkarte #13

Das Bostonspiel

mit

feinen Feinheiten und Eigenthümlichkeiten,
und mit neuen, nur wenig bekannten
Spielarten.

Herausgegeben

von

S. F. K u h n.

Queblinburg und Leipzig.

Verlag von Gottfr. Basse.

1828.