

C.
 Tarif für Boston Whist.

Stiche:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston —	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
5—8 Stiche.	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6
Misère —	—	—	—	—	—	—	—	—	3	3	3	3	3	3	3
Gr. Boston —	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
6—10.	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Gr. Misère —	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Indépendance —	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7—11.	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Gr. Misère forcée	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Gr. Indépendance —	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8—12.	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Pet. Misère ouv. —	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Ja
484

9

~~11/2~~

000v



Das
Lüneburgsche
Boston Spiel.

Neue, verbesserte,
und mit
TriBoston und BostonWhist
vermehrte Auflage.

»Ungeachtet seiner scheckichten Bilderchen, nöthigt und gewöhnt uns das Spiel auf die gefälligste Art zur Aufmerksamkeit, schärft unser Nachdenken ohne Anstrengung, lehrt uns praktische Behutsamkeit und unterhält sehr gut durch die Theilnahme artiger oder freundschaftlicher Mitspieler.«

Becker's Erholungen, 2. B. 1798. S. 183.

Lüneburg,
bei Herold und Wahlstab. 1802.

1832
Lesebuch
Broschur

Neue verbesserte
und mit
Tafeln und Boston
vermehrt Auflage

Verfasser: ...
Verlag: ...
1832

Verlag
bei ...
1832

L591





Das *geneigte* Publikum hat unser Büchlein freundlich willkommen genannt und das *ungeneigte* hat es nur stillschweigend bei Seite gelegt. Sollten wir denn jetzt unsere Hand davon zurückziehen? Unser Schiff dem Winde und Wellen Preis geben? — Wir sagen: *Nein!* Der Verleger sagt: *Nein!* und das *geneigte* Publikum — *zahlt.*

Etwas planer zu reden, (damit uns nicht etwa ein junger Magister durch eine Ausgabe mit Scholien heim-sucht!) die im Jahre 1798 veranstaltete Auflage von beiläufig 75,000, schreibe:

fünf und siebenzig Tausend Exemplarien, ist vergriffen. Es ist gar nichts Auffallendes hierinn, wenn man annimmt, dafs allein *Taurinius-Damberger* davon siebenzig Tausend Stück in Afrika abgesetzt hat. Das Buch ist in sieben Sprachen übersetzt — die *Kaffer-* und *Kongo*Sprache mitgerechnet. Es hat verschiedene wohlthätige Nachdrücke erlebt, die zwar den neuen weltlichen Liedern *gedrucktindiesem-Jahr* einigermaßen nachstehen, aber doch mit verdientem Beifall aufgenommen sind. Man hat uns deren in Marroquin und Seide gebunden, präsentiert.

Ob das nun allein in den beifälligen Recensionen? †) — was ein

†) In den *Hamb. Adress - Komtoir-Nachrichten*, 1798. 11. St. S. 87. In der *Allgem. Litteratur - Zeit.* 1800.

Schriftsteller in pflichtschuldiger Devotion glauben muss! — oder vielleicht darinn seinen Grund habe, dass durch dies Werk irgend eine wichtige, heilsame Angelegenheit der Menschheit befördert werde? — was ein Kosmopolit glauben könnte — oder in dem prädominirenden Durst nach Wissenschaften? — — das alles, vorzüglich aber: *worinn es nicht liege?* werden die Herren Gelehrten schon unter sich ausmachen. Soviel ist aber gewiss: die gründlichen Schriften gehen heutiges Tags reissend ab! Leben wir denn nicht in dem ZeitAlter der Gründlichkeit?

Bei allem dem hat doch auch das Buch seine ganz eignen Schicksale ge-

Nr. 220. S. 279. u. s. w. u. s. w. denn welches kritische Journal könnte wohl ein solches Buch übersehen haben?!?

habt. In *Wien* wurde es, wie man weiss, „*nec erga schedam*“ verboten; Im ganzen *Russischen* Reiche ist die Einfuhr desselben untersagt — denn die Paar Hundert Exemplare, die sich, den neuesten officiellen Reisenden zufolge, nach *Sibirien* durchgeschlichen haben, kommen wenig in Anschlag. — Wenn dem Werke in *London* der schwere Stempel schon nicht günstig war, so wurde vollends zu *Washington* (blos der vermehrten StaatenZahl wegen,) die *Concordia* von der TagesOrdnung verwiesen. In *Rom* wurde es, noch vor seiner Ankunft, als ein höchst frivoles Stück Arbeit, verbrannt. Ja, dürften wir diesen Blättern anvertrauen, was ihm in einer namhaften Stadt begegnet ist, wo, vor einem gewissen Zeitpunkte, die *Souveraine* gestrichen, drei

Tage darauf aber, statt derselben, die *kleine Independance* aufgehoben wurde; — und in einer andern, wo das patriotische SelbstGefühl (wir wissen nicht mehr, welches *ExBewindhebers?*) die dringende Motion machte; von nun an alle *StichSpiele* rein aufzugeben; — — dürften wir das, so getraueten wir uns ein Buch zu schreiben, was dem Geschmacke des Deutschen Publikums wenigstens eben so viel Ehre bringen sollte, wie die vierte Auflage des *RäuberHauptmanns*, oder der gerechte Streit über die
. oder die neuesten Uebersetzungen des

Zwar müssen wir gestehen, daß diese Schicksale ein wenig unglaublich sind; allein unser Gönner, der Herr * * * hat darüber eigenhändige Briefe von Männern, die unmittelbar unter

dem Schatten des StaatsRuders leben und die vollkommen so zuverlässig, als wir — diskret genug sind, sie nicht hier abdrucken zu lassen.

Dem allen ungeachtet geben wir hier die zweite, nicht bloß auf dem Titelblatte, wie gewisse Kompendien, sondern wirklich verbesserte Auflage. Die Gesetze des BostonSpiels sind nach den konventionellen Bestimmungen, die hin und wieder vorgekommen sind, berichtigt und vermehrt. Es ist immer gut, etwas Bestimmtes vor sich zu haben, wonach man die häufigen kleinen Differenzen abthun kann, wenn man darüber nicht beim Niedersitzen etwas Besonderes hat ausmachen wollen. Sachkundige wissen überdem, daß es die Gleichheit des Spiels erfordere und daß es manchen kleinen Zwist verhindere, wenn man es einge-

führt hat, strenge nach Regeln zu spielen.

Der erheblichste Zusatz dieser Ausgabe, ist das *BostonWhist*. Man hält es mit Recht für ein unterhaltendes, und durch unzählige Feinheiten und viele Mannigfaltigkeit, sogar anziehendes Spiel. Es hat, mit 2 Farben, 38 verschiedene Spielarten! Auch könnte man es wohl dem Psychologen empfehlen; denn zuverlässig wird er bei diesem Spiele einen Menschen in 3 Stunden besser kennen lernen, als wenn er 3 Jahre lang alle wichtigen Kapittel eines *grand Thé* mit ihm abgehandelt hätte.

Aber, lieben Freunde, nehmt euch in Acht! Das *BostonWhist* hat auch seine gewaltigen Tücke! Wir wollen gar nicht von allgemeinen Unarten

beim Spiele reden; dafs es z. B. Menschen geben könne, die sich auf dem pfeilgeraden Wege einige Notiz aus des Nachbars Karten zu holen wissen; oder die es gut seyn lassen, wenn nur die Gegenspieler das falsche Verläugnen nicht bemerkt haben; oder Andere, die verrathen, welche Farbe sie gespielt zu sehen wünschen; oder die bei der Bezahlung einige Dutzende ignoriren, u. s. w. denn in gebildeten Zirkeln hat man davon keine Beispiele; sogar von anmaassenden Belehrungen, die, wenn sie mehr als freundschaftliche Erinnerung sind, so leicht unangenehm werden, finden sich dort keine Spuren und es ist auch, wie gesagt, hier davon nicht die Rede; Allein das BostonWhist hat seine besondern, ihm ganz allein eignen Verhältnisse, worinn es sehr delikat behandelt seyn will.

Durch die Verbindung der Karten, das Freispielen und die Gewinnung der Hinterhand, kann, vorzüglich wenn beide Spieler *neben einander* sitzen, ein schwaches Spiel sehr sicher und oft sehr gros werden. Der Spieler nimmt daher einen Soutien, wenn er sich entweder nicht getrauet, allein durchzukommen, oder, wenn er ein grösseres Spiel machen will; Ausserdem aber pflegen liberale Spieler dies wohl zu thun, weil dadurch das Spiel schwieriger und interessanter wird und überhaupt in mancher Rücksicht ihnen mehr Vergnügen gewährt. Da es indess immer von ihm abhängt, sein Spiel *allein* zu machen; so hat er auch in jedem Falle die Pflicht auf sich: *den Aiden zu schonen*. Der Aide hat immer schon etwas mehr Recht, auf seine Sicherheit zu denken; aber hier eine Gränzlinie zu

ziehen, oder die Sache in Regeln zu fassen, ist natürlicher Weise nicht möglich; — und dies ist denn der fatale KollisionsPunkt, der wahre Stein des Anstosses!

Wenn sich mancher zum Soutien aufwirft, um das Spiel zu verderben; wenn er schweigt, wo er mitspielen könnte, weil man kurz vorher, wenigstens seiner Einbildung nach, ihn auf eben die Weise behandelt hat; wenn er sich unaufhörlich in Vorwürfen über Nicht-mit-spielen oder gemachte Fehler, von denen doch auch die bessern Spieler sich nicht frei achten, ergießt; wenn er den Aiden aufopfert; wenn er eigennützig nur auf sein Spiel sieht, um — diätetisch genug! — die sogenannte *Gesundheit* zu erlangen; wenn dergleichen oft kömmt; — kurz und mit einem Ausdruk-

ke, welcher jedem, der dies Spiel nur einigermaassen kennt, vollkommen deutlich seyn wird: *Wenn Boston Whits nicht liberal gespielt wird*; so kann es unstreitig auch sehr leicht das unangenehmste, und — weil es die gute Stimmung in der Gesellschaft untergräbt — das gefährlichste Spiel werden, was je erfunden wurde. Dann ist dies gesellschaftliche Vergnügen, beim Lichte besehen, nichts weiter, als, um *Voltaire's* Ausdruck zu gebrauchen, der Tummelplatz der Chikane, der Zwietracht und des Ingrimms.

Wer einigermaassen das Spiel (und, wie wir leise und ganz unmasgeblich hinzusetzen: *auch sich selbst*) zu beherrschen weifs, kann dadurch, dafs er die Weise seines Mitspielers kennt und ihn nach seiner Weise behandelt, oder durch verschiedene andere Mit-

telwege, die sich nicht so detailliren lassen, manches Unangenehme mildern; aber *immer* ist doch das, der launevollen Dame wegen, die einen so wichtigen Antheil an der Direktion des Ganzen hat, nicht möglich; — und hätte man „sieben LehrJahre bei der feinen Lebensart ausgehalten“ — es ist nicht möglich!

In Ansehung des Benehmens gegen die Mitspieler, giebt es jedoch eine allgemeine Regel, die, freilich vorausgesetzt, daß man das Spiel verstehe und eine gehörige Uebersicht desselben habe, durchaus immer anwendbar und zutreffend ist. Wir wollen sie, aus reiner christlicher Liebe, unsern wissbegierigen Lesern nicht vorenthalten, denn wir sind überzeugt, daß, wenn es ihnen gefällig seyn wird, diese Regel *vor*, *bei* und *nach* dem Spiele zu befolgen, sie daraus einen

unendlichen Nutzen schöpfen, sich einen Fonds, so sicher wie die Hamburger Bank, belegen und — man darf ihnen das garantiren — aus dieser unserer Vorrede mehr praktische Philosophie gelernt haben werden, als aus *Rousseau's* LebensGeschichte, oder aus zwei und funfzig WochenPredigten vom — gewöhnlichen Schlage.

Diese Regel ist uralt, aber sie hat wahrlich! eben so viel Recht dazu, ihr RENOVATUM ächt vergolden zu lassen, wie der erste KonsularPallast. Wir könnten sie auch aus einer uralten Quelle, ja, mit Hülfe einer guten Konkordanz, aus dem GrundTexte anführen, wenn GrundTexte noch Mode wären und wenn nicht der LehrStand heutiges Tags blos auf eine gute Einkleidung spekuliren müfste; Wir geben sie daher aus der *Fran-*

zösischen Konstitution vom dritten Jahre; Déclarations des Devoirs, Article 2:—

„Ces deux principes, gravés par la nature dans tous les coeurs sensibles et droits:

NE FAITES PAS A AUTRUI CE QUE VOUS NE VOUDRIEZ PAS QU'ON VOUS FIT; FAITES CONSTAMMENT AUX AUTRES CE QUE VOUS VOUDRIEZ EN RECEVOIR.“

Auf Wiedersehen, hochgeneigtes Publikum! bei einer dritten, wahrscheinlich stéréotypischen Auflage, mit Kupfern von *Jury*.

Lüneburg, im Februar, 1802.

— 18 —

B o s t o n .

1.

Das Bostonspiel wird mit 52 Karten von 4 Personen gespielt. Die Karten gelten wie im Whist, wo das As die höchste, und die Zwei die kleinste ist.

2.

Man zieht, wie gewöhnlich, um den Platz, auf 4 hingelegte Karten.

3.

Die Préferenz wird durch Abschlagen der Karte, nach der Reihe der sitzenden Spieler, bestimmt, da denn

B

das erste As, *Couleur Superieure*, oder die höchste Farbe, und der, dem solches zufällt, der Zuerstgebende ist.

4.

Die andere rothe oder schwarze Farbe ist die gewöhnliche oder *zweite Couleur*. Ein Spiel in jener Farbe überbietet diese und beide überbieten das nicht aufgeschlagene Roth oder Schwarz.

5.

Die blaue oder rothe Karte, mit der man zu geben anfängt, muß man während der ganzen Partie behalten, nimmt auch solche, wenn sie verwechselt ist, wieder.

6.

Man giebt einzeln, oder zu 2, oder höchstens zu 3 Karten, wie jeder

Gebende will, links herum, wie im Whist.

7.

Der Gebende setzt jedesmal 4 Marken, und mit diesen Sätzen und dem Bloch oder StammBête, den man zu 8 Marken anzunehmen pflegt, steigen bei verlorren Spielen die Remisen oder Bête, eben wie im l'Hombre.

8.

Wer vergiebt, eine Karte umschlägt u. s. w., giebt von neuem und setzt den Satz noch einmal.

9.

Liegt eine Karte verkehrt im Taulon, so wird von neuem gegeben.

10.

Den Trumpf, oder *A tout*, bestimmt der Spieler selbst, sobald die

übrigen Personen gefafst haben. —
Die Misères haben keinen Trumpf.

11.

Jedes Spiel wird ohne fremde Hülfe gespielt, so dafs man immer 3 Gegenspieler hat.

12.

Wer dem Geber gegenüber sitzt, mischt die andern Karten, und wer dem Spieler gegenüber sitzt, ist verbunden die Stiche des Gegenspiels zu sammeln.

13.

Wenn von Allen gefafst wird, so setzt jeder 2 Marken in den Topf, und es wird von neuem gegeben.

14.

Man wirft sich zum Spieler auf, indem man die Zahl der Stiche, welche man zu machen sich getrauet, an-

giebt, oder indem man die Art und Weise, wie man keinen Stich machen will, bestimmt.

15.

Das kleinste Spiel ist Boston, oder 5 Stiche, welches, so wie alle andern Stichspiele, mit *Couleur*, oder *Supérieure*, aufgeboden wird. Das zweite: Klein-Misère oder kein Stich. Das dritte: Groß-Boston oder 6 Stiche u. s. w., wie die Folge in der nachstehenden Tabelle ergibt.

16.

Beim Ueberbieten giebt man nur im allgemeinen *die Farbe* an und bestimmt erst die *bessere*, wenn der Anbietende das Spiel selbst in einer Farbe behalten will.

17.

Alle Misèren sind stichlose Spiele. Bei dem kleinen Misère darf der Spie-

ler eine Karte verdeckt aus der Hand legen; bei Groß-Mière aber mit sämtlichen 13 Karten keinen Stich machen. Bei Klein-Mière partout oder ouverte (oder *Mière sur Table*), legt er eine Karte verdeckt aus der Hand, die andern 12 aber offen auf den Tisch*); und bei Gr. Mière ouverte (oder Nulissimo) müssen alle 13 Karten aufgedeckt werden **).

*) Zur Probe einige Spiele, die vorgekommen und gewonnen sind:

- 1) In Pique: A. B. 5. 3. 2. In Coeur:
B. 8. 7. 3. 2. In Trefle: 5. 2.
- 2) In Coeur: B. 8. 3. 2. In Pique: 4. 3.
In Careau: B. 7. 4. 2. In Trefle: 4. 2.
- 3) In Pique: K. 4. 3. 2. In Coeur:
K. D. B. 8. 7. 4. 3. 2.

***) Unverlierbar würde z. B. seyn:

In Pique: A. B. 10. 7. 6. 3. 2. In Coeur:
8. 4. 3. 2. In Trefle: 4. 2.

18.

Die drei Arten der *Misère Forcée* darf man auch sogleich angeben, wenn man sein Spiel sicher genug hält, ohne erst durch 7, 9, und 11 Stiche dazu gezwungen zu seyn. Sie gehen eben wie die übrigen *Misères*, und werden bloß höher bezahlt.

19.

Das angesagte Spiel ist man verbunden zu spielen, wenn man gleich fände, daß es zu hoch angegeben sei.

20.

Wer die angegebene Zahl der Stiche nicht liefert, oder bei *Misère* einen Stich macht, setzt *Bête* und bezahlt das Spiel.

21.

Wer ein kleines Spiel ansagt, kann sich selbst nicht eher steigern, als bis

er von einem andern übergebotten wird.

22.

Mehr als man angesagt hat, wird nicht bezahlt.

23.

Alle Farben müssen bedient werden, doch braucht man bei Renoncen nicht mit Trumpf zu stechen.

24.

Das Verläugnen einer Farbe, die man hat, macht das Spiel gewonnen oder verloren, und der Gegenspieler der ein solches Versehen macht, muß selbst die abgehende Bête ersetzen.

25.

Wer Misère ouverte spielt, kann niemals durch falsches Verläugnen sein Spiel verlieren, indem die Pflicht der

Gegenspieler erfordert, solches vor dem Umlegen des Stiches redressiren zu lassen.

26.

Das Schicksal eines Stiches ist entschieden, wenn solcher entweder umgelegt oder wenn schon von neuem angespielt ist. Bevor eins von beiden geschehen ist, darf man zwar, wenn man hätte bekennen müssen, die falsche Karte wieder aufnehmen; aber man kann nun den Stich nicht übernehmen, wenn man geringere Karten hat. Sonst kann eine Karte, die einmal aus der Hand ist, nicht wieder aufgenommen werden.

27.

Hätte jemand im Anfange falsch angespielt, als ob er der Erste sei, und der Stich ist umgelegt oder es ist von

neuem angespielt, so bleibt es bei dieser Ordnung.

28.

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

29.

Alle Stiche müssen sogleich umgelegt werden, und den neuesten Stich darf man nur nachsehn, so lange noch nicht wieder angespielt ist.

30.

Wenn ein Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor geendigtem Spiele — es wäre denn, daß der Spieler selbst seine Karte schon gezeigt hätte — auflegt, so macht er dadurch das Spiel gewonnen und ist schuldig die abgehende Bête zu ersetzen.

31.

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 capot gemacht wird, die abgehende Bête und bezahlt allein.

32.

Wenn der Spieler sein Spiel als verloren aufwirft, so setzt er Bête, wenn sich gleich nachher zeigen sollte, daß es würde gewonnen seyn.

33.

Die höchsten Bête werden zuerst abgespielt.

34.

Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen; thut es der Spieler selbst, so hat er damit der Hinterhand entsagt.

35.

Eine unrichtige Karte, die sich erst nach dem Anspielen entdeckt, kann dem Spieler nicht schaden; wird aber seine eigne Karte nach dem Anspielen unrichtig befunden, so bezahlt er das Spiel und setzt Bête.

36.

Wenn beide Theile unrichtige Karten haben, so wird das Spiel aufgehoben und der Geber giebt aufs neue.

Das Boston spielt, wie man weiß, auf den Engländisch - Nordamerikanischen Krieg an, und Boston ist bekanntlich die Stadt, wo die Feindseligkeiten den *Anfang* nahmen. *Concordia* war das Resultat der Revolution: *dreize-*

hen vereinigte Staaten. — Es läßt sich übrigens, so verwickelt es aussehen mag, in einer Viertel- oder halben Stunde erlernen; nur versteht sich, daß hier vom Spiele im Ganzen die Rede ist, denn die unzähligen Feinheiten, die es besonders für die Gegenspieler hat, zu detailliren, würde unmöglich seyn. Das Gegenspiel hat ein vorzügliches Interesse und erfordert viel Aufmerksamkeit; Nur Regeln darüber aufzustellen, ist schwer. Man könnte zwar als Regel angeben, daß man z. B. nicht leicht eine Farbe anspielen müsse, wovon man nur das As, und keine Suite hat; daß man, vorzüglich wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, gerne solche Farben anspiele, wovon man wenige oder nur geringe Karten hat; daß man ihn gern in den Surcoup setze. u. s. w. Oder beim Misère z. B. Daß man sich Renoncen

zu machen suche; dafs man den Misère-Spieler so selten als möglich hinter die Hand kommen lasse, sondern ihn in der Mitte behalte; *) dafs man ihm, besonders wenn er die zweite Karte aufgeben mufs, klein vorspiele; dafs man immer gern nachspiele, was der Erste angespielt hat, u. s. w. Aber auch diese Regeln leiden ihre Ausnahmen, und ein aufmerksamer Spieler wird ohnehin sich bald seine Principia selbst bilden und sich die Modifikationen zu machen wissen. Vor allem wird er sich bei dem, oft so sehr interessan-

*) Diese Regel möchte fast auf alle Spiele passen und bei allen gleich wichtig seyn. Man spielt immer unsicher, wenn man immer in der Mitte bleibt. Ja, es kann Fälle geben, da man seinem Freunde sogar ein As abstechen mufs, um jenen Zweck gegen den Stichspieler zu erreichen.

ten GegenSpiele bei *Misère ouverte*, einen richtigen Plan machen. Dies besonders will reiflich überlegt seyn. — Dafs man nicht mit dem zweiten oder dritten male das Spiel aufgeben, sondern erst in den Geist desselben eindringen müsse, um Geschmack daran zu finden, versteht sich von selbst.

Die Bezahlung der Spiele ergibt der mit A bezeichnete ZahlungsTarif, den man, auf Papp geklebt, zur Hand haben kann. Will man aber Honneurs und Ueberstiche gelten lassen, so muß man nach der folgenden Tafel spielen; wiewol man auch in Ansehung der Honneurs sich bei jeder Tabelle über ein Bestimmtes vereinigen kann.

Die Progression, die man aber nur mit Weglassung der Misèren beurtheilen

sollte, hätte wohl in den vorletzten Spielen stärker seyn müssen, aber die Points würden alsdann zu hoch gestiegen seyn. Aus gleicher Ursache, und um der Simplicität nicht zu schaden, fällt auch das Bezahlen der Ersten und Matadore und die Codille weg. Ueberdem kömmt das eigentliche Verhältniß der höhern Spiele, da sie seltner vorkommen, in keinen wesentlichen Betracht.

Der höchste Verlust nach der beigegeführten Tabelle, mag vielleicht in einer Periode von 3 Stunden, zwischen sämtlich guten Spielern, 400 Marken betragen, wonach man also die Bezahlung derselben bestimmen kann. Mehr als das, würde nur die Folge einer ausgezeichnet unglücklichen Karte seyn.

Tri Boston.

Man spielt auch das Boston zu Dreien. Es werden alsdann alle Careaus, bis auf As, König, Dame, und von den übrigen 3 Farben, die Zweien herausgeworfen, da denn Careau *Couleur* und Coeur die *Supérieure* ist. Dies Verhältniß zieht man, bei einiger Erfahrung, dem umgekehrten, welches man sonst gewöhnlich annahm, vor. Ob man die Misèren noch einmal so hoch bezahlen und dabei dem Misère-Spieler die Freiheit lassen will, den An-

spielenden zu benennen und sich dadurch den Vortheil der HinterHand zu verschaffen, hängt von beliebiger Bestimmung ab. Man pflegt, um es den l'HombreSpielern zu erleichtern, das TriBoston *rechts* herum gehen zu lassen. Sonst geht es eben wie das Spiel zu Vieren, jedoch bei weitem höher, und wohl auf 500 Marken und darüber. Es soll aber nur wenigen lange interessant bleiben. Zwar kann man nicht läugnen, daß es ebenfalls, da es hier so sehr darauf ankommt, sich Forten zu machen und die HinterHand zu gewinnen und weil die CareauSpiele ihre ganz eigne Manier erfordern, viele eigenthümliche Feinheiten hat; indessen verliert es schon dadurch sehr, daß die Misères seltner vorkommen, auch nicht so viel Kunst des Gegenspiels erfordern und im Ganzen wird man finden, daß man hier verhältnißmäfsig

mehr, wie sonst, von einem glücklichen KartenWurfe abhängt. Zur Abwechselung aber, und wenn der Vierte fehlt, läßt sich immer einmal eine solche Partie machen.

183
nicht, wie sonst, von der allmächtigen
ihren Knecht zu erwarten. Zur Ab-
wechslung aber, und wenn der Herr
fährt, laßt sich immer einmal eine sep-
arate Partie machen.



BostonWhist.

Wenn von den angegebenen Stichspielen: *Boston*, *Gr. Boston*, *Indépendance*, und *Gr. Indépendance*, eins angesagt und nicht überboten ist, so bestimmt der Spieler den Trumpf und zeigt dabei zugleich an, dafs er *allein* spielen wolle. Zeigt er aber dies nicht an, so wird vorausgesetzt, dafs er einen Gehülfen (*Aide* oder *Soutien*) verlange.

Es wird also in gleicher Ordnung noch einmal herumgefragt und wer nun mitspielen will, sagt: *Whist!* Er kann sich aber nicht eher dazu erbie- ten, als bis ihn die Reihe trifft.

(In einigen Gegenden Teutsch- lands verbittet der Hauptspieler das Whist nicht gleich bei der Bestimmung des Trumpfs, son- dern es wird jedesmal herumge- fragt: ob jemand mitspielen wol- le? und wann nun Whist gesagt ist, steht es ihm frei, dasselbe an- zunehmen, oder auszuschlagen.)

Die Abweichungen vom Boston sind folgende:

1.

Der Aide muß zu Boston 3, zu je- dem der folgenden drei Spiele aber

4 Stiche liefern; indess sind auch die Spiele gewonnen, wenn beide Spieler *zusammen* bei Boston 8, bei Gr. Boston 10, bei Indépendance 11, und bei Gr. Indépendance 12 Stiche liefern und sie theilen sodann die Bezahlung und die Remise unter sich.

2.

Werden weniger, als die erforderlichen, Stiche gemacht, so ist das Spiel verloren und der, welcher seine Anzahl nicht geliefert hat, bezahlt das Spiel (wiewol, nach billigern Grundsätzen, blos an die beiden Gegenspieler) und setzt Bête. Fehlt beiden etwas an der erforderlichen Zahl, so setzen auch beide.

3.

Wenn beide Spieler mehr Stiche machen, als sie zu liefern schuldig

waren, so kommen ihnen diese *Ueberstiche* in der Berechnung zu gute; liefern sie aber weniger, so müssen sie dagegen die *Unterstiche* bezahlen; nur pflegt man hierbei den *ersten* fehlenden Stich für das verlorene Spiel zu rechnen und also nicht mitzuzählen.

4.

Honneurs sind, eben wie im Whist, *As*, *König*, *Dame* und *Bube* in Trumpf. Drei dieser Karten machen *zwei* Honneurs und alle machen *viere*. Beim Whist werden diese Honneurs aus beiden Karten zusammen gezählt.

5.

Die Points werden nach dem Verhältnisse des angesagten Spiels, nach der Zahl der gelieferten Stiche (oder wenn mehr wie einer fehlt, mit den

dazu gerechneten Unterstichen), und nach den Honneurs, aufsummirt.

Der Tarif *B.* liegt bei der Bezahlung zum Grunde und einige Beispiele werden die, dem Anschein nach verwickelte, Berechnung deutlich machen. Nur ein Paar Erklärungen müssen noch voraufgehen:

Die in dieser Tabelle bemerkte Zahl ist nicht die Zahl der Marken, sondern die Zahl, mit welcher die aufsummirten Points multiplicirt werden; und

die alsdann herausgebrachte Summe wird nach *Zehnern* reducirt, so das jeder Zehner eine Marke kostet. *Fünf* und darüber gilt für einen Zehner.

Wenn also, zum Beispiel, *Boston* angesagt war und es sind 9 Stiche ge-

macht, so kommt es nur auf die Farbe an. War es in der *zweiten* Farbe, so heist der Multiplikator 3; 3 mal neun machen 27 oder 3 Zehner, weil 7 für voll gerechnet wird, mithin auch 3 Marken. Wären aber 4 Honneurs im Spiele gewesen, so ist die Summe der Points so viel höher, nemlich 13; 3 mal 13 machen 39 mithin 4 Zehner oder 4 Marken. In der *besten* Farbe würde mit 4 multiplicirt seyn, da denn bei 9 Points, 36 oder 4 Marken, bei 13 Points, 52 oder 5 Marken zu bezahlen gewesen wären.

Ferner: war Indépendance angesagt und mit Whist gespielt, so mußten 11 Stiche geliefert werden. Sind aber nur 7 gemacht, so müssen (weil ein Stich für das verlorene Spiel zu gute gerechnet wird) 3 Unterstiche bezahlt werden; mithin beträgt die Sum-

me der Points 14. Sind 3 Figuren im Spiele gewesen, so beträgt sie 16. Diese Zahl wird in *gewöhnlicher* Farbe, wie die Tafel zeigt, mit 6 multiplicirt; 6 mal 16 geben 96, mithin zehn Zehner. In der *zweiten* würden mit 9 vervielfacht, 144 oder 14 Zehner, und in der *besten*, mit 12 multiplicirt, 192 oder 19 Zehner herauskommen.

Bei den Misères ist schon die Zahl der Marken benannt.

Man thut wohl, diese Tabelle bei BostonWhist zum Grunde zu legen, denn sie hat das richtigste Verhältniß und es scheint auch auf andere Weise, als durch eine solche Berechnung, keine richtige Progression möglich zu seyn.

Die Multiplikatoren bei den ersten vier StichSpielen, sind leicht im Kopfe

zu behalten und so kann man sich der Mühe überheben, die Tabelle oft zu gebrauchen; indess ist zur Bequemlichkeit Anderer, eben dieser Tarif, unter *C.*, nach *Marken* ausgerechnet zu finden.

Ob man, wie oben, beim Boston, angezeigt ist, 2 beständige *Farben* wählen, oder durch das oberste Blatt der dem Geber gegen über liegenden Karte, die Farbe bei jedem Spiele von neuem bestimmen lassen will, hängt von blosser Willkühr ab.

Die für den zufälligen *Schlemm* angesetzten 10 und 20 *Marken* werden, als eine Prämie, überher bezahlt, nachdem Ueberstiche und *Honneurs* schon berechnet sind.

Von den Raisons bei BostonWhist läßt sich im allgemeinen sagen, daß, wenn Spieler und Soutien gegen einander über sitzen, die Regeln des gewöhnlichen WhistSpiels statt finden. Wenn sie aber neben einander sitzen, so muß die Kunst der Vorhand hauptsächlich darauf gerichtet seyn, den Gegnern die grossen Karten aus der Hand zu spielen, damit die HinterHand, wenn sie nicht überstechen kann, wenigstens ihre Könige, Damen u. s. w. frei mache; die HinterHand dagegen, muß sich bemühen, die VorHand sicher anzubringen, damit sie nicht aufgeopfert, oder ihre guten Karten den Gegnern in die Hände gespielt werden.

Wenn übrigens das Spiel an sich bereits verloren ist, so muß kein Mitspieler es dem andern verdenken, wenn

er sich frei zu spielen sucht; wenigstens kann eine gewisse Mässigung und Schonung des Aiden, die auch hier anwendbar bleibt, nicht als Pflicht gefodert werden.

A.

Boston.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken:		
		Simp.	Coul.	Sup.
5	Boston - - -		2	4
	<i>Petite Misère</i> -	4		
6	Gr. Boston - -	4	6	8
	<i>Gr. Misère</i> - -	8		
7	Indépendance -	8	10	12
	<i>Gr. Misère forcée</i>	12		
8	Gr. Indépendance	12	16	20
	<i>Pet. Misère ouv.</i> -	20		
9	Philadelphia - -	20	26	32
	<i>Pet. Mis. ouv. forc.</i>	32		
10	Gr. Philadelphia -	32	40	48
	<i>Gr. Misère ouverte</i>	48		
11	Souveraine - -	48	60	72
	<i>Gr. Mis. ouv. forc.</i>	72		
12	Gr. Souveraine -	72	86	100
13	Concordia - -	100	150	200

Boston

Marken	Stimpf	Cont.	Stimpf	Cont.
1	2	4	2	4
2	4	8	4	8
3	6	12	6	12
4	8	16	8	16
5	10	20	10	20
6	12	24	12	24
7	14	28	14	28
8	16	32	16	32
9	18	36	18	36
10	20	40	20	40
11	22	44	22	44
12	24	48	24	48
13	26	52	26	52
14	28	56	28	56
15	30	60	30	60
16	32	64	32	64
17	34	68	34	68
18	36	72	36	72
19	38	76	38	76
20	40	80	40	80
21	42	84	42	84
22	44	88	44	88
23	46	92	46	92
24	48	96	48	96
25	50	100	50	100

B.

Stiche Boston.	Whist.	Boston Whist.	Multipl.		
			Smp.	Coul.	Sup.
5	8	Boston - - -	2	3	4
		<i>Misère</i> - - -	3		
6	10	Gr. Boston - -	4	6	8
		<i>Gr. Misère</i> - -	6		
7	11	Independance -	6	9	12
		<i>Gr. Misère forc.</i>	9		
8	12	Gr. Independance	8	12	16
		<i>Misère ouverte</i> -	12		
9		Philadelphia -	12	18	24
		<i>Misère ouv. forc.</i>	18		
10		Gr. Philadelphia	16	24	32
		<i>Gr. Misère ouv.</i>	24		
11		Souveraine - -	24	36	48
		<i>Gr. Mis. ouv. forc.</i>	36		
12		Gr. Souveraine -	32	48	64
13		Concordia - -	64	96	128
		Schlemm Whist, 10 Mark. -			
		Schlemm allein, 20 Mark. -			

B.

Multipl.		Boston W. dist.		Stille	Wahr
Sup.	Coal. Sup.	Sup.	Coal. Sup.		
2	3	2	3	1	Boston
3	3	3	3	2	Mass.
4	6	4	6	3	Gr. Boston
5	6	5	6	4	Gr. M. A.
6	9	6	9	5	Gr. Independance
7	9	7	9	6	Gr. M. A. A. J. C.
8	12	8	12	7	Gr. Independance
9	12	9	12	8	Gr. Concord
10	18	10	18	9	Philadelphia
11	18	11	18	10	Gr. M. A. A. J. C.
12	24	12	24	11	Gr. Philadelphia
13	24	13	24	12	Gr. M. A. A. J. C.
14	24	14	24	13	Gr. Concord
15	30	15	30	14	Gr. M. A. A. J. C.
16	30	16	30	15	Gr. Concord
17	36	17	36	16	Gr. M. A. A. J. C.
18	36	18	36	17	Gr. Concord
19	48	19	48	18	Gr. M. A. A. J. C.
20	48	20	48	19	Gr. Concord
21	60	21	60	20	Gr. M. A. A. J. C.
22	60	22	60	21	Gr. Concord
23	72	23	72	22	Gr. M. A. A. J. C.
24	72	24	72	23	Gr. Concord
25	90	25	90	24	Gr. M. A. A. J. C.
26	90	26	90	25	Gr. Concord
27	108	27	108	26	Gr. M. A. A. J. C.
28	108	28	108	27	Gr. Concord
29	126	29	126	28	Gr. M. A. A. J. C.
30	126	30	126	29	Gr. Concord
31	150	31	150	30	Gr. M. A. A. J. C.
32	150	32	150	31	Gr. Concord
33	180	33	180	32	Gr. M. A. A. J. C.
34	180	34	180	33	Gr. Concord
35	210	35	210	34	Gr. M. A. A. J. C.
36	210	36	210	35	Gr. Concord
37	252	37	252	36	Gr. M. A. A. J. C.
38	252	38	252	37	Gr. Concord
39	300	39	300	38	Gr. M. A. A. J. C.
40	300	40	300	39	Gr. Concord
41	360	41	360	40	Gr. M. A. A. J. C.
42	360	42	360	41	Gr. Concord
43	420	43	420	42	Gr. M. A. A. J. C.
44	420	44	420	43	Gr. Concord
45	504	45	504	44	Gr. M. A. A. J. C.
46	504	46	504	45	Gr. Concord
47	600	47	600	46	Gr. M. A. A. J. C.
48	600	48	600	47	Gr. Concord
49	720	49	720	48	Gr. M. A. A. J. C.
50	720	50	720	49	Gr. Concord



AB:

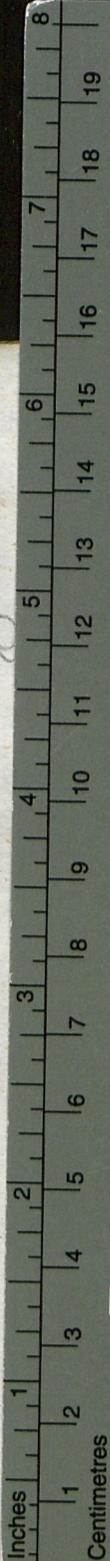
✓
M 8672

ULB Halle

3

007 399 979





Farbkarte #13

B.I.G.

Blue

Cyan

Green

Yellow

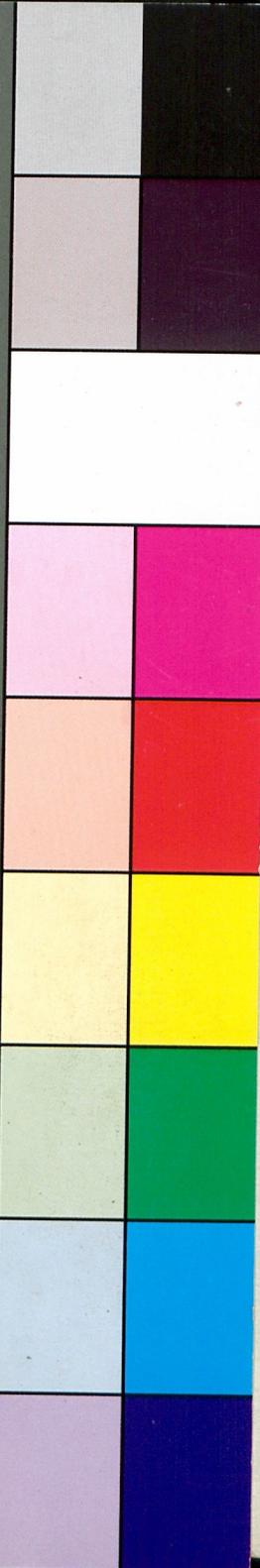
Red

Magenta

White

3/Color

Black



Das
Lüneburgsche
Boston Spiel.

Neue, verbesserte,
und mit
TriBoston und BostonWhist
vermehrte Auflage.

»Ungeachtet seiner scheckichten Bilderchen, nöthigt und gewöhnt uns das Spiel auf die gefälligste Art zur Aufmerksamkeit, schärft unser Nachdenken ohne Anstrengung, lehrt uns praktische Behutsamkeit und unterhält sehr gut durch die Theilnahme artiger oder freundschaftlicher Mitspieler.«

Becker's Erholungen, 2. B. 1798. S. 185.

Lüneburg,
bei Herold und Wahlstab. 1802.