



Das Verkehren im Bretspiel.

Dieser Nahme ist theils aus dem Erfolg hergenommen, der sich bißweilen bey dem besten Anschein des Spiels ereignet, da ein unvermutheter unglücklicher Wurf die ganze Stellung desselben verändert; theils scheint er noch besser daher zu leiten, daß der Spieler nicht vor sich hin, sondern auf des Gegenübersitzenden Seite, die Steine, von der rechten zur linken Hand einspieler. Aufmerksamkeit, Vorsicht, und Bedachtsamkeit machen hierbey das meiste aus; doch wird die etwas längere Weile, die zu Ausmachung eines Spiels erfordert wird, durch die vielen angenehmen Veränderungen dem Liebhaber genugsam vergolten. Es ist eine Art der Belustigungen bey Leuten, die sich gerne im Denken üben, und überall ihren Wiß nach Regeln, zeigen wollen.

Die Spieler pflegen bey dem Anfang des Spiels sich zu vergleichen, ob sie mit 5. blossen Steinen, oder nur 5. Bänden angehen wollen. Das erstere bedeutet, daß man 5. einzelne Steine vom Hause oder Mahl haben muß, ehe man zu einem Band gelangen kan. Durch das andere wird verstanden, daß auffer 5. Bänden, keine mehrere gemacht werden sollen

sollen, weil eine jede mehrere sonst geschlagen wird. Bisweilen bedinget man unter einander 6. und mehr Bände, und bindet, wenn man kan und will, wenn gleich keine 5. Blossen vom Hause zugegen.

I. Setzung der Steine.

Bei dem Anfang, setzt jeder 15. Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, so an der linken Hand desselben ist, und dieser richtet seinen Satz eben so, gegen des andern linke Hand. Beide spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite herüber, und machen hierauf die Bände. Geschiehet 3. E. der Wurff, daß 5. oder 4. oder sonst in ungerader Zahl, Augen vorhanden: so setzt man mit Steinen vom Hause auf beyder Seite, und zehlet von dem ersten ledigen Felde; oder setzt einen Stein vom Hause auf IX. oder, wie man sonst ungleiche Augen geworffen. Werden zwey gleiche geworffen, so werden sie 4. mahl gesetzt, und man kan, wenn 3. E. zwey fünfe geworffen sind, 4. mahl 5. setzen, und mit 1. 2. 3. oder 4. Steinen so fortspielen, als man seinen Vortheil bemerket, um entweder die Sucke, (oder das Eck) an des Gegenspielers Seite rechter Hand, zu Machung eines Bands zu gewinnen, oder sonst 2 -- 3 von seinen Steinen, zu schlagen. Doch ist dieses im Anfang nicht so gar gewöhnlich, wo sich nicht ein Hinterhalt von eigenen Steinen zeigt, oder schon ein- und anderer Band vorhanden, daß der andere durch Schlagen aufgehalten werden könne.

Alle Augen sind indessen, wie sie der Wurf giebt, zu setzen, es wäre dann, daß man keine Steine zu setzen hätte, wie in folgendem Fall geschehen kan. Es wirfft
Cajus

Cajus anfangs 7. und 1. er setzt hierauf mit einem Stein vom Hause auf 6: Wirft er hernach zwei Sect. se, so kan er nicht sehen, so wenig, als er es thun kan, wenn er aus dem Bret geschlagen worden wäre. (Siehe unten.) Ein fürsichtiger Spieler setzt anfangs nicht viel bloße Steine, weiln, wenn der andere gern schläget, und hierbey in etwas Glücke hat, er Mühe haben würde, wieder einwerffen zu können; der andere aber einen Band nach dem andern machen, und aus Furcht doppelt zu verlohren, an diesen einzeln doch verlohren geben müste.*

II. Von Bänden, und wie sie zu machen.

Zwey oder mehrere Steine eines Spielers, die in ein Feld zusammen gesetzt werden, haben den Nahmen, eines Bände.

Auf des Gegen-Spielers Seite kan man mit seinen Steinen keinen Band machen, auffer an dem Hucke auf dessen rechter Hand, und wird dieser Huck, als 11. vom Hause, oder Mahl gerechnet.

Vornemlich hat man darauf zu sehen, daß man in dem Hucke des Gegners einen Band mache, oder mehrere Steine auf einander setze, damit man, wann daselbst

* Steine schlagen, herausschlagen, bedeutet: wo der eine Spieler, wenn er von seinen Steinen einige hinter des andern Steinen stehen hat, solche einzelne vorstehende abnehmen darf, und darnach Augen wirft, so, daß der andere wieder einwerfen, und, wenn dieser vorher, als er vom Mahl gespielt, 1 geschlet hat, 2 werfen und zehlen muß. Diese herausgeschlagene Steine heißen, die Blossen.

selbst einmahl der Platz gewonnen, an seine Seite herüber desto ehender Bände machen könne.

An seiner Seite in des Brets beeden Theilen, gehet es an, seine Bände zu machen, und fährt man von der linken zur rechten Hand in dem andern Theil des Brets, mit denselben, wenn man sie nur so viel möglich zusammen hält, so lang fort, bis man zum Ausnehmen gelanget.

Indeme man nun an seiner Seite herüber, Bände machet: so wird das Feld, in welchem des Gegners aufgesetzte Steine stehen, eben so, als wenn solches nicht ledig wäre, mitgezehlet. Wenn Cajus zwei Eins werfen, und aus dem Hücke einen Band von seinen Steinen machen wollte, so würde es nicht statt finden.

Jeder hat seine Bände an seiner linken Hand bey einander zu halten, und rücket mit ihnen nicht weiter fort, bis er siehet, daß der andere viele blosser Steine hat, und zum Vortheil des also seine Stein zusammenhaltenden nicht einwerfen kan. Ist aber dieser Fall da, so rücket man allgemach mit seinen Bänden fort, doch, daß allezeit 2-3. Steine zum Hinterhalt, um des Gegners Steine zu schlagen, aufbehalten werden. Ist hingegen kein Hinterhalt und sind nur blosser Steine da: so bricht man einen und andern der hintersten Bände, damit, wenn der andere schlagen muß, wieder frische Steine vom Mabl auszuspielen, erhalten werden, und schicklich hinter des andern blosser Steine, um solche zu schlagen, zu stehen können mögen.

Ist das Spiel auf des andern Seite vortheilhaft, und stehen seine Bände zusammen: so hütet sich der Spieler sehr genau, daß, wenn er alle seine Steine herüber habe, er keinen bloß'n sehe, sondern seine Bände zusammen halte, und immer an der rechten Hand im andern Theil des Brets damit fortrücker, damit, wenn von des Gegners Steinen einer oder der andere hinter des Spielers Steinen stehen, keine bloße seiner Steine geschlagen werden können; indem es öfters kommet, daß man doch, wenn man auch alle seine Steine, fast bis auf einen, heraus genommen, verlihren kan. Zeigt sich der Fall, daß man, wenn der andere viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte, so pflegt man ihm zum Einwerffen Platz zu machen, damit, wo er nicht über die Bände gelangen kan, er mehr bloße von Hause sehe, oder einen und mehrere von seinen Bänden aufbrechen müsse. Hierbey sucht man allezeit 2--3. bloße von seinen Steinen zum Hinterhalt, um ihn schlagen zu können, zu behalten, damit er also mehr, als er einwerffen kan, bloße Steine bekomme. Doch ist darauf zu sehen, das man Platz haben möge, mit seinen Steinen fortzurücken. Ergiebt sich in der Fortrückung der Bände sobald kein Vorthail: so werden sie besser an der linken Hand behalten, und sucht man nur, wie man viele bloße Steine des Gegners schlagen, und ihn aus dem Bret sehen könne. Er ist dadurch verhindert, daß er nicht eher mitspielen kan, bis ihm ein Raum von dem andern gemacht worden, da dieser indessen ein festes Spiel sich gemachet.

III. Was es heiße, aus dem Bret schlagen, oder den andern zum Junker machen.

Wenn Cajus an seiner linken Hand 3. Bände stehen hat, und Sempronius drey oder mehr bloße Steine hat: so kan Sempronius nicht eher einwerfen, biß Cajus weiter fortgerücket, oder eine von Cajus Bänden zerbrochen worden. Diese Stellung des Spiels giebt zu erkennen, daß Sempronius mehr bloße oder herausgeschlagene Steine, als ledige Felder hat, worauf er wieder einwerfen könnte. Und deswegen heißt er aus dem Bret geschlagen, oder zum Junker gemacht.

Aus dem obigen kan man leicht erkennen, daß, wenn man etliche bloße von seinen herausgeschlagenen Steinen hat, man sonst nicht eher fortspielen könne, biß dieselbe wieder zur Stelle gebracht worden. Dieses aber ist das gewöhnliche so genannte Einwerfen.

IV. Das Einwerfen der blossen.

Dieses Einwerfen der blossen setzt also voraus, daß ledige Felder da seyn müssen; denn, wenn der andere Bände stehen hat, kan ich von meinen Steinen nicht einen hinsetzen, und überdiß muß ich nicht weniger ledige Felder, als bloße haben, außerdem ich so lang mit dem Fortspielen warten müste, biß der andere mit seinen Bänden fortgerücket, und mir Raum zum Spielen gemacht hätte.

Wenn nun Cajus, 1. 2. oder mehr seiner Steine auf Sempronii Mahl-Ort stehen hat, so darf er, wo er zwey wirft, nicht darauf setzen, oder einwerfen

fen. Wirft er 2. und 1. so kan er 1. nicht einsetzen. Wo aber Sempronius einen und mehr einzelne Steine auf des Cajus Einwurfs-Platz stehen hat, kan dieser, wo er dieselben trifft, einsetzen und schlagen, und ist nach dem Recht des Spiels hierzu so verbunden, daß er es auch mit seinem Nachtheil thun müste. Nicht weniger, wenn Sempronius ein fest Spiel und seine Bande beysammen hat, und also selbige nicht gerne verwerfen mögte, oder, um gedoppelt zu gewinnen, mit seinen Steinen, um die wenigen zu schlagen, einen Hinterhalt suchet: so setzt er nur einen oder mehr einzelne in Caji Einwurfs-Platz, und, wenn Cajus ein- und andere blosser einzuwerfen hat; so stehet es in der Willkühr des Letztern nicht, ob er, wenn er Augen darnach wirft, einsetzen wolle, sondern er ist, alles, was er trifft, nach den Spiel-Regeln zu setzen, verbunden.

V. Wie das Spiel einzeln verlohren werde.

Ber siehet es Cajus anfangs, indeme er viel blosser setzt, die Sempronius, der gerne schläget, so lang verfolgt und heraus schläget, biß er einen Band nach dem andern macht; so verliert Cajus sein Spiel einzeln, weil er an seiner Seite herüber keinen Band hat. Bemerket er dieses, so kan er, weil er ungewiß ist, ob er es erhalten mögte, das Spiel annoch zu rechter Zeit verlohren geben. So bald er aber einen Band an seiner Seite hat, so geht es ihm ohne Sempronii Willen nicht an, sondern er muß das Spiel aushalten, da er es mit wenigerer Mühe einzeln hätte verlohren können. Es ist noch eine Art, dieses einzeln, Berlohrens; wann der eine alle seine Steine in dem Theil des Brets an seiner

rechten Hand herüber hat, daß er dieselbe ausnehmen kan. Doch muß solches, so, wie und nach deme er wirft, beschehen, und allezeit ein Stein gesetzt werden. Derjenige also, so am ersten seine Steine herausgenommen, hat gewonnen, und der andere einzeln verlohren.

VI. Das Verkehren, so doppelt verspielt wird, oder das Zahn machen.

Der Arten, wie das Verkehren doppelt verspielt, oder zum Zahn (Jean) gemacht wird, sind verschiedene. Eine ist, wenn Sempronius seine Bände fest beyammen hat, daß Cajus über dieselbe nicht kommen kan, sondern einen blossen nach dem andern setzet, auch wohl 1. oder mehr von seinen Banden aufbrechen muß. Wo nun Sempronius mit seinem Hinterhalt des Cajus Steine so lang schläget, biß er so viel blasse bekommt, und kein lediges Feld einzuwerffen, und darauf zu setzen, mehr übrig hat: so heisset Cajus, in diesem Spiel, Jean, und hat doppelt verlohren; doch ist hiebey zu merken, daß Sempronius mit allen seinen Bänden aus des Cajus Einwurf-Ort fortgerückt seyn müsse. Eben so, kan Sempronius auch wohl Bände in des Cajus Einwurfs-Ort haben und doppelt gewinnen, wo Cajus, der auf dem Mahl einen oder mehr Steine stehen hat, 6. blasse kriegt; denn alsdann wird dieser wieder nicht einwerffen können. Es ist aber nicht genug, 6. oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6. oder mehr aus dem Bret, und also blasse seyn, oder die Werkzeihen in dem Einwerfungs-Platz mit Cajus Steinen also besetzt worden seyn, daß kein Einwerffen mehr

mehr beschehen könne. Eine dritte Art ist, wenn man alle seine Steine auf dem letzten Ausnehmungs-Feid zusammen hinauf spielet, wo man auch keinen Stein nicht ausgenommen hat; doch muß das Glücke soviel beygetragen haben, daß man weder einen mehr, noch weniger geworfen, so, daß der eine oder mehr, recht darauf zu stehen gekommen, ausserdeme es nicht gilt, und man ausnehmen müste. Diese Art ist eine der kühlichsten, es wäre dann, daß man seine Bänder schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der andere, fertig zu werden, sähe; denn der, so ohne Ursache seine Bänder brechen, und, um doppelt zu gewinnen aufspielen wollte, würde ein sehr unregelmäßiges und übles Spiel machen und sich selbst verursachen. Ist man nun mit allen seinen Steinen in dem Theil des Brets rechter Hand herüber: so nimmt man ordentlich, nachdem man geworfen, heraus, und der, so mit dem Ausnehmen am ersten fertig, und seine Steine heraus hat, heist der Gewinner, des einzeln, von dem andern verlohrenen Spiels.

VII. Das Ausnehmen der Steine.

Wer alle seine Steine in dem letzten Theil des Brets hat; kan dieselbe ausnehmen, und das Spiel zu Ende bringen. Es pflegt also zu geschehen: Werden ungleiche Augen geworfen, so darf man beyde oder einen ausnehmen, oder, wenn die Zahl nicht zu hoch, einen, oder beyde setzen, wie es am vortheilhaftesten seyn kan, und so darf man, wenn 2. gleiche, oder ein Doublette geworfen, 4. heraus nehmen. Hat nun Cajus 3. E. 2. Bän-

de auf den beyden erstern Feldern im Ausnehmungs-Plaz stehen, und wirft 6. und 5. so ist ihm erlaubt, von jedem der beyden Bände einen heraus zu nehmen, und den andern in den Hucke zu setzen. Wirft er 2. gleiche, nemlich 2. sechs, so nimmt er die beyden letzten Bände, und also 4. Steine heraus. Ohne, daß man allemahl von dem hintersten anfangt, darf man, wenn auf dem letzten Merkzeichen, z. E. 4. Steine stehen, (gesetzt, es wären mehr Bände oder Steine dahinten) und zwar Eins geworfen worden, die 4. Steine ausnehmen. Sind 4. Steine auf den neben anstehenden Merkzeichen, so kan man sie alle 4. in Huck setzen, oder 2. davon ausnehmen, und die 2. andern in das Eck bringen. Giebt aber der Wurf, wenn keine hinten weiters an stehen, 2. sechs, 2. viere, 2. drey, zwo zweye: so können sie alle 4. heraus genommen werden.

Hat man 4. Steine auf der ersten Helfte stehen, und man wirft zwo 6. muß man die 4. Steine heraus nehmen; hat man nur einen Band von 2. Steinen darauf stehen, und man wirft eine 6. und eine 5. kan man die 6. heraus nehmen, die 5. aber muß man in die Ecke setzen, es sey dann, daß man auf dem folgenden Merck-Zeichen auch was stehen hat, so kan man auch die 5. davon heraus nehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merck-Zeichen 2. Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwo 6. so nimmt man die 4. heraus, stehet aber noch ein Stein darauf, muß man doch 4. heraus nehmen, und einen bloß stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man

man wirft; als zum Exempel, ich hätte die 4. Bände auf den 4. leßtern Merckzeichen stehen, so daß ich einen Stein von denen auf den ersten stehen hätte. Würfe ich nun 5. und 6: müste ich von dem ersten 2. Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen; würfe ich zwo 6. oder zwo 5. nehme ich die 3. ersten Steine und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen blossen stehen.

Hat man nur 2. Bände übrig von 4. Steinen, welche auf den beyden leßten Merckzeichen stehen, und man wirft zwo 6. zwo 5. zwo 4. zwo 3. oder zwo 2. so nimmt man sie alle 4. aus; wirft man 1. und 2. kan man 2. von jedem Bande einen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; habe ich einen Band von 2. Steinen auf dem dritten, wiederum einen von 2. Steinen auf dem leßten Merckzeichen stehen, und ich werfe 6. 5. oder 4. und dabey sine 1. so kan ich 2. Steine, einen von dem ersten, und den andern von dem leßten Band ausnehmen, oder ich kan auch von dem leßten Band einen ausnehmen, und den andern setzen; wo ich aber zwo 6. zwo 5. zwo 4. werfe, nehme ich sie alle 4. aus.

Die Belustigung dieses Spiels an sich, verdiente, daß ein geübter Kenner die dahin gehörige Regeln aus den Gründen der Arithmetik, Trigonometrie, und besonders der Lehre von den Logarithmis erläutern mögte. Es ist eines der vorzüglichsten, je weniger es Regeln hat, die doch so allgemein sind, daß sie auf unzählliche Fälle appliciret werden können. Es hat in grossen Handels-Städten, besonders seine erste Aufnahm unter Kaufleuthen gefunden,

und hat seinen Ursprung den Italienern zu danken, die ohnehin die Ehre unter vielen Nationen haben, die glücklichsten Erfinder der witzigen Spiele zu heißen. Man übet um so mehr alle Kräfte des Verstandes darinnen, als die Phantasie, oder die Willkühr der Spieler, oder eine Veränderung in der Art zu spielen, hier keinen Theil haben, sondern dieses Spiel noch immer in seiner ersten Gestalt sich angenehm macht, und seinen Kenner allezeit als einen Denkenden und bedachtsamen Geist betrachten läffet.

