



Das Schifspiel.*

I. Einige allgemeine Regeln, so Anfangs
ger sich merken müssen.

§. 1. **SS** Wenn ihr ausspielet, so fanget mit der
Farbe an, woyon ihr die mehre-
sten Carten in der Hand haben.
Habet ihr eine ununterbrochene
Folge, z. E. König, Dame und Bauer, oder Dame,
Bauer und Zehen; so ist dieses ein sicherer Ausschlag,
welcher allezeit die ohnfehlbare Wirkung thut, daß
ihr selbst oder euer Spielgehülfe in anderen Farben
hinter die Hand kommet. Machtet im Ausspielen mit
der höchsten von dergleichen erwähnten Folgecarten
den Anfang, es wäre dann, daß ihrer fünf an der
Zahl wären. In diesem Falle spielet die niedrigste,
(ausgenommenen in Trumpf, als wovon stets der
höchste zuerst gespieler werden muß) damit ihr aus
eures Spielgehülfsen oder eurer Gegener Hand das
As oder den König fallen machet, und durch solches
Mittel eure obgedachte Folgecarten die höchsten wer-
den.

§. 2.

* Es ist diese Anweisung meistens aus dem Engli-
schen Tractätgen des Herrn Hoyle zusammen getragen,
und mit der Art, wie dieses Spiel dermahlen geübet wird,
gleichförmig gemacht worden.

§. 2. Habet ihr fünf der geringsten Trümpe, und dabey keine einzige gute Carte in andern Farben; so spielet Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwey Charten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte As und Dame) zweyen Stiche machet.

§. 3. Wenn ihr nicht mehr als zweyen kleine Trümpe besizet, dabey in zwey andern Farben das As und den König, in der vierten aber gar keine (so genannte Renonce) habet, so machet gleich zu Anfange so viel Stiche als ihr können. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht; so setzet ihn (durch weiteres Spielen einer noch nicht freyer Carte dieser Farbe) nicht in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel zur sehr schwächen mögte.

§. 4. Ihr habt selten nöthig, die von eurem Spielgehülfe ausgebrachte Farbe nachzuspielen, wenn ihr für euch selbst einige gute Folgecarten zu spielen habt; es wäre dann, daß eben darauf die einzige Möglichkeit beruhete, ein Spiel zu retten oder zu gewinnen. Unter guten Folgecarten werden die bereits oben erwähnten ununterbrochenen Reihen (Sequences) verstanden; wenn ihr nehmlich Könige, Dame, Bauer, oder Dame, Bauer und Zehen habet.

§. 5. Wenn jede der gegen einander spielenden Parthenen 5. Stiche hat, und ihr seyd sicher, aus eurer eignen Hand zweyen darüber zu so machen lasset euch durch die Hofnung 2. entscheidende Tricks (oder 8. Stiche) zu machen, nicht abhalten, sie zu nehmen, denn wenn ihr den (euch gewissen) entscheidenden
Stich

Etich verliethret; so ist der Unterschied 2. und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil, in der Ungewisheit wie 2. zu 1.

Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn ihr Wahrscheinlichkeit sehet, entweder euch aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Parthie dadurch zu gewinnen. Bey jedem dieser Fälle müßt ihr es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick allenfalls für euch verlohren gehe.

§. 6. Ist es wahrscheinlich, ihr werdet die Parthie gewinnen; so waget allezeit 1. oder 2. Stiche: die weil euer Gegner dadurch, daß aufs neue gegeben werden muß, stärkern Antheil an dem Spielsaße erlanget, als der 1. oder die 2. Points ausmachen, die ihr in dem gegenwärtigen Spiele waget.

Erwehnter Fall beziehet sich unten bey N. VI. auf den 1, 2, 3, 4, 5, 6. Fall.

§. 7. Hat euer Gegner bereits 6. oder 7. ihr aber noch nichts marquiret, und das Ausspielen ist an euch; so ist in diesem Falle das beste was ihr thun könnt, einen oder zween ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel, so viel möglich, zur Gleichheit zu bringen. Gesezt also, ihr habet die Dame oder den Bauer in Trumpf, nebst einem anderen Trumpf, dabey aber in anderen Farben keine gute Carten; so spielet eure Trumpf-Dame, oder Trumpf-Bauer aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wosfern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen: ist er aber schwach; so verursachet ihr ihm doch keinen Schaden.

§. 8. Habt ihr 4. marquiret; so müßt ihr euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point

zu gewinnen: denn dieses rettet die Helfste des Sa-
hes, darum gespielt wird. Diesen Zweck zu erhal-
ten, spiele mit Behutsamkeit Trumpf aus, ob ihr
auch gleich ziemlich stark darinn seyd. Wenn man ei-
ne Honneur nebst 3. andern Trümpfen hat, kan
man dieses schon stark in Trumpf nennen.

§. 9. Wenn ihr 9. marquiret habet; müßt ihr,
ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen
Trumpf ausspielen; wosern ihr bemercket, daß euer
Spielgehülfe eine oder die andere von eurer Gegner
Carten trümpfen könne. Gebet ihm vielmehr Gele-
genheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure
Partie 1, 2, oder 3. marquiret: so müßet ihr gera-
de das Gegentheil thun, welches ebenermassen statt
hat, wenn die Partlie zu 5, 6, oder zu 7. stehet, denn
in beyden lest erwehnten Fällen spieleet ihr um mehr,
als einen Point.

§. 10. Habt ihr die Hinterhand, und findet, der
dritte Spieler (nehmlich euer Gegner rechter Hand,)
könne in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe an-
gespielet, keine gute Carte vorsehen; so spieleet, im
Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten An-
schlag habet, die von dem Gegner ausgebrachte Far-
be wieder aus. Euer Spielgehülfe erlanget dadurch
den im 2. §. beschriebenen Vortheil in dieser Farbe.
Auch wird dadurch der Gegner öfterts genöthigt, die
Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen
Farbe denselben Nutzen schafft.

§. 11. Wenn ihr As, König und 4. kleine in
Trumpf habet, so fanget mit einem der kleinen an,
diweil die Möglichkeit gleich ist, euer Spielgehülfe
habe einen höhern Trumpf, als der, so hinter der Hand
sisset.

sizet. Ist solcher höhere Trumpf in der Hand eures Spiegelgehülfsen, so könnt ihr 3. mahl nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so könnt ihr nicht alle Trümpe abfordern.

§. 12. Habt ihr As, König, Bauer und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit dem Könige an, spielet darauf das As, (ausgenommen, wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedienet) denn es ist allemahl die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

§. 13. Habt ihr König, Dame und 4. kleine in Trumpf; so fanget mit einem der kleinen an, denn es ist auf eurer Seite vermuthlich, daß euer Spiegelgehülfe eine Honneur habe.

§. 14. Habt ihr König, Dame, Zehen und 3. kleine in Trumpf; so machet mit dem Könige den Anfang, denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweite Fordern der Bauer fallen werde: oder ihr möget warten, ob es sich nicht fügen wolle, daß, wenn euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, ihr sowohl mit Dame, als Zehen, einen Stich machet. Siehe N. VII. auf den 1, 2. und 3. Fall.

§. 15. Wenn ihr Dame, Bauer, und 4. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an; denn ihr müßet vermuthen, euer Gegner habe eine Honneur.

§. 16. Wenn ihr Dame, Bauer, Neune und 3. kleine in Trumpf habet, so fanget mit der Dame an; denn es müßte viel seyn, wenn die Zehen nicht auf das zweite Fordern fielen. Oder, ihr möget auch warten wie ihr mit Bauer und Neune hinter der Hand zu 2. Stichen gelanget, so wie es im 14. §. mit Da-
me

me und Zehen vorgeschrieben ist. Siehe den 1. 2. und 3. Fall N. VII.

§. 17. Wenn ihr Bauer, Zehen und 4. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an, nach den oben §. 15. angegebenen Gründen.

§. 18. Habt ihr Bauer, Zehen, Achte und 3. kleine in Trumpf, so fanget mit dem Bauer an, damit ihr verhütet, daß die Neune keinen Stich mache. Es ist für euch zu wetten, daß bey zweymahligen Forderungen alle 3. Honneurs fallen werden.

§. 19. Wenn ihr sechs Trumpf von geringerer Benennung habet, müßet ihr mit den niedrigsten anfangen; es wäre dann, daß ihr die Zehen, Neune und Achte hättet, und von eurem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre eine Honneur ausgewählt worden: in diesem Falle, wenn die ausgewählte Honneur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehen zu erst aus. Dieses nöthiget euren Gegner, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

§. 20. Habt ihr das As, den König und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den im 15. §. angegebenen Gründen.

§. 21. Wenn ihr das As, den König, den Bauer und 2. kleine in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, welches mit einer fast zur Gewisheit reichenden Wahrscheinlichkeit euren Spielgehülfen benachrichtiget, daß euch das As und der Bauer noch in eurer Hand übrig bleiben: kommt er darauf zum Ausschlagen; so spielet er euch einen Trumpf, und ihr müßet alsdann versuchen, ob der Bube euch durchgehen könne. Diese Art zu spielen kan keine andere bö-

se Folge haben, als wenn etwann die Dame euch hinter der Hand, bey eurem Gegner sich unbesezt befände. Siehe den 1, 2, und 3. Fall N. VII.

§. 22. Wenn ihr den König, die Dame und 3. kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 23. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 2. kleine in Trumpf habet; so machet mit dem Könige den Anfang, nach den n. 21. angegebenen Gründen.

§. 24. Habt ihr die Dame, den Bauer und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 25. Habt ihr die Dame, den Bauer, die Neune und 2. kleine in Trumpf; so fanget mit der Dame an, nach den n. 16. angegebenen Gründen.

§. 26. Habt ihr den Bauer, die Zehen und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 16. angegebenen Gründen.

§. 27. Habt ihr den Bauer, die Zehen, die Achte und 2. kleine in Trumpf; so fanget mit dem Bauer an; denn in zweymahligen Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder, wenn euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspielet, könnt ihr versuchen, ob ihr die Achte zwischen der Hand durchbringen möget.

§. 28. Wenn ihr 5. Trümpe von geringerer Benennung habet; so ist das beste Spiel, mit dem niedrigsten anzufangen: es wäre dann, ihr hättet eine Folge, so aus der Zehen, der Neune und der Achte bestünde. In diesem Falle macht mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang.

§. 29. Wenn ihr das As, den König und zwey kleine in Trumpff habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 30. Wenn ihr das As, den König, den Bauer und einen kleinen in Trumpff habet; so fanget mit dem Könige an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 31. Wenn ihr den König, die Dame, und zwey kleine in Trumpff habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 32. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und einen kleinen Trumpff habet; so fanget mit dem Könige an, und erwartet, daß euer Spielgehilfe euch wieder Trumpff zuspiele, damit ihr in Absicht den Buben zu stechen oder fallen zu machen, eure Zehen aufzusetzen versuchen könnet.

§. 33. Wenn ihr die Dame, den Bauer, die Neune und einen kleinen Trumpff habet; so machet mit der Dame den Anfang, damit ihr die Zehen verhin dert, einen Stich zu machen.

§. 34. Wenn ihr den Bauer, die Zehen, und zwey kleine in Trumpff habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 35. Wenn ihr den Bauer, die Zehen, die Achte und einen kleinen in Trumpff habet; so machet mit dem Bauer den Anfang, damit ihr verhütet, daß die Neune einen Stich mache.

§. 36. Wenn ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpff habet, so fanget mit der Zehen an. Es bleibet dadurch eurem Spielgehilfen freigestellet, ob er sie wolte gehen lassen, oder nicht.

§. 37. Wenn ihr die Zehen und drey kleine in Trumpff habet; so machet mit einem kleinen den Anfang.

II. Einige besondere Regeln, so beobachtet werden müssen.

§. 1. Wenn ihr das As, den König und vier kleine in Trumpf, daneben auch gute Carten in einer andern Farbe habet; müßet ihr zuvorderst drey-mahl Trumpf fordern: widrigenfalls mögte eure zahlreiche andere Farbe getrumpfet werden.

§. 2. Wenn ihr den König, die Dame und 4. kleine in Trumpf, benebst guten Carten in einer andern Farbe habet; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, die-weil, wann ihr zum zweyten mahle wieder zum Ausschlagen gelanget, ihr drey-mahl werdet fordern können.

§. 3. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und drey kleine in Trumpf habet, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, der Bauer werde auf das zreyte Fordern fallen, und lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Dame und Zehen zwischen der Hand zu zween Strichen gelangen möget, aus Besorge, eure zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpfet werden.

§. 4. Habt ihr die Dame, den Bauer und drey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet einen kleinen Trumpf aus.

§. 5. Habt ihr die Dame, den Bauer, die Neune und zwey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fordern die Zehen fallen werde: lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Bauern und Neune zwischen der Hand zu zween Strichen gelangen möget, sondern

bern spielet zum zweyten mahl Trumpf, nach den im dritten Falle dieses Stück's angegebenen Gründen.

§. 6. Habt ihr den Bauer, die Zehen und drey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet einen kleinen Trumpf aus.

§. 7. Habt ihr den Bauer, die Zehen, die Achte und zwey kleine im Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Bauer Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fordern fallen werde.

§. 8. Habt ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit der Zehen Trumpf an.

III. Beschreibung besonderer Spiele, nebst der Art und Weise, wie solche müssen gespielt werden, nachdem ein Anfänger einigen Fortgang darinn gemacht hat.

§. 1. Gesezt, ihr seyd vor der Hand, und euer Spiel bestehet in König, Dame und Bube in einer Farbe, dem As, König, Dame, und zwey kleinen Carten einer andern Farbe, dem Könige und der Dame in der dritten Farbe, nebst drey kleinen Trumpfen: So frage sichs, wie dieses Spiel zu spielen? Ihr müßt mit dem As eurer besten Farbe, (oder mit einem Trumpf) den Anfang machen. Dieses benachrichtiget euren Spielgehülffen, daß ihr in solcher Farbe die Uebermache habet: fahret aber nicht fort, den König derselben Farbe zu spielen, sondern schlaget statt dessen einen Trumpf aus. Findet ihr, daß eurer Spielgehülffe nicht stark genug sey, euch in Trumpf zu unterstützen,

frühen, und euer Gegner spielet die Farbe an, darinn ihr am schwächsten seyd, nemlich diejenige, davon ihr blos König und Dame habt: so spielet den König eurer besten Farbe, und findet ihr einige Wahrscheinlichkeit, daß einer eurer Gegner solche Farbe trumpfen mögte; so fahret fort, den König der Farbe zu spielen, in welcher ihr König, Dame und Bauer habt. Solte es sich zutragen, daß die Farbe, darin ihr am schwächsten seyd, von euren Gegnern nicht angespielet würde, und es könnte gleich, aller Vermuthung nach, euer Spielgehülfe euch in Trumpf keinen Beystand leisten; so verfolget doch euren Entwurf, so oft Trumpf zu spielen, als ihr nur zum Ausschlagen gelanget. Man nehme an, euer Spielgehülfe habe nur 2. Trümpe, da jeder eurer Gegner deren 4. besizet: so erlangt ihr doch durch dieses Mittel, daß nach drey-mahligen Fordern nur 2. Trümpe gegen euch bleiben.

Noch in der Vorhand.

§. 2. Gesezt, ihr habt das As, den König, die Dame, und einen kleinen in Trumpf, nebst einer ununterbrochenen Folge von 5. Carten in einer andern Farbe, vom Könige an zu rechnen, dabey 4. andere Carten von keinem Werthe: so fanget mit der Trumpf-Dame an, und sehet solchen Ausschlag mit dem As fort. Dieses vergewissert euren Spielgehülffen, das ihr den König ebenfalls habet. Es würde schlecht gespielet seyn, zum dritten mahl Trumpf zu fordern, ehe und bevor ihr eure zahlreichste Farbe frey gespielet (zu Cartes fortes gemacht.) Ueberdem, wenn ihr erwehnter massen mit Trumpfspielen aufhöret, wird euer Spielgehülfe dadurch benachrichtigt,

richtigt, daß euch nur noch der König und ein kleiner in Trumpf übrig sey. Denn, wenn ihr das As, den König, die Dame und noch zwey in Trumpf hättet, und es wäre bey zweymahligen Fordern aus allen Händen Trumpf bedienet; so könnte es euch nicht zum Nachtheile gereichen, wenn ihr mit dem Könige zum dritten mahle fordertet. Wenn ihr eure Folgearte (sequence) anspielet, so fanget mit der kleinsten an: denn, hat euer Spielgehülfe das As, so sticht er damit, und was ihr von Carten in dieser Farbe habt, wird dadurch frey. Euer Spielgehülfe hat anbey so viel Licht von der Beschaffenheit eures Spieles erlanget, daß, so bald er zum Ausschlage kommt, und wenn ihm 1. oder 2. Trümpe übrig geblieben, er euch Trumpf zuspielden wird, indem er fast sicher seyn kan, daß euer König alle in den Händen eurer Gegner noch befindliche Trümpe werde fallen machen.

Wenn ihr der zwente Spieler send.

§. 3 Gesezt, ihr habet das As, den König und zwey kleine in Trumpf, nebst einer Quinte major in einer andern Farbe, in der dritten Farbe drey niedrige Carten, und in der vierten nur eine. Euer Gegner, der euch rechter Hand sisset, machet den Anfang zu spielen, und schläget das As derjenigen Farbe aus, in welcher ihr am schwächesten seyd, fährt darauf fort, und spielt den König. In diesem Falle trumphet ihn nicht, sondern werfet eine schlechte unnütze Carte bey. Spielet er darauf die Dame, so machet euch noch von einer schlechten Carte los: thut zum vierten mahle eben dasselbe, in Hoffnung,

nung, euer Spielgehülfe werde trumpsfen, und darauf euch Trumpf zuspielen, oder euch in der Farbe, darinn ihr am stärksten seyd, an den Schlag bringen. Wird Trumpf gespielt, so fordert darinn zweymahl herum, und spielet dann eure zahlreichste Farbe. Fügt es sich nun, daß in der Hand eures einen Gegners vier Trümpfe, und bey dem andern deren zwey befindlich, welches ihr wohl voraus sehen möget, da von den neun Trümpfen aussere Hand, nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit, euer Spielgehülfe deren wohl drey haben kan, folglich unter euren beyden Gegnern die sechs übrigen vermuthet werden: so werdet ihr durch Auspielung der Farbe, darinn ihr am stärksten seyd, eure Gegner zwingen, solche zu stechen, mithin ihre besten Trümpfe ihnen aus der Hand bringen. Dadurch erlanget ihr die Wahrscheinlichkeit, den entscheidenden dreyzehenden Stich aus eurer Hand allein zu machen; da ihr im Gegentheil, wenn ihr eine von eures Gegners besten Carten getrumpfet hättet, euer Spiel dergestalt würdet geschwächet haben, daß nach allem Anschein, nicht mehr als fünf Stiche ohne eures Spielgehülfsen Bestand würden eingegangen seyn.

S. 4. Gesezt, ihr habet das As, die Dame und drey kleine in Trumpf; das As, die Dame, die Zehen und Neune in einer andern Farbe; nebst zwey geringen Carten in jeder der beyden übrigen Farben. Euer Spielgehülfe spielet euch die Farbe zu, darinn ihr gedachtermassen As, Dame, Zehen und Neune habet. Dieses Spiel erfordert nun weit mehr, eure Gegner zu hintergehen, als eurem Spielgehülfsen Nicht zu geben. Seht derowegen die Neune auf.

Dieses

Dieses verleitet euren Gegner, wenn ihm dieser Stich eingehet, Trumpf zu spielen. So bald euch solcher- gestalt Trumpf zugespielt worden, spielt Trumpf nach, doch behaltet davon die Uebermacht in der Hand. Setet euer Gegner, der euch Trumpf angespielt hatte, einen Trumpf vor, den euer Spielgehilfe nicht überstechen kan: so wird er, wenn er in seiner eignen Hand keine gute Farbe zum Anspielen hat, eures Spielgehülfsen Anschlag wieder ausbringen, in der Einbildung, solche Farbe sey zwischen seinem und eurem Spielgehülfsen vertheilet; gelinget solches euer Künsteln, (Finess) so werdet ihr beträchtlichen Vortheil davon haben; da ihr im Gegentheil wenig oder nichts dabey verlihren könnet.

S. 5. Gesezt, ihr habet das As, den König und drey kleine in Trumpf, eine Quarte vom Könige, nebst zwey kleinen in einer andern Farbe, und eine kleine Carte in jeder der beyden übrigen Farben. Euer Gegner spielt eine Farbe an, davon euer Spielgehilfe die Quart major hat; euer Spielgehilfe setet den Bauer auf, und spielt hernach das As. Ihr renoncirt in dieser Farbe, und werfet eure schlechte unnütze Carte bey. Wenn darauf euer Spielgehilfe den König spielt, so trumphet solchen euer Gegner rechter Hand, man setet den Fall, mit dem Bauer oder der Zehen. Solches müisset ihr nun nicht übertrumphen, denn dadurch könntet ihr vernuthlich 2. oder 3. Stiche verlihren, weil ihr euch zu sehr schwächet. Spielt er aber die Farbe an, davon ihr keine habt, so trumphet, und spielt darauf die niedrigste eurer Folgecarte (sequence) an, in Absicht, das As aus eures Gehülfsen oder eurer Gegner Hand zu bringen. So bald
ihr

ihr diesen Zweck erreicht habt, und wieder am Aus-
sage seyd; fordert zweymahl Trumpf, so dann spie-
let eure zahlreichste Farbe. Solte euer Gegner, an
statt eure schwache Farbe anzuspielen, Trumpf brin-
gen; so fordert ihr damit nach, daß also zweymahl
Trumpf herum gefordert wird. Darauf bemühet euch,
daß eure stärkste Farbe frey (Cartes fortes) werde.
Ihr werdet aber selten finden, daß andere als mäßige
Spieler, nach der letztbemeldeten Art verfahren.

4

IV. Wie einige Spiele mit gewissen Beob-
achtungen gespielt werden müssen, die euch ver-
sichern, daß euer Spielgehülfe von der Farbe,
die entweder ihr selbst, oder er ange-
spielt, keine mehr habe.

1) Gesezt, ihr spielet eine Farbe an, von welcher
ihr Dame, Zehen, Neune und zwey kleine habet;
der zweyte Spieler sezt den Bauer auf, und euer
Gehülfe die Achte: so ist solches, wenn er gut spie-
let, und da ihr selbst die Dame, Zehen und Neune in
dieser Farbe besizet, ein vollkommener Beweis, daß
er keine mehr darinn haben könne. Ihr könnt nach
dieser Entdeckung euch mit eurem Spielen richten,
und entweder, falls ihr stark in Trumpf seyd, ihn
zwingen, obgedachte Farbe zu trumpfen, oder ihr kön-
net nach Befinden der Umstände eine andere spielen.

2) Gesezt, ihr habt den König, die Dame und
die Zehen in einer Farbe, und spielet den König an,
euer Gehülfe wirft den Bauer darauf; so überzeuge-
t euch solches, er habe von dieser Farbe keine mehr.

3) Merket hier, noch einen Fall, so von den bey-
den vorhergehenden unterschieden:

Gesetz, ihr habt den König, die Dame und noch mehrere in einer Farbe, und ihr fange mit dem Könige an auszuspielen; so spielet euer Gehülfe gut, wenn er, da er in solcher Farbe allein das As und eine geringe Carte hat, euren König mit seinem As übersticht: denn gesetz, er sey sehr stark in Trumpff, so kommt er dadurch zum Ausschlage, spielet Trumpff, und nachdem er auf solche Weise die Trümpfe heraus gebracht hat, spielet er euch euren Anschlag wieder zu. Sein As in dieser Farbe ist nun schon heraus, mithin könnet ihr eure Farbe auf der Reihe einbekommen, welches widrigen Falls, wenn er zu Anfange sein As, als die höchste dieser Farbe zurück behalten hätte, schwerlich würde haben ausgerichtet werden können.

Und gesetz, ihr habet auffer gedachter Farbe keine gute Carten mehr in eurer Hand; so verliethret ihr doch nichts dadurch, daß eures Gehülfsen As euren König übersticht. Solte es sich aber zutragen, daß ihr in solcher Farbe mehr gute Carten nachzubringen hättet; so erlanget ihr durch diese Art und Weise zu spielen, alle Stiche, die ihr darinn machet. Da auch euer Gehülfe mit seinem As euren König genommen hat, und darauf euch Trumpff zuspielet, könnet ihr mit Recht urtheilen, er habe in dieser Farbe noch eine Carte euch wieder anzubringen. Werfet daher keine davon weg; soltet ihr auch gleich einen besetzten König oder Dame darüber entblößen müssen.

V. Besondere Spiele, bey denen man sich so wohl bemühen muß, seine Gegner zu hintergehen und in Verlegenheit zu setzen, als seinem Spielgehülfsen zuverlässiges Licht zu geben.

1) Gesezt, ich spiele das As von einer Farbe an, davon ich As, König und drey kleine habe, und es dünkt dem Spieler, so die Hinterhand hat, nicht rathsam, meinen Ausschlag zu trumpsfen, ob er gleich Renonce darinn hat: finde ich mich nun nicht stark genug an Trumpsfen; so muß ich den König nicht nachspielen, sondern die Uebermacht in dieser Farbe in der Hand behalten, und daher nur einen kleinen davon ausspielen. Dieses muß ich thun, damit ich das Spiel meines gedachten Gegners hinter der Hand schwäche.

2) Wird eine Farbe angespielt, darinn ich Renonce habe, und ich aus sichern Gründen schliesse, daß mein Gehülfe auch nicht die besten Carten darinn habe, so werffe ich, in Absicht meinen Gegner zu hintergehen, meine zahlreichste Farbe bey; damit ich aber auch meinen Gehülfsen aus der Ungewißheit setze, so werffe ich, wenn er den Ausschlag hat, meine schwächste Farbe bey. Diese Art zu spielen wird gemeiniglich von gutem Erfolg seyn, es wäre dann, daß ihr mit sehr guten Spielern zu thun hättet; aber auch mit solchen werdet ihr öfter dadurch gewinnen, als verlihren.

VI. Besondere Spiele, bey welchen man sich in die Gefahr setzet, einen einzigen Stich etwann zu verlihren, in Absicht drey Stiche zu machen.

1) Gesezt, Treffe ist Trumpf, euer Gegner spielt Coeur an, euer Gehülfe hat Renonce darinn,
und

und wirft Pique bey. Hieraus müßet ihr schliessen, seine Carte bestehe aus Trümpfen und Carreaus. Gesetzt nun, der Stich gehet euch ein, ihr seyd aber zu schwach in Trumpf, so dürft ihr ihn durch Anspielung seiner Renonce nicht zwingen, solche zu trumpfen. Nehmet an, ihr hättet König, Bauer und einen kleinen in Carreau; nehmet ferner an, euer Gehülfe hätte die Dame und fünf kleine in Carreau: so könnt ihr und euer Gehülfe zu fünf Stichen in dieser Farbe gelangen, wenn ihr bey eurem ersten Ausschlage den König, und bey dem zweyten den Bauer ausspielet. Hättet ihr im Gegentheil einen kleinen Carreau angespielet, und eures Gehülfsen Dame wäre mit dem As übergestochen worden, so verhindert der in eurer Hand noch übrig König und Bauer euren Gehülfsen, seine Carten in dieser Farbe auf der Reihe weg zu spielen. Hätte er auch gleich den einzigen noch übrigen Trumpf in seiner Hand, und ihr nöthiget ihn, damit zu stechen, so würdet ihr dennoch dadurch, daß ihr zu Anfang ein klein Carreau ausgespielet, in dieser Partie 3. Stiche verliehren.

2.) Wir wollen den vorigen Fall abermahl sehen, mit der Veränderung, daß ihr von der Farbe, darinn euer Gehülfe am stärcksten ist, Dame, Zehen und eine niedrige Carte hättet, welches ihr nach Maßgebung des vorhergehenden Falles entdecken müßet; eures Gehülfsen Spiel in dieser Farbe aber bestünde aus dem Bauer und fünf kleinen. Ihr seyd am Ausschlage, müßet also eure Dame spielen, und wenn ihr zum zweyten mahle ausspielet, die Zehen. Euer Gehülfe hätte auch den letzten übrig gebliebenen Trumpf, so macht er durch die angewiesene Art zu spielen

len vier Stiche in solcher Farbe. Spieletet ihr aber davon einen kleinen an, so gienge sein Bauer verlohren. Dieselbe Farbe wird zum zwenten mahle angespielt, und eure Dame bleibt noch sitzen, welche hernach, wenn euer Gehülfe mit seinem letzten Trumpfe zum Stechen gebracht worden, ihn verhindert, an den Schlag zu kommen. Ihr verliehret also in diesem Spiele 3. Stiche.

3.) In den vorhergehenden Exempeln ist vorausgesetzt worden, ihr wäret am Ausschlage, und hätet dadurch Gelegenheit, die besten Carten, so ihr von eures Gehülfsen zahlreichster Farbe in der Hand habet, auszuspielen, damit er solche Farbe hernach auf der Reihe verspielen könne. Wir wollen für diesesmahl annehmen, euer Gehülfe müsse anspielen, und bey dem Fortgange des Spieles entdecket ihr, daß er eine zahlreiche Farbe habe, z. E. das As, den König und 4. kleine. Ihr selbst habt darinn Dame, Zehen, Neune und eine sehr geringe. Spielet nun euer Gehülfe das As, so müßt ihr die Neune bengeben; spielet er den König, so werfet die Zehen bey. Ihr sehet, daß ihr durch dieses Mittel die Dame einbekomet, wann die Farbe zum dritten mahle herum gespielt wird; und weil ihr noch einen kleinen dabey habt, so sperret ihr eures Gehülfsen ferneres Fortspielen seiner zahlreichen Farbe nicht, da ihr hingegen, wenn ihr Dame und Zehen zurück behalten hättet, und bey euren Gegnern der Bauer gefallen wäre, in diesem Spiele zweene Stiche verlohren hättet.

4.) Geseht, ihr findet, so wie im vorhergehenden Falle angemerket worden, bey dem Fortgange des Spiels, daß euer Gehülfe eine zahlreiche Farbe besitzet,

sisset, davon ihr den König, die Zehen, und einen kleinen habt. Euer Gehülfe spielt das As an; bedient solches mit eurer Zehen, und wenn die Farbe zum zweyten mahl gebracht wird, setzet den König auf. Ihr beuget dadurch der Möglichkeit vor, eurem Gehülfsen das Ausspielen dieser seiner Farbe auf der Reihe zu verhindern.

5.) Gesezt, euer Gehülfe habe das As, den König und 4. kleine in seiner zahlreichsten Farbe, ihr aber besisset davon die Dame, die Zehen und eine kleine. Spielet er das As auf, so werfet eure Zehen bey, und eure Dame auf seinen König. Ihr waget bey diesem Verfahren nur einen Stich, um 4. zu gewinnen.

6.) Wir wollen nun sehen, ihr hättet 5. Carten in eures Gehülfsen bester Farbe, nemlich Dame, Zehen Neune, Achte und einen kleinen: euer Gehülfe hätte in gedachter Farbe As, König und 4. kleine. Wenn euer Gehülfe das As spielt, so gebet eure Achte bey, und wenn er den König nachbringet, eure Neune. Wenn die Farbe zum dritten mahl gespielt wird, hat keiner eurer Gegner mehr darinn zu bedienen, sondern die Farbe ist unter euch und eurem Gehülfsen vertheilet. Setzet derowegen die Dame auf, und spielet die Zehen nach. Nun habt ihr noch einen kleinen, euer Gehülfe aber noch 2. davon: ihr gewinnet also einen Stich, welches nicht anders zu bewerkstelligen war, als daß ihr erwähnter massen, höhere Carten bewarfet, und einen kleinen behieltet, euren Gehülfsen damit wieder an den Schlag zu bringen.

VII. Wie ihr zu spielen habt, wenn euer Gegner rechter Hand bey seinem Geben eine Honneur aufwählet, auch wie man verfahren müsse, wenn eine Honneur linker Hand aufgewählet worden.

1) Zu eurer rechten Hand wird der Bauer aufgewählet: ihr habt den König, die Dame und die Zehen; so müßet ihr, in Absicht den Bauern zu überstechen, den König ausspielen. Euer Gehülfe schliesset aus dieser Art zu spielen, daß ihr Dame und Zehen übrig habet, vornemlich wenn euch der erste Stich eingegangen, ihr aber dem ohngeachtet nicht fortfahret, die Dame auszuspielen.

2) Der Bauer wird, gleichwie vorhin beschrieben, aufgewählet: ihr habt das As, die Dame und die Zehen. Wird nun eurer Dame zugespielt, so gereicht es zu eben dem Endzwecke, dessen in vorhergehender Regel erwähnt ist.

3) Wenn zu eurer rechten Hand die Dame aufgewählet worden, ihr aber As, König und Bauer habt, so entdeckt ihr durch das Ausspielen eures Königs, wie nach obiger Regel euer Gehülfe eurer Absicht zu statten kommen müsse.

4) Gesezt, zu eurer linken Hand wird eine Honneur aufgewählet, ihr aber habt in eurer Hand keine Honneur; so müßt ihr in solchem Falle der aufgewählten, euch und eurem Gehülfen zwischen der Hand sitzenden Honneur, Trumpf ausspielen. Wäret ihr aber selbst mit einer Honneur versehen, (das As wird ausgenommen,) so müßt ihr mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen; denn, hat euer Gehülfe keine Honneur,
so

so wird euer Gegner von eben dieser eurer Art zu spielen, zu eurem eigenen Nachtheil, Gebrauch machen.

VIII. Ein Exempel, wodurch bewiesen wird, wie gefährlich es sey, seinen Gehülfsen zu zwingen, mit Trumpf zu stechen.

§. 1. Gesezt, A. und B. sind Spielgehülfsen, A. hat eine Quinte major in Trumpf, nebst einer Quinte major, und 3. kleinen in einer anderen Farbe, und siset dabey am Ausschlage: einer der Gegner C. oder D. hat nur 5. Trümpe. In diesem Fallemacher A. da er den Ausschlag hat, alle Stiche.

§. 2. Gesezt im Gegentheile, C. habe 5. kleine Trümpe, nebst einer Quinte major und 3. kleinen in einer anderen Farbe. C. hat den Ausschlag, und zwinget A. erstlich mit Trumpf zu stechen; so macht A. nicht mehr als fünf Stiche.

§. 3. Folgendes Exempel wird beweisen, wie vorthailhaft es sey, wenn 2. Spielgehülfsen, deren jeder in einer verschiedenen Farbe Renonce hat, solche Renonce einander wechselsweise zum coupiren zuspielen, (die Engelländer nennen diese Art zu spielen, a Savv, eine Säge).

Gesezt, A. und B. sind Spielgehülfsen, A. hat eine Quarte major in Treffle welches Trumpf ist, eine andere Quarte major in Coeur, noch eine Quarte major in Carreau, und dabey Pique-As: nehmet nun an, die Gegner C. und D. hätten folgende Carten: nemlich C. 4. Trümpe, 8. Coeurs, und einen Pique; D. hätte 5. Trümpe und 8. Carreaus. C. siset am Ausschlage, und spielet Coeur an,

D. trumpfet solches, darauf spielet D. Carreau an, welches von C. getrumpfet wird. In dieser Art fahren sie wechselsweise fort, einander ihre Renonce anzuspielden, biß jeder der gegen A. spielenden Gehülffen ihm eine Quarte major abgetrumpfet hat. C. der bey dem 9ten Stiche wieder ausspielen muß, bringet Pique, welches D. trumpfet. Solchergestalt haben C. und D. die neun ersten Stiche gemacht, und lassen A. nichts weiter übrig, als seine Quarte major in Trumpf.

Ihr sehet hieraus, daß, so oft sich die Gelegenheit hervor thut, nach vorbeschriebener Art das Spiel einzurichten, ihr solche nicht ohne Nachtheil versäumen könnet.

IX. Enthält mancherley Exempel, nebst den gehörigen Ausrechnungen, wodurch bewiesen wird, wann eigentlich, es sey in welcher Farbe es wolle, man zwischen der Hand, den König, die Dame, den Bauer oder die Zehen, wobey man noch einen kleinen hat, aufsetzen solle.

§. 1. Gesezt, ihr habt 4. kleine Trümpe, und in jeder der 3. übrigen Farben einen Stich gewiß: euer Gehülffe hat keinen Trumpf, folglich sind die 9. übrigen Trümpe unter euren Gegnern vertheilet. Wir wollen annehmen, der eine hätte 5. der andere 4. In diesem Falle müßt ihr, so oft ihr zum Ausschlage gelanget, Trumpf spielen. Gesezt, solcher Ausschlag käme 4 mal an euch, so machen, bey dieser eurer Art zu spielen, eure Gegner mit 9. Trümpfen nur fünf Stiche, da sie sonst, wenn ihr zugegeben hättet,

das

das ihre Trümpe einzeln eingegangen wären, zu 9. Stichen gelangt seyn möchten.

Dieses Exempel zeigt, wie nothwendig es in den mehresten Vorfällen sey, zweene Trümpe statt eines heraus zu bringen. Es ist gleichwohl solche Regel nicht ohne Ausnahme; denn, wenn ihr im Fortgange des Spiels wahrnehmet, daß eure Gegner in dieser oder jener Farbe sehr stark sind, euer Gehülfe aber in solcher Farbe euch keinen Beystand leisten kan; so müßt ihr wohl acht haben, was ihr selbst, und auch euer Gegner marquirt habe, dieweil ihr, wenn ihr einen Trumpf in der Hand behaltet, solche Farbe damit zu coupiren, dadurch vielleicht eine Parthie retten oder gewinnen könnet.

§. 2. Gesetzt ihr habt das As, die Dame und 2. kleine in einer Farbe; euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an: so setzet in diesem Falle eure Dame nicht auf, denn es ist eben so möglich, daß euer Gehülfe, als daß der dritte Spieler den König habe. Ist er in der Hand eures Gehülfsen; so erlanget ihr dadurch die Uebermacht in dieser Farbe.

Eine Ausnahme dieser Regel ist, wann euch daran gelegen, zum Ausschlage zu kommen. Bey so bewandten Umständen, müßt ihr die Dame aufsetzen.

§. 3. Spielet nie eine Farbe an, davon ihr König, Bauer und einen kleinen habt. Denn, daß euer Gehülfe das As nicht habe, verhält sich wie 2. zu 1; und wie 32. zu 25. oder ohngefehr wie 5. zu 4, daß er entweder das As oder die Dame habe. Weil also nur 5. zu 4. auf eurer Seite zu wetten ist, ihr aber in einer der anderen Farben 4. Carten haben müßet, davon, wie wir setzen wollen, die Zehen die höchste

ist ; so spielet solche Farbe an, denn es ist ebenso vermuthlich, daß euer Gehülfe, als daß der letzte Spieler die höhere Carte darinn habe.

Sisset das As der erstbemel deten Farbe euch hinter der Hand, welches, im Fall euer Gehülfe das As nicht hat, daß es so sey, sich wie 1. zu 1. verhält ; so machet ihr durch solche Art zu spielen, wenn eure Gegner diese Farbe anbringen, wahrscheinlicher Weise zwey Stiche.

§. 4. Gesezt, ihr bemerket bey dem Fortgange des Spieles, daß euer Gehülfe und ihr 4. oder 5. Trümpe übrig behalten, da eure Gegner deren keine mehr haben. Ihr habt nun ausserdem keine Carte in eurer Hand, darauf ihr einen Stich machen könnet ; ihr vermuthet aber mit Recht, daß die dreyzehende Carte einer Farbe, oder eine andere Carte forte, sich bey eurem Gehülfen befinde ; so spielet Trumpf an, damit ihr euren Gehülfen an den Schlag bringet, ihr aber, wenn er die gedachte dreyzehende Carte, oder andere Carte forte spielet, eine in eurer Hand befindliche schlechte unnütze Carte darauf beywerffen möget.

X. Einige Anmerkungen, wenn man als zweyter Spieler den König, die Dame, Bauer oder Zeihen in dieser oder jener Farbe aufzugeben habe.

§. 1. Gesezt, ihr habt in einer Farbe den König und einen kleinen. Euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an. Wisset ihr nun, daß er ein guter Spieler sey ; so sezt den König nicht auf, es wäre

re dann, daß ihr nöthig hättet, an den Schlag zu kommen. Denn ein guter Spieler spielet selten eine Farbe an, davon er selbst das As hat, sondern behält solche in der Hand, um wenn die Trümpe heraus sind, damit wieder an den Schlag zu kommen, und seine zahlreichste Farbe alsdann wegzuspielen.

§. 2. Gesezt, ihr habet in dieser oder jener Farbe die Dame und einen kleinen, und euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an: so müßt ihr eure Dame nicht aufsetzen. Denn im Fall euer Gegner in dieser von ihm ausgebrachten Farbe noch As und Bauer hat, so versucht er, wenn sie ihm wieder zugespielet wird, ob der Bauer nicht etwann durchgehen möchte, welches in den mehresten Fällen die beste Art zu spielen ist, besonders wenn eures Gegentheils Gehülfe den König aufgeworfen hat. Ihr aber bekommt dadurch eure Dame ein. Hättet ihr solche im Gegentheil anfänglich aufgesetzt; so wäre eurem Gegner daraus bekannt worden, daß ihr in gedachter Farbe nicht stark seyd, folglich würde er durch das ganze Spiel in solcher Farbe immer einen kleineren, statt eines höheren, vorgesetzt haben.

§. 3. In den vorhergehenden Exempeln seyd ihr belehret worden, wenn es rathsam sey, daß ihr, als zweyter Spieler, den König oder die Dame vorsezet. Ihr müßet nun auch merken, daß es gemeiniglich schlecht gespielet sey, wenn man in einer Farbe den Bauer oder die Zehen und einen kleinen hat, und von ersteren einen aufsetzet, weil es sich wie 5 zu 2 verhält, daß der dritte Spieler von der angespielten Farbe entweder das As, den König oder die Dame habe. Es folget daher, daß, ob ihr gleich zuweilen durch solche Art zu spielen euch Vortheil schaffen möchtet, ihr doch über-

haupte dabey verlihren müßet, weil eure Gegner dadurch einsehen, daß ihr in solcher Farbe schwach seyd, mithin dieselben, so oft sie angebracht wird, allemahl das sogenannte Finessiren versuchen werden.

§. 4. Gesezt, ihr habet das As, den König und 3 kleine in einer Farbe, euer Gegner spielet solche Farbe an, ihr sehet das As auf, und euer Gehülfe wirft den Bauer bey. Seyd ihr nun stark in Trumpff; so spielet von der erst angebrachten Farbe einen kleinen aus, damit euer Gegner solchen trumpfen möge. Es fließen aus dieser Art zu spielen die Folgen, daß ihr sowohl in bemeldeter Farbe die Uebermacht behaltet, als auch zu gleicher Zeit euer Gehülfe wahrnimmt, daß ihr stark in Trumpff seyd. Er wird also solcher Einsicht gemäß verfahren, und entweder sich bemühen, wie er es einrichte, daß ihr einander wechselsweise eure Renonce zum trumpfen anbringet, oder er wird euch Trumpff zuspiesen, nachdem er entweder stark in Trümpfen ist, oder in anderen Farben die Uebermacht hat.

§. 5. Gesezt, A. und B. haben 6. marquiret, die Gegner C. und D. aber 7. Nun ist im gegenwärtigen Spiele bereits 9mal ausgespielt worden, wovon A. und B. 7. Stiche gemacht. Gesezt ferner, in diesem Spiele werden auf beyden Seiten keine Honneurs gerechnet. Es haben also in diesem Falle A. und B. den entscheidenden Stich gewonnen. Die Partie stehet folglich schon gleich, A. sihet am Ausschlage, und hat 2. der geringsten Trümpfe übrig, nebst 2 Cartes fortes in anderen Farben: C. und D. haben die beyden besten Trümpfe unter sich, und daneben 2. andere Cartes fortes in Händen. Nun fragt sich, wie dieses Spiel gespielt werden muß. Es verhält sich wie II zu

zu 3, daß C. die beyden Trümpe beyfammen nicht habe, und gleichfalls wie II zu 3, daß D. sie nicht habe. Da nun solchergestalt A. den allergegründesten Anschein hat, den ganzen Spielsaß zu gewinnen; so ist ihm rathsam, Trumpf anzuspielen. Wir wollen annehmen, es stehen 70. Pfund auf dem Spiele, so gewinnet A. solchen ganzen Saß, wenn obgedachte Art zu spielen ihm einschläget. Spielet er aber nur auf ohnfesibare Stiche, indem er nemlich C. oder D. erst zu trumpfen zwinget, durch welches Mittel ihm von den 4. Carten so er noch in der Hand hat, 2 Stiche nicht entgehen können, und wozu er noch den schon vorhergewonnenen entscheidenden Stich rechnet; so marquiret er 9 zu 7, welches sich ohngefehr in Absicht auf den Spielsaß wie 3 zu 2 verhält. Der Antheil also, den A. an den 70. Pf. hat, beläuft sich nur auf 42 Pf. mithin macht er sich durch letzte bemeldete Art zu spielen nur 7. Pf. sicheren Vortheil; da er hingegen in erst erwähntem Falle, bey welchem wir angenommen, daß A. und B. von dem Spielsaße II gegen 3 sich zu versprechen haben, durch Auspielung seines Trumpfes zu 55 Pf. berechtigt ist, von den 70, so auf dem Spiele stehen.

Wenn dieses Exempel in gebührende Obacht genommen wird, kan es zu gleichem Endzwecke auch in andern Theilen des Spiels angewendet werden.

XI. Einige Anweisungen, wie man zu spielen habe, wenn zur rechten Hand entweder As, König oder Dame aufgewählet worden.

S. I. Gesezt, das As sey zu eurer rechten Hand aufgewählet, und ihr habet in Trumpf nur die Zehen und

Neune, dabey As, König und Dame in einer anderen Farbe, eure übrigen 8. Carten seyn von keinem Werthe; so fragt sichs, wie ist dieses Spiel zu spielen? Fanget mit dem As derjenigen Farbe an, in welcher ihr, wie gedacht, As, König und Dame habt. Dieses belehret euren Gehülffen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bey euch befinde: Spielet sodann eure Trumppf-Zehen; denn daß euer Gehülffe entweder den König, oder die Dame, oder den Bauer in Trumppf habe, verhält sich wie 5 zu 2. Es verhält sich auch zwar ohngefähr wie 7 zu 2, daß euer Gehülffe nicht 2 Honneurs zugleich habe; sollte dieses sich aber zutragen, und es wären gar König und Bauer: so wird euer Gehülffe eure Trumppf-Zehen gehen lassen; und da es sich wie 13 zu 12. verhält, daß der letzte Spieler nicht die Dame habe, wenn euer Gehülffe sie nicht hat: so wird letzterer, wenn er an den Schlag kommt, die Farbe anspielen, darin ihr am stärksten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausschlage; so müßt ihr die Trumppf Neune ausspielen, wodurch euer Gehülffe es fast sicher in seine Macht bekommt, die Dame zu fangen, wenn er ihr hinter der Hand fisset.

Dieses Exempel zeigt, wie ihr den von eurem Gegner durch Aufwählung des As erlangten Vortheil sehr einschränken könnet, wenn ihr nach der gegebenen Regel spielet.

§. 2. Wenn der König oder die Dame euch zur rechten Hand aufgewählet ist, kan die vorher beschriebene Art zu spielen gleichfalls angewendet werden: ihr müßet euch aber immer nach der mehrern oder wenigern Einsicht eures Gehülffen richten, dieweil zwar ein guter Spieler von diesem Verfahren den gehörigen

• den Gebrauch zu machen wissen wird, ein schlechter Spieler aber selten oder niemahls.

§. 3. Gesezt, euer Gegner rechter Hand spielet Trumpfkönig aus. Ihr habt in Trumpf das As und 4. kleine, nebst guten Carten in einer anderen Farbe. Ihr müisset in diesem Falle den König gehen lassen. Hat nun auch bemeldeter euer Gegner gleich noch ausser dem Könige, die Dame, den Bauer und einen kleinen in Trumpf; so wird er doch, wenn er ein behursamer Spieler ist, den kleinen Trumpf nachbringen, in der Einbildung, das As sey in der Hand seines Gehülfsen. Spielet er den kleinen, so müßt ihr ihn gehen lassen, denn es ist eben so vermuthlich, daß euer Gehülfe den höheren Trumpf habe, als daß solcher bey eurem Gegner linker Hand sich befinde. Gehet also der Stich eurem Gehülfsen ein, und er verstehet das Spiel; so wird er urtheilen, daß ihr zu eurem Verfahren guten Grund habt. Diesem zu Folge wird er, wenn er einen dritten Trumpf übrig hat, solchen ausspielen, oder wenn er keinen Trumpf hat, seine beste Farbe anbringen.

§. 4. Ein entscheidender Fall, wie man zu einem Stiche gelangen möge, von dem der Gewinn oder der Verlust des Spiels abhänget.

Gesezt, A. und B. sind Spielgehülfsen gegen C. und D. die Partie ist 9. zu 9. marquirt. Alle Trümpe sind heraus; A. der in der Hinterhand sitzt, hat das As und 4. andere geringe Carten in einer Farbe, daneben die dreyzehende übrig gebliebene Carte einer andern Farbe; B. hat nur 2. kleine von der Farbe, darinn A. am stärksten ist; C. hat darinn die Dame und 2. kleine; D. aber den König, den Bauer und

1. klei-

1. kleinen ; A. und B. haben 3. Stiche gemacht , C. und D. 4. Stiche. Es folget also, daß A. wenn er das Spiel gewinnen will, mit den 6. in seiner Hand noch befindlichen Carten 4. Stiche machen muß. C. spielet die Farbe an, und D. setzt den König auf, A. läßt ihm diesen Stich gehen ; D. spielet dieselbe Farbe wieder aus, A. läßt abermals gehen, und C. sticht mit der Dame. C. und D. haben nun solchergestalt 6. Stiche gemacht, und C. indem er sich einbildet, das As dieser Farbe sey in der Hand seines Gehülfsen, spielet bemeldete Farbe wieder an, wodurch A. die vier letzten Stiche macht, und folglich das Spiel gewinnt.

§. 5. Gesezt, ihr hättet den König und 5. kleine in Trumpf, und euer Gegner rechter Hand spielte die Dame aus. Ihr müßet in diesem Falle euren König nicht aufsetzen, denn euer Gehülfe kan leicht das As haben. Befindet sich nun bey eurem Gegner ausser der Dame, noch Bauer, Zehen und ein kleiner in Trumpf, so istes sehr möglich, daß das As ganz allein sey, es befinde sich nun in der Hand eures Gehülfsen oder eures Gegners. In jedem dieser Fälle wäre es schlecht gespielet, wenn ihr euren König aufsetzet. Hättet ihr aber den König mit 2 oder 3 kleinen in Trumpf, und dann würde die Dame ausgespielet ; so thut ihr am besten, den König aufzusetzen : denn euer Gegner spielet ganz recht die Dame aus, wenn er nur einen kleinen dabey hat. Hättet also euer Gehülfe den Bauer in Trumpf, euer Gegner linker Hand aber das As, so verlohret ihr einen Stich, wenn ihr den König vorzusetzen unterließet.

XII. Wenn zu eurer rechten Hand die Zehen oder Neune aufgewählet worden.

Gesezt, zu eurer rechten Hand ist die Zehen aufgewählet, ihr habt den König, den Bauer, die Neune und 2. kleine in Trumpf, nebst 8. Carten von keinem Werthe, und es ist euch, bewandten Umständen nach, rathsam, Trumpf auszuspielen; so fanget mit dem Bauer an, damit ihr verhindert, daß die Zehen einen Stich mache; denn es verhält sich wie 5. zu 4, daß euer Gehülfe eine Honneur habe. Sollte aber auch dieses fehlen, so behaltet ihr doch immer die Zehen in eurer Gewalt, wenn ihr, im Falle euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielt, mit der Neune das oben erklärte Finesiren versuchet.

§. 2. Wird euch zur rechten Hand die Neune aufgewählet, und ihr habt Bauer, Zehen, Achte und 2. kleine in Trumpf; so spielet den Bauer an, welches zu gleichmäßigem Endzwecke wie vorbemeldeteres abzielet.

§. 3. Ihr müßet bey dem Ausschlage eures Gehülfsen einen grossen Unterschied machen, ob solcher von seiner Willkühr abhänge, oder gezwungen sey. In dem ersteren Falle wird vorausgesezt, daß er seine besten Farbe anspiele; und da er euren Mangel in solcher Farbe siehet, dabey nicht stark genug an Trümpfen ist, mithin sich nicht unterstehet, euch zum Stechen zu zwingen; so bringet er die Farbe aus, darinn er nächst seiner besten, am stärksten ist. Durch diese Veränderung giebt er euch einen fast unumstößlichen Beweis, daß er schwach an Trümpfen sey. Föhret er aber dennoch mit dem Ausspielen sei-

ner

ner zu Anfange angebrachten Farbe fort : so müßt ihr , wenn er euch als ein guter Spieler bekant ist , urtheilen , daß er stark in Trumpf sen ; und es dienet euch zur Anweisung , wie ihr eures Ortes euer Spielen einzurichten habt.

§. 4. Es ist bey dem Whistspiele nichts schädlicher , als öfters die Farbe zu verändern , dieweil ihr in jeder neu ausgebrachten Farbe euch in die Gefahr sehet , eurem Gegner die Tenace zu geben , das ist , ihn dergestalt hinter die Hand zu bringen , daß er mit 2. Carten , davon ihm sonst nur eine eingegangen wäre , 2. Stiche macht. Habt ihr also eine Farbe angespielt , davon ihr Dame , Zehen und 3. Kleine habt , und euer Gehülfe sezt nur die Neune auf ; so ist diesem ohngeachtet , wenn ihr schwach in Trumpf send , und keine anderweitige gute Farbe zu bringen habt , dennoch euer bestes Spiel , mit eurer zuerst ausgeschlagenen Farbe fortzufahren , und die Dame davon zu spielen. Solte nun euer Gehülfe von solcher Farbe keine mehr haben , so beruhet dadurch in seiner Wahl , ob er trumpfen wolle , oder nicht. Wenn ihr aber zum zweyten male an den Schlag kommt , und in einer anderen Farbe etwann Dame oder Bube und nur einen kleinen habt , so ist es am besten , daß ihr solche Dame oder Bauer ausspielt ; indem es sich wie 5. zu 2. verhält , daß in einer oder der anderen dieser Farben euer Gehülfe wenigstens eine Honneur habe.

§. 5. Gesezt , ihr habt das As , den König und einen kleinen von einer Farbe , nebst 4. Trumpfen. Euer Gegner rechter Hand spielet erstbemeldete Farbe an ; so lasset gehen , denn es ist eben so möglich , daß

Daß euer Gehülfe, als daß der dritte Spieler die höhere Carte habe. Befindet sie sich bey eurem Gehülfen, so gewinnet ihr dadurch einen Stich. Behält sichs aber umgekehret, so dürft ihr doch, weil ihr 4. Trümpe habt, nicht befürchten, etwas dadurch zu verlihren; denn wenn Trumpf gespielt wird, ist zu vermuthen, daß ihr den lest übrigbleibenden behalten werdet.

XIII. Wie ihr euch vorzusehen habt, daß ihr die in Händen habende Uebermacht von eures Gegners zahlreichster Farbe nicht leichtlich fahren lasset.

§. 1. Im Fall ihr schwach an Trumpf send, und euer Gehülfe ebenfalls nicht sehr stark darin scheinet, müßet ihr euch hierunter wohl vorsehen. Denn gesetzt, euer Gegner spiele eine Farbe an, davon ihr den König, die Dame und nur einen kleinen habt. Mit dem As macht euer Gegner den Anfang. Spielt er nun dieselbe Farbe zum zweyten male; so setzt die Dame auf. Euer Gehülfe nimmt daraus fast mit völliger Gewisheit, daß ihr auch noch den König habet. Gesezt nun, euer Gehülfe bedienet in der Farbe nicht, so spielt den König nicht nach; denn wenn euer Gegner, der die Farbe angespielt, oder sein Gehülfe, den lest übrig gebliebenen Trumpf hat; so lauft ihr Gefahr, 3. Stiche zu verlihren, da ihr euch, 1. zu gewinnen, bemühet.

§. 2. Gesezt, euer Gegner hat noch 10. Carten in der Hand, und ihr schließet, sie bestünden blos in Trümpfen, und einer einzigen anderen Farbe: ihr aber habt den König, die Zehen und einen kleinen
von

von seiner zahlreichsten Farbe, nebst der Dame und 2. kleinen in Trumpf. In diesem Falle müßt ihr rechnen, euer Gehülfe habe von jeder seiner beyden Farben, 5. Carten: ihr müßet derowegen den König seiner starken Farbe ausspielen. Gehet euch dieser Stich ein; so thut ihr darauf am besten, eure Trumpf-Dame zu spielen. Gehet euch die ebenfalls ein; so fahret fort Trumpf zu spielen. Dieses Verfahren findet statt, die Partie mag marquiret seyn wie sie will, ausgenommen, wenn ihr 4. oder 9. marquiret hättet.

S. 3. Man muß sich des ausgewählten Trumpfes wohl erinnern. Es ist so nothwendig, daß so wol derjenige, der gegeben, als sein Gehülfe, den ausgewählten Trumpf wisse und sich dessen erinnere, daß billig zur Regel zu setzen: der Geber müsse sothane Carte in seinem Spiele dergestalt stecken, daß sie ihm stets in die Augen falle. Denn gesetzt, es wäre nur eine Fünfe, und derjenige so gegeben, hätte noch 2. andere Trümpe, nemlich die 6. und 9. Sein Gehülfe spielet erstlich von Trumpf das As, und dann den König aus; so muß der, so gegeben, die 6. und 9. beywerfen: denn laßt uns annehmen, sein Gehülfe habe As, König und 4. kleine in Trumpf; so wird er dadurch, daß er zuverlässig weiß, der Auspieler habe die 5. noch übrig, manchen Stich machen können.

S. 4. Euer Gegner rechter Hand spielet eine Farbe an, darin ihr die Zehen und 2. kleine habt. Der dritte Spieler setzet den Bauer auf, euer Gehülfe übersticht ihn mit dem Könige. Wenn euer Gegner rechter Hand besagte Farbe zum zweyten male anbringt,

bringt, und einen kleinen spielet: so setzet ihr eure Zehen auf; denn im Fall euer Gegner rechter Hand noch die Dame hat; so sparet euer Gegner sein As. Diese Art zu spielen wird selten der gewünschten Würfung verfehlen.

S. 5. Gesezt, ihr habt den höchsten Trumpf, und eurem Gegner A. ist nur ein Trumpf übrig geblieben. Ihr nehmet wahr, euer Gegner B. sey in dieser oder jener Farbe stark. In diesem Falle fordert A. seinen Trumpf nicht ab, sondern gestattet ihm, seinen Stich damit zu machen. Ihr aber wendet euren Trumpf an, euren Gegner B. zu verhindern, seine zahlreiche Farbe einzubekommen. Durch dieses Mittel rettet ihr nach aller Wahrscheinlichkeit 3. oder 4. Stiche, da es nur ein Stich = Vortheil für euch gewesen wäre, wenn ihr A. seinen Trumpf abgefordert hättet.

S. 6. Der folgende Fall begiebt sich oftmahls. Ihr habt 2. Trümpe übrig behalten, da eure Gegner deren nur einen haben, und ihr bemerket, daß euer Gehülfe in dieser oder jener Farbe stark sey. In diesem Falle spielet allezeit Trumpf an, ob der eurige gleich der niedrigste ist; denn wenn auf solche Weise der Trumpf aus eures Gegners Hand gefallen, so hindert eurem Gehülfen nichts, seine zahlreiche Farbe nach der Reihe wegzuspielen.

S. 7. Gesezt, ihr habt noch 3. Trümpe, da bey allen übrigen kein einziger mehr vorhanden. Ihr habt anbey von einer oder andern Farbe nur 4. Carten übrig. Spielet in diesem Falle Trumpf aus. Euer Gehülfe siehet daraus, daß ihr alle übrige Trümpe beisammen habt: anbey ist sehr zu vermuthen,

nunthen, daß einer eurer Gegner von eurer bemelbten anderweitigen Farbe einen wegwerfen werde. Diese weggeworfene Carte macht, nebst den 4. so herabaus gekommen, da die Farbe, wie wirs annehmen wollen, bereits einmahl gespielt worden, 5; rechnet hierzu die in eurer Hand noch übrigen 4, solches macht zusammen 9. Es sind also in 3. Händen nur noch 4. Da es nun eben somöglich, daß die höhere Carte dieser Farbe bey eurem Gehülfsen, als bey dem letzten Spieler sich befinde; so kan es sich sehr leicht fügen, daß ihr in solcher Farbe zu 3. Strichen gelanget, welches schwerlich auf andere als vorgeschriebene Art hätte ausgerichtet werden können.

§. 8. Gesezt, ihr habt 5. Trümpe, nebst 6. geringen Carten in einer andern Farbe, und an euch ist der Ausschlag: so spielet ihr am besten die Farbe an, worinn ihr 6. habt; denn da ihr in zwo Farben Renonce habt, werden eure Gegner wahrscheinlicher Weise Trumpf ausspielen. Sie geben hiedurch dem Spiele einen Gang, den ihr selbst nicht besser hättet einrichten können. Hättet ihr aber mit Trumpspielen den Anfang gemacht, würden sie euch durch Anspielung eurer Renonce zum Stechen gezwungen, folglich euer Spiel zernichtet haben.

XIV. Einige fernere Anweisung, wie die ununterbrochenen Folgecarten (sequences) zu spielen.

§. 1. In Trumpf müßt ihr den höchsten von euren Folgecarten (sequences) ausspielen, ausgenommen, wann ihr das As, den König und die Dame habt. In diesem Falle muß die niedrigste Carte gespielt,

spielet werden, damit euer Gehülfe von der Beschaffenheit eures Spieles Licht erhalte.

§. 2. Wenn ihr in Farben, welche nicht Trumpff sind, eine Folge von König, Dame, Bauer, nebst 2. kleinen habt, ihr möget nun stark an Trümpfen seyn oder nicht; so ist das beste Spiel, mit dem Bauer den Anfang vom Ausspielen zu machen; denn wenn aus dieser oder jener Hand mit dem As gestochen worden, so könnt ihr eure Farbe nach der Reihe wegspielen.

§. 3. Im Falle ihr aber stark an Trümpfen wäret, und ihr hättet anbey eine Folge von Dame, Bauer, Zehen, nebst 2. kleinen in einer oder anderen Farbe: so müßt ihr die höchste Carte eurer Folge spielen; denn, solte einer eurer Gegner solche Farbe bey dem zweyten Ausspielen trumpfen; so könnt ihr, da ihr stark an Trümpfen seyd, ihnen die ihrigen abfordern, folglich die übrigen Carten dieser Farbe einbekommen.

Ihr könnt in gleicher Art verfahren, wann ihr eine Folge von Bauer, Zehen und Neune, nebst 2. kleinen in einer Farbe habt.

§. 4. Wenn ihr in einer Farbe eine Folge von König, Dame, Bauer und einem kleinen habt, ihr möget stark oder schwach in Trumpff seyn: so spielet den König aus. Verfaehret nach gleicher Art mit allen geringeren Folgen, wenn ihr nur 4. Carten in solcher Farbe habet.

§. 5. Soltet ihr aber schwach an Trumpff seyn: so müßt ihr immer mit der niedrigsten Carte der Folge anfangen, wenn selbige aus 5. Carten an der Zahl bestehet: denn gesetzt, euer Gehülfe hat das As dieser Farbe, so seht er es auf, und was ist für ein Unter-

schied, ob ihr oder euer Gehülfe einen Stich machet? Hättet ihr das As, nebst 4. kleinen in einer Farbe, und wäret dabey schwach an Trumpf; so müßt ihr, um wohl zu spielen, das As erstbemeldeter Farbe ausschlagen. Seyd ihr stark an Trümpfen; so möget ihr euer Spiel so sehr von unten auf spielen, als ihr wollet; im Gegentheile aber müßt ihr vorgeschriebener massen zu Werke gehen.

§. 6. Wir wollen nun erklären, was eigentlich unter schwach oder stark in Trumpf seyn, verstanden werde.

As, König und 3. kleine in Trumpf.

König, Dame und 3. kleine.

Dame, Bauer und 3. kleine.

Dame, Zehen und 3. kleine.

Bauer, Zehen und 3. kleine.

Dame und 4. kleine.

Bauer und 4. kleine.

In jedem besagter Fälle könnt ihr für sehr stark an Trümpfen gerechnet werden. Ihr möget derowegen nach den vorhin gegebenen Regeln spielen, und könntet beynahе immer sicher seyn, daß ihr die Uebermacht in Trumpf habet.

Für schwach in Trümpfen könnt ihr hergegen geschätzt werden, so bald ihr nicht mehr als 2. oder 3. geringe davon habt.

§. 7. Welche Stärke in Trumpf wird erfordert, wenn ihr euch berechtiget halten wollet, euren Gegner zum Stechen mit Trumpf zu zwingen, die Partie magmarquiret seyn, wie sie wolle? Antwort:

As und 3. kleine in Trumpf.

König und 3. kleine.

Dame

Dame und 3. kleine.

Bauer und 3. kleine.

§. 8. Wenn zufälliger Weise euer Gehülfe von euch selbst, oder von den Gegnern ist gezwungen worden, mit Trumpf zu stechen, derselbe aber, ob er gleich dardurch zum Ausschlage gekommen, dennoch nicht Trumpf nachspielet; so müßt ihr, ob ihr gleich schwach in Trumpf seyd, dem ohngeachtet ihm so oft mit Trumpf zu stechen geben, als ihr an den Schlag gelanget; es wäre dann, daß ihr anderweitige gute Carten in eurer Hand zu spielen hättet.

§. 9. Wenn ihr blos 2. oder 3. kleine Trümpe habe, und euer Gegner rechter Hand spielet eine Farbe an, in welcher ihr Renonce habt, so trumpfet. Es belehret dieses euren Gehülfen, daß ihr schwach an Trumpf seyd.

§. 10. Gesezt, ihr hättet das As, den Bauer und einen kleinen Trumpf, und euer Gegner, der den König und 3. kleine im Trumpf hat, spielete euch Trumpf zu; so fragt sichs, ob ihr am besten spielet, wenn ihr das As, oder wenn ihr den Bauer vorsehet? Wir nehmen an, euer Gegner rechter Hand habe 3. Trümpe, und euer Gegner linker Hand gleiche Anzahl. Wenn ihr in diesem Falle mit dem Bauern finespizet, und darauf euer As nachspielet, da die Dame euch rechter Hand sihet; so gewinnet ihr einen Stich dadurch. Befindet sich aber die Dame euch zur linken Hand, und ihr stechet mit dem As, spielet auch darauf den Bauer nach, welchen euer Gegner linker Hand, wie er thun muß, mit der Dame übersticht; so verhält es sich, wie mehr als 2. zu 1, daß einer der Gegner die Zehen habe, folglich gewinnet ihr keinen Stich durch diese Art zu spielen.

§. 11. Wenn euer Gehülfe euch Trumpfszuspielet, das As in Trumpf aber noch in der Hand hat, und ihr König, Bauer und einen kleinen habt: so verfähret ihr genau nach dem Endzwecke der vorhergehenden Regel, fals ihr den Bauer aufsetzet, und den König nachspielet.

In andern Farben könnt ihr gleichfals dieselbe Art zu spielen gebrauchen.

§. 12. Wenn ihr stark an Trümpfen seyd, und in einer andern Farbe König, Dame und 2. oder 3. kleine habt: so könnt ihr von letzteren einen kleinen ausspielen; denn, daß euer Gehülfe in solcher Farbe eine Honneur habe, verhält sich, wie 5. zu 4. Seyd ihr aber schwach in Trumpf, so fanget mit dem Könige an.

§. 13. Wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinn ihr König, Dame und 2. oder 3. kleine habt, so möget ihr, wenn ihr stark an Trümpfen seyd, gehen lassen; denn euer Gehülfe kan so gut die höhere Carte in dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Hat sie euer Gehülfe nicht, so habt ihr doch, da ihr so stark in Trumpf seyd, nicht zu fürchten, daß euch die Striche, so ihr in dieser Farbe habt, entstehen werden.

§. 14. Wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darin ihr König, Dame und einen kleinen habt, es sey Trumpf oder nicht; so setzet die Dame auf. Habt ihr Dame, Bauer und einen kleinen, so setz den Bauer vor. Habt ihr Bauer, Zehen und einen kleinen, so setz die Zehen auf. Wenn ihr besagter massen von euren besten Carten die zweyte in der Ordnung aufsetzet, so vermutet euer Ge-

Gehülfe; daß ihr noch eine oder mehrere bessere Carten in dieser Farbe habt. Er kan also, mit Zuziehung der leicht = möglichen Spiels = Ausrechnungen, beurtheilen, wie viel vor, und wie viel gegen ihn hierunter zu erwarten sey.

§. 15. Wenn ihr in einer Farbe das As, den König und 2 kleine habt, anben stark an Trumpsfen seyd, und solche Farbe von eurem Gegner rechter Hand angespielt wird: so möget ihr klein zuversen; denn, daß euer Gehülfe die höhere Carte habe, ist eben so möglich, als daß sie in der Hand des dritten Spielers sey. Ist das erste; so gewinnt ihr dadurch einen Stich. Widrigensals versthert euch doch eure Stärke in Trumpf, daß ihr euer As und euren König ohnehin einbekommen werdet.

§. 16. Habt ihr das As, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, und euer Gehülfe spielet die Zehen aus: so laßt sie gehen; denn wofern nicht die Honneurs alle 3 euch hinter der Hand sitzen; seyd ihr sicher, 2 Stiche zu machen. Thut ein gleiches, wann ihr den König, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf habet, oder die Dame, Neune, Achte und einen kleinen.

§. 17. In Absicht eure Gegner zu hintergehen, so sehet, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielt, darinn ihr As, König und Dame, oder As, König und Bauer habt, das As auf. Dieses ermuntert die Gegner, dieselbe Farbe zum zweytenmale anzubringen. Euer Gehülfe wird zwar eben so

wohl, als eure Gegner, dadurch verwirret, doch in diesem Falle, kommt es euch hauptsächlich darauf an, dem letzten ein Blendwerk zu machen; denn hättet ihr den niedrigsten eurer Tertz-Major, oder im zweiten Falle den Bauer vorgesehet: so wäre eurem Gegner rechter Hand dadurch kund worden, daß die höchsten Carten der angespielten Farbe gegen ihn wären, folglich hätte er eine andere Farbe ausgebracht.

§. 18. Gesezt, ihr habt in einer Farbe, As, Zehen und einen kleinen; in einer anderen Farbe noch As, Neune und einen kleinen: so fragt sich, welche dieser beyden Farben solt ihr spielen? Antwort: diejenige, worin ihr As, Neune und einem kleinen habt. Die Ursache ist, weil es gleich möglich ist, daß euer Gehülfe die höhere Carte in dieser Farbe habe, als daß sie sich in des letzten Spielers Hand befinde. Ist das erste nicht; so wollen wir einmal annehmen, daß euer Gegner rechter Hand die Farbe anspiele, davon er selbst den König oder die Dame hat, ihr aber, wie oben bemerkt, As, Zehen und einen kleinen besizet. In diesem Falle kan euer Gehülfe eben so leicht die höhere Carte in dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erstere: so erlanget ihr die Tenace, das ist, es wird eurem As und der Zehen zugespielt, mithin ist es sehr wahrscheinlich, daß ihr in dieser Farbe 3 Striche bekommet.

§. 19. Ein Exempel, wodurch gezeigt wird, was die Tenace sey, und worin der Vortheil derselben bestehe.

Gesezt,

Gesetzt, A. und B. spielen miteinander *Whist en deux*, A. hat das As, die Dame, die Zehen, die Achte, die 6 und die 4 in Treffe, so sind solches, wenn B. immer diese Farbe anspielt, 6. gewisse Stiche. Wir wollen annehmen, er habe eben dieselben Carten in Pique, und B., der die übrigen Carten von beyden bemeldeten Farben hat, muß gleichfalls lesterwehnte immer anspielen; so gibt solches anderweitige 6 sichere Stiche für A.

Nun sehen wir ferner, B. habe dieselbe *Entrée* in Cœur und Carreau, die A. in Treffe und Pique hat; die übrigen Carten von Cœur und Carreau sind bey A., und A. muß immer Cœur und Carreau anspielen; so giebt solches ebenfals 12. sichere Stiche für B.

Dieses Exempel zeigt, daß die Carten in beyden Händen einander ganz genau gleich sind. Derjenige von beyden also der Trumpf nennet, und zugleich ausspielt, macht nur 13. Stiche.

Nennet aber der eine Trumpf, und der andere spielt aus; so muß derjenige, der Trumpfenennet, 14 Stiche machen.

Wer im Whist-Spielen es zur Vollkommenheit bringen will, muß sich nicht daran begnügen, daß er die sonst von Kennern ersonnene Ausrechnungen genau inne habe, zugleich auch alle darin gegebene allgemeine und besondere Fälle richtig beurtheilen könne; sondern er muß auch alle, so wol bey seinem Gehülfen, als seinen Gegnern gefallene Carten, und zu welcher Zeit solche hingeworfen worden, pünctlich in Obacht nehmen.

XV. Zugabe von einigen vorkommenden Fällen.

§. 1. Wenn ihr merket, daß die Gegner 3 oder 4 Trümpe übrig haben, da bey eurem Gehülffen so wenig, als in eurer Hand, ein einziger mehr vorhanden; so zwinget den einen durch Anspielung seiner Renonce, niemahls zum trumpsfen, denn der andere bedienet sich der Gelegenheit, eine schlechte unnütze Carte losz zu werden. Bemühet euch vielmehr eine Farbe anzubringen, darinn euer Gehülffe ziemlich gut versehen, wenn ihr in eurer eigenen Hand keine gute Farbe ausfindig machen könnet. Ihr verhindert dadurch, daß jeder eurer Gegner seine Trümpe besonders einbekomme.

§. 2. Gesezt, A. und B. sind Spielgehülffen gegen C. und D., neun Carten sind bereits gespielt, und darunter sind 8 Trümpe heraus gekommen. Sehet ferner, daß A. nur einen Trumpf, sein Gehülffe aber das As und die Dame in Trumpf übrig behalten, da die Gegner C. und D. noch den König und Bauer unter sich haben. A. spielet seinen kleinen Trumpf aus, C. sezt den Bauer auf; so fragt sichs, ob B. mit dem As oder mit der Dame überstechen müsse? Antwort: B. muß das As aufsezen, denn, da D. noch 4 Carten in seiner Hand übrig hat, C. aber nur 3, so ist für B. 4 gegen 3 zu wetten, daß D. den König habe. Sezen wir die Anzahl der Carten in einer Hand von 4 zu 3 herunter; so verhält sichs wie 3 zu 2; verringern wir sie aber von 3 zu 2; so ist 2 gegen 1 zu wetten, daß B. durch Aufsezung seines Trumpf-As, einen Stich Vortheil haben werde. In allen andern Farben kan nach dieser Regel gespielt werden.

§. 3. Gesezt, ihr hättet den dreyzehenden noch übrigen Trumpf, anbey die dreyzehende übrige Carte einer anderen Farbe, nebst einer schlechten unnützen Carte; so fragt sichs, welche von bemeldeten 3 Carten, die ihr allein noch in der Hand habt, ihr spielen müisset? Antwort, die schlechte unnütze Carte: denn spielet ihr die dreyzehende Carte der obenbemeldeten Farbe zu erst; so würden eure Gegner, weil sie wissen, daß ihr noch einen Trumpf habt, eure schlechte nicht gehen lassen. Ihr spielet also wider euch selbst, nach dem Verhältniß von 2 zu 1.

§. 4. Gesezt, ihr habt das As, den König und 3 kleine in einer noch nicht ausgebrachten Farbe, und ihr merket, daß der letzte noch übrige Trumpf in der Hand eures Gehülffen sey; so fragt sichs, wie ihr bemeldete Carten zu eurem größten Vortheile zu spielen habe? Antwort: spielet von ersterwehnter Farbe einen kleinen aus: denn es ist eben so möglich, daß euer Gehülffe, als daß der letzte Spieler die höhere Carte dieser Farbe habe. Ist das erste, und es sind bey keinem anderen Spieler, als bey euch, mehr als 3 Carten in dieser Farbe vorhanden; so folget, daß ihr 5 Stiche darin machet. Hättet ihr im Gegentheile mit As und König angespielet, so hätte es sich wie 2 zu 1 verhalten, daß euer Gehülffe die Dame nicht gehabt hätte, mithin würdet ihr nach solchem Verhältnisse nur 2 Stiche in dieser Farbe gemacht haben. Wenn alle Trümpe heraus sind, könnt ihr gleichfalls nach vorbeschriebener Art spielen; ihr müßt aber, ausser mehrerwehnter Farbe, noch gute Carten in andern Farben haben, damit ihr wieder an den Schlag

Schlag kommen können. Merket hiebei noch an, daß ihr durch diese Art zu spielen was sich sonst wie 2 zu 1, gegen euch verhalten hätte, aufs gleiche herunter setzet, und wahrscheinlicher Weise 3. Stiche dadurch gewinnet.

§. 5. Wenn ihr gerne sehet, daß eure Gegner Trumf ausbrächten, und es hat euer Gehülfe euch eine Farbe zugespielt, in welcher ihr As, Bauer, Zehen, Neune und Achte, oder König, Bauer, Zehen, Neune und Achte habt; so müßet ihr von gedachter Farbe die Achte ausspielen. Gehet nun eurem Gegner der Stich ein; so wird er aller Wahrscheinlichkeit nach dadurch verleitet, Trumf zu spielen.

§. 6. Gesezt, ihr habt in einer Farbe die Quart-major, nebst 1 oder 2 kleinen, und es ist nöthig, eurem Gehülfen zu erkennen zu geben, daß ihr die Uebermacht in dieser Farbe besizet; so werfet, in Absicht, ihn dieserwegen auffer Zweifel zu setzen, euer As bey, so bald euch nur eine oder die andere Renonce angespielt wird: denn es ist zu eurem Besten wahrscheinlich, daß keiner eurer Gegner mehr, als 3 von dieser Farbe habe. Ihr könnt nach gleicher Art verfahren, wenn ihr eine Quarte vom Könige habt, und das As schon heraus ist. Werfet in diesem Falle euren König weg. So auch könnt ihr die Dame beygeben, wenn ihr eine Quarte von der Dame habt, As und König aber bereits heraus sind. Alles dieses unterrichtet euren Gehülfen von der Beschaffenheit eures Spiels, und ihr könnt mit jeder geringeren Folgearte, die schon frey geworden, nach dieser Regel euch richten.

§. 7.

§. 7. Es pflegen mittelmäßige Spieler nichts öfter ins Werk zu richten, wenn zu ihrer linken Hand der König aufgewählet worden, und sie nur Dame und einen kleinen in Trumpf haben, als daß sie ihre Dame ausspielen, in Hoffnung, ihr Gehülfe werde den König, wenn der aufgesetzt wird, überstechen können. Sie bedenken aber dabey nicht, wie es sich ohngefehr, wie 2 zu 1, verhalte, daß ihr Gehülfe das As nicht hat. Hätte er solches auch, wagen sie doch hierunter 2 Honneurs gegen eine, und schwächen folglich ihr Spiel. Nur allein die Notwendigkeit, Trumpf zu spielen, kan ein solches Verfahren rechtfertigen.

Ein Fall, welcher sich öfters zuträgt.

§. 8. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. alle Trümpfe sind heraus, bis auf einen, welchen entweder C. oder D. hat. A. hat von einer bereits gespielten Farbe 3 oder 4 Cartes fortes in der Hand, in einer anderen Farbe aber das As und einen kleinen. Es fragt sich nun, ob A am besten spiele, wenn er eine seiner Cartes fortes, oder, wenn er die kleine Carte, die er neben dem As hat, beywirft? Antwort: das beste ist, er werfe eine seiner Cartes fortes bey; denn, spielet sein Gegner rechter Hand die Farbe an, darin er das As hat; so behält er die Macht, gehen zu lassen, und sein Gehülfe B. kan eben so gut die höhere Carte dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erstere, und er hat anbey eine Carte, durch deren Ausspielung die Gegner zum Stechen mit Trumpf gezwungen

gen werden, oder er kan A. seine Farbe anspielen, damit der Gegner mit seinem letzten Trumpfe stechen müsse; so hat A. auf solche Weise sein As übrig, kommt damit zum Ausschlage, und spielet darauf seine Cartes fortes nach der Reihe weg. Hätte hingegen A. die kleine Carte, so er neben dem As hatte, hinweggeworfen, und sein Gegner rechter Hand hätte solche Farbe angespielet: so wäre er gezwungen worden, sein As aufzusetzen, und hätte folglich einige Stiche dadurch verlohren.

§. 9. Gesezt, es sind bereits zehn Carten aus jeder Hand heraus, und es scheint sehr glaublich, daß euer Gegner linker Hand 3 Trümpe übrig habe, nemlich den höchsten und 2 kleine; ihr habt nur 2 in Trumpf, euer Gehülfe aber keinen, euer Gegner rechter Hand spielet eine drenzehende übrige, oder andere Carte forte aus: so laßt gehen, ihr gewinnet dadurch einen Stich.

§. 10. Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spieles zu entdecken, trumpfet mit dem höchsten, den ihr habet. Z. E. ihr hättet eine Quarte-major in Trumpf, oder sonst die 4. höchsten Trümpe, und es wird euch eine Renonce zum stechen angebracht: so sezt das As auf, und spielet den Bauer nach; oder im zwenten Falle, nehmet mit eurem höchsten Trumpfe, und bringet den kleinsten wieder aus. Dieses giebt eurem Gehülfen das gehörige Licht von eurem Spiele, und ihr könnet, solcher Erkänntnis zu Folge, zu manchem Stiche gelangen. In andern Farben könt ihr diese Regel ebenfals anwenden.

§. 11. Wenn ihr 8. marquiret habt, und euer Gehülfe rufet, ehe es dazu eigentlich Zeit ist; so müßet ihr ihm Trumpf zuspiesen, ihr seyd nun in Trumpf oder anderen Farben stark oder nicht: denn weil er ausruft, ehe er dazu verbunden, giebt er dadurch zu erkennen, daß er stark an Trumpfen sey.

§. 12. Gesezt, euer Gegner rechter Hand wählet Treffle Dame auf, und so bald er zum Ausschlage kommt, spielet er Treffle-Bauer. Ihr habt in Treffle, das As, die Zehen und einen kleinen, oder den König, die Zehen und einen kleinen. Es entstehet nun die Frage, ob ihr den ausgebrachten Bauer überstechen sollet, oder nicht? Es ist mit Nein zu beantworten: denn, da in eurer Hand der König nicht ist, kan ihn füglich euer Gehülfe haben; eben so kan, nach dem zweyten Falle, das As bey eurem Gehülfen seyn, da ihr es nicht habt. Ihr gewinnet also einen Stich, wenn ihr nicht vorsetzet; hättet ihr aber solches mit dem As oder dem Könige gethan, würdet ihr nicht dazu gelangen seyn.

§. 13. Ein Entwurf, wie man alle 13 Stiche des Spieles mit seinem Gehülfen machen könne. Die Engelländer benennen diese Art einer Vole, a Slam.

Gesezt, A. und B. sind Spielgehülfsen gegen C. und D. und C. hat gegeben. A. hat den König, den Bauer, die Neune und die Sieben in Treffle, welches Trumpf ist, eine Quarte-major in Carreau, eine Terze-major in Cœur, und das As und den König in Pique.

B. hat

B. hat 9 Carreaus, 2 in Pique und 2 in Cœur.

D. hat das As, die Dame, die Zehen und die Achte in Trumpf, und dabey 9 Piques.

C. hat 5 Trümpe und 8 Cœurs.

A. spielet einen Trumpf, D. macht diesen Stich, und spielet Pique an, welches sein Gehülfe C. trumpfet: C. bringet Trumpf aus, und diesen Stich macht sein Gehülfe D. Dieser spielet wieder Pique an, und C. trumpfet solches abermals. C. spielet wieder Trumpf, D. macht diesen Stich, und weil er den höchsten Trumpf hat, fordert er damit aus. Nun hat D. noch 7 Piques in der Hand, welche ihm alle eingehen; folglich haben A. und B. nicht einen einzigen Stich bekommen.

XVI. Fernere Zugabe von einigen Fällen.

§. 1. Wenn euer Gehülfe den König einer Farbe anspielet, darin ihr Renonce habt, so laßt ihn gehen, und werft eine schlechte unnütze Carte bey: es wäre dann, daß euer Gegner rechter Hand das As aufgesetzt hätte. In diesem Falle müßt ihr trumpfen, damit euer Gegner, was er in der angebrachten Farbe etwan noch von freyen Carten hat, nicht ungehindert nachbringen möge.

§. 2. Gesezt, euer Gehülfe spielet von einer Farbe die Dame aus, euer Gegner rechter Hand sticht solche mit dem As, und spielet dieselbe Farbe nach. Wenn ihr nun gleich Renonce darin habt; so trumpfet doch nicht, sondern werfet eine schlechte Carte bey,

den, damit euer Gehülfe hernach seine übrigen Carten in dieser Farbe nach der Reihe weg spielen könne. Eine Ausnahme dieser Vorschrift ist, wenn es auf einen entscheidenden Stich ankommt, und ihr schwach in Trumpf seyd.

§. 3. Gesezt, ihr habt das As, den König und einen kleinen von einer Farbe, welche euer Gegner linker Hand anspielt. Ihr habt anbey 4 kleine Trümpe, und keine Carten von Wichtigkeit, so ihr in einiger andern Farbe ausspielen könntet. Euer Gegner rechter Hand setzet die Neune, oder eine noch niedrigere Carte auf. In diesem Falle stechet mit dem As, und spielet den kleinen, den ihr in derselben Farbe habt, nach. Euer Gegner wird hieraus mit Recht schliessen, daß der König ihm hinter der Hand sey. Hat er also die Dame, so wird er sie nicht aufsehen. Ihr aber erlanget durch solche Art zu spielen den besten Anschein zu einem Stiche mehr, und entdecket zugleich eurem Gehülfsen die Beschaffenheit eures Spieles.

§. 4. Wenn euer Gehülfe frühzeitig im Spiel euch zwinget, mit Trumpf zu stehen; so müßt ihr daraus abnehmen, daß er stark an Trümpfen sey; ausgenommen, wenn euer Spiel 4 oder 9 marquiret stehet. Seyd ihr also ebenfalls nicht schwach in Trumpf; so spielet Trumpf nach.

§. 5. Gesezt, euer Spiel ist zu 8 marquiret, ihr ruffet also, euer Gehülfe hat aber keine Honneur. Eure Trümpe bestehen in König, Dame, Zehen; König, Bauer, Zehen; oder Dame, Bauer, Zehen;

hen. Wird bey so bewandten Umständen Trumpf gespielt; so sehet stets die Zehen auf. Euer Gehülfe ersiehet daraus, daß ihr noch 2 Honneurs übrig habet, und wird also dieser Einsicht gemäß spielen.

§. 6. Gesezt, eure Gegner haben 8 marquiret; der Gegner, so euch rechter Hand sihet, rufft, sein Gehülfe hat aber keine Honneur. Ihr habt von Trümpfen den König, die Neune und einen kleinen, oder die Dame, die Neune und 2 kleine. Wird nun von eurem Gehülfsen Trumpf ausgebracht: so sehet die Neune auf; denn daß euch die Zehen nicht hinter der Hand sihe, verhält sich ohngefehr wie 2 zu 1, ihr könntet eure Neune also nicht besser anwenden.

§. 7. Gesezt, ihr spielet eine Farbe an, darin ihr das As, den König, nebst 2 oder 3 kleinen habet. Wenn ihr nun das As ausspielet, und euer Gehülfe die Zehen oder den Bauer bewirft, ihr aber von einer anderen Farbe eine Carte allein habt, nebst 2 oder 3 kleinen Trümpfen; so spielet gedachte einzelne Carte aus, um zu sehen, ob ihr es dahin bringen möget, daß ihr mit eurem Gehülfsen eure Renoncen euch wechselseitig zuspielet. Es hat diese Art zu spielen noch andere gute Folgen. Euer Gehülfe kan so leicht in solcher Farbe die höhere Carte haben, als der letzte Spieler. Hätte aber euer Gehülfe sie euch zugespielet, da nach vieler Wahrscheinlichkeit eben dieses seine zahlreichste Farbe seyn mag; so würde euer Gegner euer Bemühen

hen wegen wechselsweiser Anspielung der Renoncen entdeckt, und Trumpf ausgefordert haben, damit ihr eure kleinen Trümpe nicht anbringen mögdet. Euer Gehülfe wird aus beschriebener Art zu spielen leicht beurtheilen, was ihr für Gründe gehabt, die Farbe zu verändern, und dieser Einsicht gemäß sein Spiel spielen.

§. 8. Gesezt, ihr habt das As und die Zwen in Trumpf, und seyd anben stark in den 3 übrigen Farben. Ihr habt auch den Ausschlag; spielet also euer Trumpf-As, hernach eure Trumpf-Zwen, damit euer Gehülfe an den Schlag komme, und bey euren Gegnern 2 Trümpe statt eines fallen. Gesezt, diesen Stich macht der letzte die Hinterhand habende Spieler, und spielet eine Farbe an, von welcher ihr das As, den König und 2 oder 3 kleine habt. Werfet klein bey, denn euer Gehülfe kan so gut eine höhere Carte in solcher Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erste, so hat euer Gehülfe Gelegenheit, zween Trümpe fallend zu machen. Kommt nun der Ausschlag wieder an euch; so müßt ihr euch bemühen, durch Anspielung einer Farbe, davon eure Gegner keine mehr haben, sie zum stechen mit Trumpf zu zwingen. Nehmen wir nun an, daß bereits zuvor 11 Trümpe herausgekommen; so bleibt nun nur noch einer, welchen euer Gehülfe leicht haben kan, da er nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit von 2 übrigen Trümpfen den einen zu haben berechtiget ist.

§. 9. Gesezt, es sind bereits zehen Stiche gemacht und ihr habt von dieser oder jener Farbe noch König

Zehen und einen kleinen übrig. Von erwähnten 10 Stichen sind auf eurer Seite 6. Euer Gehülfe spielt eure Farbe an, und in keiner Hand befindet sich weder ein Trumpf, noch einige dreyzehende freye Carte. Wofern nun euer Gegner rechter Hand nicht eine so hohe Carte vorsezet, daß ihr mit dem Könige überstechen müßet: so gebet ihn nicht auf; denn, wenn gedachte Carte zum zweyten male ausgespieler wird, bekommt ihr euren König ein, und machet folglich den entscheidenden Strich, welches einen Unterschied von 2 Points ausmachet. Sind nur 9 Stiche gemacht, es verhalten sich aber sonst die Umstände des Spiels eben so: so müßt ihr nach gleicher Regel spielen, und überhaupt euch solche zur Vorschrift dienen lassen; es wäre dann, daß ihr, um den Marsch zu retten, oder das Spiel auf einmal zu gewinnen, einen gewissen Strich zu verliehren wagen müßet, in Absicht 2 vielleicht zu gewinnen.

§. 10. Wir setzen, A. und B. sind Spielgehülffen gegen C. und D. und B. hat die beyden letzten Trümpe, wie auch in einer andern Farbe die Dame, Bauer, und Neune. A. aber hat von leztbemeldeter Farbe, so wenig das As, als den König, oder die Zehen, muß aber doch solche Farbe anspielen. Es fragt sich nun, welche Carte B. zugeben müsse, damit nach der größten Wahrscheinlichkeit, ein Strich in dieser Farbe gemacht werden könne? Antwort: B. muß die Neune aufsetzen; denn es verhält sich nur wie 5 zu 4, wider ihn, daß die Zehen bey seinem Gegner linker Hand sey. Giebt er aber die Dame oder den Bauer zu: so verhält sichs ohngefähr, wie 3 zu 1, daß das
As

As oder der König bey seinem Gegner linker Hand sich befinde. B. setzet also, wenn er nach unser gegebenen Anweisung verföhret, auf 5 zu 4 herunter, was sich sonst, wie 3 zu 1 gegen ihn verhielt.

§. 11. Wir wollen das jetzt gegebene Exempel verändern, und setzen, B. habe von einer gewissen Farbe den König, den Bauer und die Neune, A. hingegen so wenig das As, als die Dame, oder die Zehen. A. muß anspielen; in diesem Falle ist nicht der geringste Unterscheid, ob B. den König, den Bauer, oder die Neune aufsetzet.

§. 12. Gesezt ihr habet in einer Farbe, die noch nicht gespielt worden, das As, den König, nebst 3 oder 4 kleinen, und ihr schliesset, der letzte Trumpf sey in der Hand eures Gehülffen. Ihr seyd am Ausschlage. Spiellet in diesem Fall einen kleinen von erwehnter Farbe; denn es verhält sich wie gleich zu gleich, daß euer Gehülffe, oder daß der letzte Spieler die höhere Carre in dieser Farbe habe. Hat sie euer Gehülffe: so ist die Wahrscheinlichkeit, in dieser Farbe 5 oder 6 Stiche zu machen, auf eurer Seite. Spiellet ihr aber das As, und hernach den König aus: so verhält sichs wie 2. zu 1, daß euer Gehülffe die Dame nicht habe. Ihr machet folglich nach solcher Verhältniß, allem Anscheine nach, nur 2 Stiche in bemeldeter Farbe, woget mithin, in dem jetzt laufenden Spiele 3 oder 4 Stiche zu verlihren, gegen einen, den ihr zu gewinnen gedenket.

§. 13. Gesezt, euer Gehülffe bringe eine Farbe aus, darin er As, Dame, Bauer und ver-

schiedene Carten mehr hat. Mit dem As fängt er an, und spielt hernach die Dame. Ihr habt von bemeldeter Farbe den König nebst 2 kleinen. In diesem Falle stecht die Dame mit eurem Könige über. Wir nehmen an, daß ihr anbey stark in Trumpf seyd: so fordert die Trumpfe heraus, und spielet eurem Gehülffen seine ausgebrachte zahlreiche Farbe, vermittelst eures kleinen wieder an. Durch dieses Verfahren sperret ihr ihm das fernere Ausspielen seiner gedachten Farbe nicht, und schaffet euch folglich manchen Stich Vortheil.

XVII. Verzeichniß mehrentheils aller der mißlichen Fälle, so bey dem Whist-Spiele sich ereignen, samt dererselben Erörterung, in Fragen und Antworten abgefasset.

1) Wie auf die vortheilhafteste Weise mit dem Trumppspielen zu verfahren sey, lehret das eilfte und die übrigen Exempel des ersten Hauptstücks gegenwärtiger Abhandlung, wie auch das zweyte Hauptstück.

2) Wie müssen die Folgecarten in Trumpf gespielt werden?

Antwort. Ihr müßt mit der höchsten Carte derselben den Anfang machen.

3) Wie müssen die Folgecarten in andern Farben, so nicht Trumpf sind, gespielt werden?

Antwort. Wann ihr fünf Carten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an; habt ihr aber
3 oder

3 oder 4, so spielet immer die höchste Carte eurer Folgen.

4) Warum spielet man lieber Folgecarten, als andere Farbe?

Antwort. Weil solches der sicherste Ausschlag ist, und man sich dadurch in anderen Farben insgemein hinter die Hand setzt.

5) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitig Stiche zu machen?

Antwort. Wann ihr schwach in Trumpf seyd.

6) In welchem Falle müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Antwort. Wann ihr stark in Trumpf seyd.

7) Wann müßt ihr eine Farbe spielen, darin ihr das As habt?

Antwort. Wann solche Farbe nur aus 3 Carten bestehet. Ein anderes ist es in Trumpf.

8) Wann müßt ihr eine solche Farbe, darin ihr das As habt, nicht anspielen?

Antwort. Ihr müßt sie nicht anspielen, wann ihr in irgend einer anderen Farbe 4 oder mehrere Carten habt. Denn das As ist ein Beystand derjenigen Farbe, darinn ihr am besten seyd, und setzt euch in den Stand, wann die Trümpe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

9) Wie man spielen müsse, wann rechter oder linker Hand eine Carte von Wichtigkeit aufgewählet worden, lehret der 1ste Fall des 10ten Hauptstücks, wie auch des 12ten Hauptstücks 1ster Fall.

10) Warum müßet ihr euch im Spielen allezeit darnach richten, wie die Partie sowohl auf eurer, als der Gegner Seite marquiret stehe?

Antwort. Leset des ersten Hauptstücks 6tes Exempel, und die daselbst angezogenen Fälle.

11) Wie ihr wissen könnet, daß euer Gehülfe von einer ausgespielten Farbe keine Carten mehr habe, lehren des 1sten Hauptstücks 1, 2 und 3ter Fall

12) Des 10ten Hauptstücks 1, 2 und 3ter Fall geben die gehörigen Gründe an, wann man als zweyter Spieler, König, Dame, Bauer und Zehen aufsetzen müsse, und wann man solches nicht thun solle.

13) Warum müßet ihr, wann eine Farbe, darin ihr nur Dame, Bauer oder Zehen selb dritte habt, zum zweyten male ausgebracht wird, Dame, Bauer oder Zehen vorsehen?

Antwort. Sehet den 4ten Fall des 13ten Hauptstücks.

14) In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen? und in welchem Falle müßt ihr solches nicht thun?

Antwort. Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen: seyd ihr aber stark an Trümpfen; so werfet eine schlechte Carte bey.

15) Die Gründe, warum ihr die Uebermacht in eures Gegners bester Farbe, so wenig als möglich, aus den Händen lassen sollet, enthält der 1ste Fall des dreyzehenden Hauptstücks.

16) Warum müßet ihr, wann euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darin ihr As, König

König und Dame habt, lieber das As als die Dame aufsehen?

Antwort. Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, daß ihr nicht achten müßet, daß euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

17) Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Antwort. Wann ihr nur eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf ausspielt, um diese Farbe einzu bekommen: so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig, zu entdecken, in welcher eigentlich ihr am besten stehet.

18) Warum spielet ihr, wann zu eurer rechten Hand das As aufgewählet worden, und ihr nur Trumpf-Zehen und Neune habt, eben die Zehen aus?

Antwort. Leset den 1sten Fall des 11ten Hauptstücks nach.

19) Warum spielet ihr von 2 Farben, darin ihr gleiche Anzahl Carten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die so von der Dame anhebt?

Antwort. Weil es sich wie 2 zu 1 verhält, daß der Gegner linker Hand das As nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt: so ist 5 gegen 4 zu wetten, daß einer von beyden, entweder das As oder der König in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure

Dame verlohren gehe, und ihr also euch zum Schaden spielet.

20) Warum spielet ihr lieber eine Farbe an, darinn eure höchste Carte die Dame ist, als eine andere, so vom Bauer angehet?

Die Antwort ist in vorhergehender Nro enthalten.

21) Warum werfet ihr, wann ihr von einer Farbe die 4. höchsten Carten habt, den obersten bey?

Antwort. Eurem Gehülffen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

22) Wie müisset ihr eurem Gehülffen beyräthig seyn, daß ihm in seiner zahlreichsten Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Antwort. Das 6te Hauptstück enthält hiebon in 6. Fällen verschiedene Anweisungen.

23) Wie müisset ihr spielen, wann euch zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden, und ihr As, Zehen und einen kleinen, oder König, Zehen und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Bauer ausspielet?

Antwort. Ihr müisset ihn gehen lassen; denn ihr könnet dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen nichts verlohren.

24) Es sind 4. Stiche gemacht, und darunter ist 2 mal Trumpf herum gespielet worden. Euer Gehülffe hat zwar 3 Trumpfe gehabt, darunter aber keinen höhern als die Achte. Er spielt seinen 3ten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler sehet Bauer auf. Es ist also, weil Trumpf-As und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müisset ihr das As oder die Dame aufsetzen?

Anto

Antwort. Ihr müßet das As aufsehen: denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des letzten Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Carten auf 2 herunter: so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer As der König fallen werde. Bey ähnlichen Vorfällen kan auch in anderen Farben nach dieser Art gespielt werden.

Exempel.

Gesetz, ihr habe in dieser oder jener Farbe nur noch 2 Carten in eurer Hand übrig, nemlich Dame, und Zehen. Der Bauer und die Neune dieser Farbe sind bey den Gegnern. Euer Gehülfe spielt diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neune auf, und behält also nur noch eine Carte übrig. Sie fragt sichs, ob ihr die Dame oder die Zehen aufsehen sollet?

Antwort. Die Dame: denn daß euer Gegner linker Hand den Bauer habe, verhält sich wie 2 zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Ich mögte gern wissen, in welchem Verhältnisse der Wahrscheinlichkeit ich bey demjenigen, so im Whistspiele die Carten gegeben, 4 oder mehrere Trümpe vermuthen solle?

Antwort. Daß er 4 oder mehrere Trümpe habe, verhält sich wie 232. zu 165. Man kan also ohngefähr eine Guinée gegen 14 Shilling, 11 Pence und beynah einen Farthing darauf verwetten.

XVIII. Erklärung der unter den Engelländern bey dem Whist-Spiele üblichen Kunst-Wörter.

Da das Whist ein ursprünglich englisches Spiel ist: hat man nöthig erachtet, nachstehende Erklärung der bey den Engelländern in diesem Spiele üblichen Kunstwörter beyzufügen, ob solche gleich nicht eigentlich übersezt werden können, und die Deutschen, so Whist spielen, an deren Statt sich gewisser Umschreibungen bedienen müssen.

Finessing. Man finessiret, wenn man sich bemühet, durch Kunst und Geschicklichkeit sich folgenden Vortheil zuwege zu bringen: Wenn eine Farbe angespielet wird, darinn ich die höchste Carte nebst der dritten von der höchsten habe: so scheinet mir rathsam zu seyn, leztbemeldete dritte von der höchsten Carte vorzusetzen, und es darauf ankommen zu lassen, ob mein Gegner, der mir hinter der Hand siset, die zweyte von der höchsten allenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält: so habe ich durch gedachten Versuch einen Stich mehr erlanget, als ich widrigenfalls würde gemacht haben.

Forcing. Man forciret seinen Gehülffen oder Gegner, wenn man ihm eine Farbe anspielet, darinn er Renonce hat, und er also mit Trumpp zu stechen sich genöthiget siehet. Es enthält gegenwärtige Abhandlung verschiedene Fälle und Anweisungen, wann solches eigentlich rathsam sey, oder nicht.

Long Trump. Sind der eine oder die mehrerer Trümpp, so einer der Spielenden noch übrig hat, wann alle die andern heraus sind.

Loose Card. Heisset eine Carte von keinem Werthe, und die zu nichts anders als zum Beywerfen tauget.

Points. Zehen Points machen eine Partie aus. So viel man an Stichen oder Honneurs seinem Gegner überlegen ist; so viele Points marquirt man.

Quint. Eine Quinte ist eine Reihe von 5 ohnmittelbar auf einander in derselben Farbe folgenden Carten. Die Quinte major bestehet also aus dem As, dem Könige, der Dame, dem Bauer und der Zehen.

Reverse. Tho play the Reverse, kan buchstäblich übersezt werden, umgekehrt spielen. Z. E. wann ihr stark an Trümpfen seyd, spielt ihr nach dieser Art: seyd ihr aber schwach, nach der entgegen gesetzten Weise.

See-saw. Heisset, wenn jeder der beyden Spielgehülffen in einer besonderen Farbe Renonce hat; und sich solche Renoncen einander wechseltweise zum trumpsfen zuspielden.

Score. Ist die Anzahl der marquirten Points. Zehen solcher Points machen eine Partie aus.

Tenace. In einer gewissen Farbe die Tenace haben, heisset, wenn man die höchste Carte und die 3te nach der höchsten hat, an bey hinter der Hand siset, mithin die dazwischen gehörende in des Gegners Hand sich befindende Carte fängt, wann die Farbe angebracht wird. Z. E. ihr habt As und Dame, euer Gegner linker Hand spielet die Farbe an; so müßt ihr nothwendig mit As und Dame 2. Stiche machen Eben so verhält sichs mit der Tenace bey geringeren Carten.

Terce.

Terce. Eine Terze ist eine Reihe von 3 ohnmittelbar in derselben Farbe auf einander folgenden Carten. Eine Terze major bestehet also aus As, König und Dame.

XIX. Einige Anweisungen, wie man bey dem Whistspielen dem Gedächtnisse zu Hülffe kommen könne: wie auch verschiedene bisher noch nicht bekannt gemachte Fälle.

§. 1. Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Carte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen anderen Farben zur linken.

§. 2. Wenn ihr bey dem Fortgang des Spiels findet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Carte übrig behalten; so stecket solche euren Trümpfen zur linken.

§. 3. Sehet ihr aber, daß ihr die Carte nächst der höchsten zu merken habt; so stecket solche euren Trümpfen rechter Hand.

§. 4. Ist es die dritte Carte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßet; so stecket eine geringe Carte derselben Farbe zwischen die Trümpfe und gedachte dritte von der höchsten: beyde aber euren Trümpfen zur rechten.

§. 5. Damit ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülffen erinnern möget; so stecket eine geringe Carte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe: habt ihr aber nur einen Trumpf, so dann selbige diesem Trümpfe zur linken.

§. 6.

§. 6. Wann ihr die Carten gegeben habt; so steckt den aufgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur rechten, und gebet ihn, so spät als immer möglich, aus, damit euer Gehülfe, in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spielen darnach richten könne.

§. 7. Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kan folgende Anweisung dienen.

Gesetz, die beyden Farben, so ihr in euren Spiele rechter Hand gesteckt, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur rechten oder zur linken sitzen.

Wann ihr nun argwohnet, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renonciret habe, so steckt eine geringe Carte solcher vermuthlichen Renonce unter diejenigen Carten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr machet euch hiedurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwann überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegner sich renonciret haben mögte, und in welcher Farbe solches geschehen.

Träget es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellet, eben seine Renonce ist; so vertauschet solche Farbe mit einer andern, und steckt unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Carte der Farbe, worin die Renonce ist: habt ihr aber auch keine mehr davon, so fehret eine andere Carte, nur nicht einen Carreau, das oberste zu unterst, und steckt sie an besagten Platz.

§. 8. So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, woben ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfe

hülfsen erinnert; so könnt ihr euch auch ein Denzzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Strecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielte Farbe jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen. Habt ihr bereits andere Farben bestimmt, sie vorzustellen; so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinn jeder seinen ersten Ausschlag thut.

Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlages der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen wegen einer etwannigen Renonce zu haben.

XX. Gesetze des Whiffspieles.

1. Wenn einer der Spielenden ausser seiner Ordnung eine Carte ausschlägt; hat jeder seiner Gegner die Freyheit, zu verlangen, daß die ausgeschlagene Carte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verläugnen. Oder, wann einer der Gegenparthen am Auschlage sitzt, kan er von seinem Gehülfsen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.

2. Man kan nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen, biß der Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt worden, oder biß derjenige, so verläugnet, oder sein Gehülfe von neuem ausgespielt hat.

3. Wenn jemand verläugnet hat, kan die Gegenparthen 3. Points marquiren; und hätte, dieser Strafe ohngeachtet, dennoch der verläugnende Theil

ge

gewonnen; so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur 9 marquieren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugnens marquirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern marquirten Points.

4. Wenn jemand seinem Gehülfsen, des Ausfagens wegen, jurust, da die Partie zu mehr oder weniger als 8. marquiret stehet; so kan jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beyden Gegner können auch hierüber mit andern zu rathe gehen.

5. Nachdem die aufgewählte Trumpfcarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfsen nicht mehr erinnern, daß er des Ausfagens wegen ruffen solle.

6. Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwannigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr marquirt werden: es wäre dann, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

7. Wenn jemand eine Carte von den übrigen absondert, stehet jeglichem der Gegner frey, solche Carte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Carte: 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 Carte aufgegeben werden solle.

8. Jeder muß seine Carte vor sich legen; thut er solches, und einer der Gegner vermischet seine Carte mit der seinigen: so ist sein Gehülfe berechtigt, zu verlangen, daß jeder seine Carte vor sich lege, nicht aber zu fragen, wer diese oder jene Carte ausgeschlagen habe?

9. Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeigt, ehe die Carten umgewandt worden; so sind die

Gegner berechtigt zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es gut finden, entweder seine höchste oder niedrigste Carte aufgebe. Oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die jetzt ausgeschlagene Carte aufzufordern; nur daß kein Verläugnen dadurch verursacht werde.

10. Wenn bey dem Geben eine Carte umgekehret 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.

11. Wenn das As, oder eine andere Carte einer Farbe ausgespielt wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die Reihe an ihm ist; so kan 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 gehen lassen kan.

12. Wenn in dem Spiele Carten ein Blat umgekehrt liegt, muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es die letzte Carte ist.

13. So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Carten aufnehmen und besehen. Geschiehet solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweyten male: und wird bey dem Geben ein Blatt umgekehret; kan man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

14. Wenn eine Carte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand bengiebt; darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es ohne zu verläugnen, unterlassen kan.

15. Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Carten empfangt. Hat er deren nur 12, und bemerkt es nicht

nicht eher, als wenn verschiedene Stiche gemacht worden, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Carten; so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige so mit 12 Carten spielet, ist überdem der Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er wirklich verläugnet hat. Solte aber einer der übrigen Spieler 14 Carten haben, ist das Spiel nichtig.

16. Wenn jemand, in der Meinung, er habe die Partie verlohren, seine Carten entdeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will; haben die Gegner die Macht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Carten ausgespielet werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur, daß kein Verläugnen dadurch verursacht werde.

17. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. Der A. spielet Treffle an, B. wirft ehe als der Gegner C. bey. In diesem Falle hat D. das Recht, ehe als sein Gehülfe C. aufzugeben, weil B. auffer seiner Ordnung gespielet.

18. Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen; kan er seine Carten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Carte so ihm nicht eingehen kan, und er hat aufgezeigt, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Carten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es den Gegnern beliebet.

19. So lange das Spiel dauret, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausgespielet habe.

20. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. Der A. spielet Treffle an, C. wirft Pique bey, B. setz den

Trefle König auf, und D. giebt Trefle zu. C. bekennet, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehret ist.

Es fragt sich, welche Strafe hie Statt finde? B. kart seine Carte wieder nehmen, D. ebenfalls, und A. und B. haben das Recht, C. zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Carte in der angespielten Farbe aufzusehen.

21. Wenn, da die Partie zu 8 marquirt stehet, jemand wegen des Ausfagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beyde Gegner darauf ihre Carten aufwerfen, daraus aber erhellet, daß die Gegenpartthen nicht 2. an Honneurs rechnen könne; so können sie mit einander zu Rathe gehen, ob vom neuen gegeben werden, oder das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.

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

23. In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Carten nehmen: es wäre dann, daß alle Spieler darcin willigten.

24. Derjenige, so gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf dem Tisch zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommet. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Carten gesteckt; darf keiner mehr nachfragen, welches Blat aufgewählet worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt, daß der Geber nicht die unrechte Carte nenne, welches sonst geschehen möchte.