



Das du Reversis-Spiel.

Ist der Engländer Wiß in dem Whistspiel so ausnehmend, daß er der Kunst im Schachspiel vollkommen die Waage hält, wo nicht gar solche übertrifft, so weiß doch diese Nation die Art, eine Ergözllichkeit bey stillen und ohne Geräusch seyenden Spielen, zu suchen, in wenigen Gattungen sonsten aufzuweisen, ausser, was die Franzosen, Neapolitaner und Spanier in dergleichen erfunden haben. Das letztere Volk hat besonders die Gabe und ein sehr glückliches Naturell, ein Spiel auszudenken. Man darf gar wohl die Erendue einer mit gesunder Urtheils-Kraft begleiteten Imagination an den Spaniern bewundern, wenn man ihre Spiele betrachtet. Das Spiel du Reversis ist eines der vornehmsten und schönsten, das man ihnen zu danken hat. Es ist eine ergözzende Kunst, solches wohl spielen zu können. Es führt seinen Nahmen von dem Wort: Revertere, Span. reversire, weil hier eine ganz umgekehrte Art vorhanden ist, nach welcher man von den Regeln aller andern Spiele eine Abweichung gerade im Gegensatz (contrario) macht, und hiebey sich das gleichsam zur Regel setzet, was bey andern Spielen ein unglücklicher Fall, ein Fehler heißen kan. Wer hier die wenigsten Stiche (Levéés) macht, ist Gewinner, da er in andern Spielen bey vorliegenden wenigen Levées eben kein angenehmes Gesicht machen würde.

I. Von dem Spiel überhaupts, den Carten, und ihrer Austheilung

Vier, auch fünf Personen können in Gesellschaft in demselben spielen. Der Carten sind allemahl 48. und finden sich darinn keine Zehenden. (Dix) Eine von diesen Dix pflegt man zum marquieren der Tours anzuwenden. Indessen findet sich auch bisweilen Gelegenheit, daß man 52. Carten zum Spiel nimmt, so, daß die Zehenden mit einbegriffen sind, wenn nemlich lauter geschickte und wohl erfahrne Spieler zusammen treten, und gegen einander *l'esprit du Feu* auf die Probe setzen, d. i. recht künstlich, *Reversis* spielen wollen.

Wenn man ausgemacht, wer die Carten geben soll, so wird der, den das Loos dazu ernennet, meliren, und von dem, der ihm linker Hand sisset, abheben lassen. Er theilt die Carte allemahl drey auf einmal einem jeden seiner Mitspieler aus, sich aber giebt er das lextemahl statt 3, vier Blat, bis auf die, so im Talon, d. i. in der Kauf-Carden liegen bleiben sollen. Wo 4. Personen spielen, ist der Talon 3, und wo 5. spielen, nur 2. oder 1. Carten. Der, so der Anspieler ist, kan, wenn er will, ein Blat von seinem Spiel weglegen (*ecarter*) und eines dafür aus dem Talon nehmen, so daß er sein weggelegtes Blat unter den Talon leget. Wenn der Anspieler nicht weglegen will; so hat er doch die Erlaubniß, das Blat, so er vom Talon hätte nehmen können, anzusehen, sodann aber schiebet er es unter den Talon.

Der Ausgeber der Carte darf hingegen von dem Talon nichts wegnehmen, sondern er nimmt aus seinem

nem Spiel eines von den Blättern, und legt es unter den Talon herunter, weil er sich eines zuviel beim Ausschleifen geben müssen.

Setzet, Cajus der die Carte ausgiebt, giebt jeden 11. Briefe; so giebt er sich 12. Eben daher ist der Talon nur 3. Blat stark, ehe der Anspieler eines davon nimmt, wenn dieser aber genommen, und sein weggelegtes Blat unter den Talon schiebet, auch der Cajus ein Blat von seiner Carte unter den Talon leget; so wird solcher 4. Blat stark seyn.

II. Regeln, die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man selbst im Spiel wirklich stehet.

1) Die Blätter der Carte behalten stets ihre natürliche Ordnung, wie sie auf einander gehen, und das niedrigste von dem höhern überstochen wird.

2) Das Reversis hat keine Trümpe; es erfordert, daß man alle angespielten Farben bekenne, und nicht verlaugne, wenn man ein ähnliches Blat von der Farbe in der Hand hätte.

3) Der Valet in Coeur ist das vornehmste und das Haupt-Blat im ganzen Spiel. Der Spanier hat dasselbe *Quinola* genennet. Er hat das Recht, daß, wenn eine Carte geworffen worden, die man nicht bekennen kan, er eintreten darf, und indem er sticht, die ganze Parthie gewinnet.

4) Wenn Coeur angespielet worden, und einer der Spieler hat sonst kein anderes Blat in Coeur, das ausgeworffene zu stechen, oder demselben bezuworffen, wohl aber den *Quinola*, und dieser muß herausgehen: so ist der *Quinola* ein unglücklicher Prinz.

Auf Coeur, als die Farbe, in die er gekleidet ist, muß er, wenn er schon alleine ist, indem sie kommt, hervor treten. Er macht dadurch ein Spiel labete, (Siehe im l'Hombre- Spiel pag. 272. was labete machen ist) und muß so viel Marquen einsetzen, als in dem Korbgen, worinn der Satz stehet, zu finden.

5) Wer den Quinola ohne Noth selbst anspieler, wenn er der Anspieler (le premier) ist, macht ebenfalls labete.

6) Wenn einer der Spielenden den Quinola zwinget, und durch ein Blat forciret, z. E. er wirft Coeur aus, und der Cajus, so weiter kein Coeur, als den Quinola hat, muß solchen davon gehen lassen; so muß Cajus, 4. Marquen dem Forcirenden zahlen. Einige Assemblées fordern auch wohl, daß der Cajus in diesem Fall, jedem Mitspieler 2. Marquen, als eine Straffe, zahlen soll.

7) Würde Ticius Pique- König, oder Dame, oder einen andern Brief in Pique auswerffen, und Cajus hat keine Pique, sondern tritt mit dem Quinola hervor: so gewinnet Cajus von deme, dessen die Pique ist, 2. oder 4. Marquen, je nach deme man hierüber vorher eins geworden.

8) Welcher von den Spielern die wenigste Stiche hat, und zwar, daß auch unter solchen kein As, kein König, keine Dame ist, derselbe ist Gewinner des ganzen Spiels, und erhält den ganzen Satz, d. i. alles, was von Marquen im Korbgen vorhanden.

9) Wer aber gar keine Levées oder Stiche gemacht hat, der gewinnet den Talon mit dem vorzüglichen Recht, daß er bey dem künftigen Spiel die Carte ausgeben darf, als welches ein ziemlicher Vortheil ist.

10. Die

10) Die As gelten 5, ein König 4, eine Dame 3, ein Valet 2. Augen (points) und diese Augen berechnet man deswegen, um damit den Talon bestimmen zu können, wie viel dem Gewinner Marquen bezahlet werden sollen.

11) Wer nun in seinem Spiel viele Könige, Dames, kurz: As und Bilder (Figures,) hat, der sitzt natürlicher Weise im Verlust, und zahlet an den, der die wenigsten Levées, oder deren gar keine hat, so viel Marquen, als er points gehabt hat.

12) Der, so der Anspieler ist, zahlet seine points und Augen, mit dem, der den Talon an den Gewinner bezahlen muß, zu gleichen Theilen, oder zur Helffte.

13) Das Farbe-Verläugnen ist in diesem Spiel so hoch verboten, daß, wer solches zu schulden kommen läßt, jedem Mitspieler 2. Marquen, als eine Strafe, zu zahlen hat.

14) Für die Uebereitung, wenn einer ehender eine Carte anwirfft, oder vor der Hand ausspielt, bezahlet solcher jedem Mitspieler 1. Marque.

15) Der, so Anspieler (le premier) seyn solle, muß allezeit den Anfang so machen, daß er Coeur anspiele, es wäre dann, daß er Coeur nicht in der Hand hätte.

16) Eben in der Farbe Coeur, darf keiner der Spieler, 1. Blat weglegen. (*ecarter.*)

17) Derjenige, so ganz alleine alle Levées macht, gewinnet nicht nur den ganzen Talon, sondern bekommt auch von jedem Mitspieler 2. Marquen zur Honneur, und erhält alles das auch wieder, was er währendem Spiel in das Körbgen wegen seiner Augen (points) bezahlet hatte. Dieses Gewinnen

streckt sich so weit, daß auch der, so den *Quinola* während des Spiels eingeworffen, doch nichts für denselben bezahlt erhält, und also mit einer leeren Ehre, den *Quinola* gehabt zu haben, sich begnügen muß.

18) Wenn der Fall dieser wäre. *Cajus* hat als Anspieler *Pique Valet* angespielt, *Titius*, als der nächstfolgende, wirft *Pique-Dame* zu, *Sempronius* ein Nachspieler ist gezwungen, den *Pique-König* darauf zu setzen; der *Tullus* aber hat unter seinen Carten keine *Pique*, sondern *Carreau* und *Trefle*. Wenn *Tullus* hier das *Carreau*- oder *Trefle-As* zuwerfen kan: so bekommt er 1 oder 2 *Marquen Honneur*. Der *Sempronius* der mit seinem *Pique König* stechen mußte, hat solche an den *Tullus* zu bezahlen. Gesezt, *Tullus* hätte statt des *Carreau-As*, das *Cœur-As* zugeworfen, so ist sodann die *honneur* gedoppelt, oder 4 *Marquen*. Wenn aber das *Cœur-As*, oder ein anders *As* nur ordentlich muß zugeworfen werden, z. E. der *Tullus* hätte das *Pique-As* bengespielt, so kan er keine *Honneur* fordern.

III. Regeln, die mi währenden Spiel zu beobachten.

1. Wir haben unter den vorigen Regeln n. 16. angemerket, daß man in *Cœur* kein *Blat* weglegen soll. Wenn sich der Fall ereignete, daß einer von den Spielern mit dem *König* oder der *Dame* abstechen mögte, ohne, daß er eine nidrigere in *Cœur* zum *benwerffen* hat, weil er glaube dadurch den *Quinola* aus den *Busch* zu locken; so darf er gleich-

gleichwohl den König, oder die Dame in Cœur weglegen.

2. Wenn man, ohne den *Quinola* zu forciren, spielet, d. i. ohne den, der ihn hat, zu nöthigen, daß er ihn behalten müste: so darf der andere gleichwohl den *Quinola* drauf setzen, wenn es der Vortheil seines Spiels also mit sich bringet.

3. Ohnerachtet der, so die *Quinola* hat, solche nicht leicht anderst, als wenn er dazu forciret worden anspielt: so muß solches doch zwischen der I und II Tour geschehen.

4. Wenn der *Quinola* weggeleget, oder forciret worden: so setzt jeder der Spieler aufs neue 2 Marquen ein, um den Satz zu verbessern.

5. Alle gemachte Betes werden einer nach dem andern, nicht 2 oder 3 zusammen auf einmal gezogen.

6. Wer bey einer hohen Carte, z. E. bey dem Pique-König ein niedrige, z. E. Pique VII. hätte, muß, wenn an ihm die Ordnung auszuwerfen ist, seinen Nachspieler in die Verlegenheit zu setzen suchen, daß dieser mit einem höhern Blat darauf komme, daß er z. E. mit dem As absteche.

7. Der n. 17. oben beschriebene Fall und Regel, wird eigentlich le Reversis genennet. Der, so solches macht, d. i. wer den *Quinola* eingeworfen, ohne, daß er eine Honneur dafür fordern kan, bezahlt nichts in den Talon, wenn er schon viele points oder Augen gehabt hätte.

8. Es ist eine Haupt-Regel, daß der, so spielet, so viel ihm möglich ist, immer suche, auf eine angeworfene Carte ein nidrigers Blat zuzuwerfen, denn er wird hernach seine höhern desto geschinder fortbringen können, indeme er sie als Renonces zuwerfen kan.

In Spanien wird dieses Spiel noch sehr stark bey den vornehmsten Gesellschaften getrieben. Es ist keines der allzuschwersten, sondern ein ermüdeter Spanier sucht dadurch seine ihn dringende tiefe Gedanken eine wenig zu erleichtern. Man findet in des *Ferdinand. Tellez* seinen *Scriptis*, die er zu *Tortona* unter dem Titel: *Delicia post labores*, ans Licht gegeben, eine sehr schöne Beschreibung von diesem Spiel. Das Buch, *l'Academie des Jeux* enthält eine sehr dunkle und unzureichende Abhandlung davon, so, wie überhaupt in demselben kein Leser sich einen deutlichen Begriff von andern Spielen wird machen können. Es scheint, daß der jezige Geschmack unserer Zeit anfangen wolle, da und dort dieses Spiel, da es einigermaßen sich unsichtbar gemacht, wieder in seine vorige Ehre zu setzen, und dem Erfinder in seiner Asche noch eine billige Erkenntlichkeit abzustatten, daß er seinen Wiß zur Vermehrung der menschlichen Ergötzungen angewendet. Wir erwarten eine vollständigere Ausführung dieses Spiels von einer geschickten Feder, der wir mit Vergnügen in II. Theil dieses Werks den Platz einräumen wollen.

