



Das l' Hombre Spiel.

Die Spiele mit Charten sind, wie die oben beschriebene, in ihrem Rang unterschieden. Der Witz hat eben so daran gearbeitet, daß er eines vor dem andern auf den höchsten Grad bringen könnte. Das Whist-Spiel ist davon eine Probe. Wir wissen nicht zu bestimmen, warum die Mode auch in den Spielen sich so öfters verändere, daß eine Periode einer Art davon, mehr, als der andern günstig ist. Das l'Hombre war noch vor einigen Jahren unter den Charten-Spielen das vornehmste. Seine innerliche und wesentliche Schönheit setzt sich auf Gründe, die ein Spanier mit vielem Nachdenken, mit Bedacht, und einer ernsthaften Reverie ausgedacht. Der Franzose hat nur, wie er allemahl glücklich ist, etwas neu-erfundenes durch Zusätze und Veränderungen dem Geschmack seiner Landsleute beliebter einzurichten, an diesem Spiel gekünstelt, und ihm ein wenig die Spanische Härte und Strenge der Regeln abgenommen, daß es nicht bloß bey Manns-Personen seine Liebhaber finde, sondern das Frauenzimmer, dem der Franzose alles, was nur in der Welt Witz bedeutet, gerne

Q

gerne begreiflich machet, sich damit beschäftigen könne. Es gelang ihm, daß die jetzige Königin von Frankreich, eine Prinzessin, deren strenge und vollkommene Tugend sich auch in gleichem Grad durch ihre Ergötzlichkeiten ausbreitet, einige Aufmerksamkeit auf dieses Spiel wandte. Da die Königin spielte: so wurde das l' Hombre das Haupt-Spiel bey Hof. Die Spanier, die sonst nicht so leicht das Glück haben, daß man ihre Erfindungen der galanten und ungezwungenen Welt anpreiset, haben hierbey die Ehre erhalten, daß geschickte Meister dieses Spiels die Feder angesetzt, Regeln darüber zu schreiben. Kaum kan ein Medicus so viel glückliche Observaciones über die Ergötzlichkeiten der Menschen anstellen, als nur in den Jahren von 1726--30. allerhand artige Tractätgen zum Vorschein kamen, worinn der Franzose, l'esprit du Jeu, und die von der Gewohnheit und der Übung bey Hof hergenommene Regeln an den Tag legte. Dabey hat man jedoch der Spanier ersten Entwurf beybehalten, und der Liebhaber dieses Spiels hat sich noch allezeit darnach zu richten, wenn er Regel-mäßig verfahren will. Der Spanier richtete seine Gedanken bey der Erfindung auf eine solche Spiel-Art, welche einen ganzen Menschen erforderte, d. i. wo Aufmerksamkeit, Ernst, gesektes Wesen, Wiß, und eine gewisse einnehmende und gefällige Anständigkeit, sich bey dem Genuß der Gemüths-Ergözüngen eben so äussern soll, als sonst diese Eigenschaften das Thun eines Menschen beliebt

beliebt machen. Wenn man der Spanier Temperament, worinn diese Nation sich von andern Völkern unterscheidet, als eine durch ein starckes Phlegma temperirte Cholera annimmt; so kan man hiedurch auf die Beschaffenheit eines Spielers, der im l'Hombre, Kunst und Glück erfahren will, schlüssen. Diejenigen, so das Wort bete, als ein Contrarium des Worts l'Hombre, der Mensch, angeben, daß jenes, als ein Thun eines unvernünftigen Spielers, der das durch einem Thier gleich handelt, anzeigen soll, zwingen sich allzusehr an die Worte, die sie nicht einmahl recht in ihrer Natur kennen. Das Wort bete bedeutet nicht allezeit ein Thier, sondern wird für eine Straffe öfters angenommen, die auf das Versehen folget. Il fait la bete heisset: multam committit, er hat durch sein Versehen der Regel, eine Straffe zu büßen. Das Wort l'Hombre im Spanischen, drückt sich im deutschen, durch ein Witzvolles Wesen aus. Und diese Benennung hat sich bisher so erhalten, daß die Franzosen daran nichts geändert.

Es erfordert dieses Spiel, Ernst, Stille, Nachdenken und einen sich gegenwärtigen Geist. Unter leuthen vornehmen Standes, ist es eines der beliebtesten mit den Charten. Es ist eines der schönsten nach seinen Regeln; der ergößlichsten, nach seinen Veränderungen; der anständigsten, für Persohnen, die sich nach Geschäften wieder erhohlen, nach der Beschaffenheit eines Geistes, der sich in alle Fälle zu schicken weiß; und

eines der gefelligsten Spiele, da es ohne Geräusch unter 2. 3. 4. und 5. Personen zum Zeitvertreibe dienet. Es ist aber auch eines der schwersten, nach seinen vielen abwechselnden Fällen, welche bisweilen die Kunst, oder der Hazard veranlasset. Man hat sogar einige Tractátgen, welche die darinn vorkommende schwere Fälle, eben so, wie bey einer Haupt-Wissenschaft, entscheiden, und die les Decisions sur les difficultés & incidens du jeu, genennet werden. Wir werden auch diese bey der nähern Ausführung nicht vergessen, und wollen, um soviel, als möglich, die rechte Arth dieses edle Spiel zu tractiren, an den Tag zu geben, die Arth des Spiels en trois, zwischen 3. Personen, als die schönste, künstlichste, vollständigste, und die, so den Grund der Quadrille, und Cinquille in sich hält, beschreiben.

I. Die Anzahl der Charten, und ihre Farben.

Die Charten haben 2 Haupt-Farben: Schwarz und Roth. Jede dieser hat wieder zweyerley Unterscheidungs-Zeichen: Die Schwarze führt die Form einer ohne Schafft sendenden Pique, welcher Nahme den damit bezeichneten Blättern gegeben wird. Eben diese Schwarze führt auch auf einigen Blättern ein Kleeblatt, Fr. Trefle, welcher letztere Nahme gewöhnlich ist. Die Rothe hat theils Blätter, die mit einem

nem Herzen bezeichnet sind, und heisset: Coeur, theils hat sie Blätter, auf welchen man ein rothgefülltes Quadrat siehet, so daher Carreau genennet wird. Der Charten, deren man sich überhaupt zum l' Hombre bedienet, sind vierzig, so, daß man von einem ganzen Charten-Spiel, welches sonst 52. Charten ausmacht, die 4. Zehne, die 4. Neune, und die 4. Achte wegwirfft, und die überbleibende Vierzig zum Spiel anwendet.

Die Ordnung der Charten ist entweder die Reihe, in welcher die Blätter aufeinander folgen, wenn sie nicht Trümpf sind, und heisset die Natürliche, oder, sie ist die, wenn die Blätter Trümpf sind.

Die erstere, die Natürliche hat im Schwarzen: 1.) König, 2.) Dame, 3.) Valet, 4.) Sieben, 5.) Sechs, 6.) Fünf, 7.) Vier, 8.) Drey, und 9.) Zwen. Die nach den Farben bezeichnete As gehören zu Formirung der Trümpfe in allen vier Farben, wie unten mit mehrern. Im Rothen sind hingegen die As, wenn die Farbe nicht Trümpf wird, zur Ordnung in der Charten allerding's zu zehlen.

Gleichwie die As im Schwarzen zur natürlichen Ordnung der Charten, wo sie nicht Trümpf sind, auch nicht gehören: so bedeuten die As in rother Farbe soviel, als wie ein anderer Brief, und werden in folgender Reihe gesetzt. 1.) König, 2.) Dame, 3.) Valet, 4.) As, 5.) Zwen, 6.) Drey, 7.) Vier, 8.) Fünf, 9.) Sechse, 10.) Sieben.

In der rothen Farbe gelten die niedrigsten Charten mehr, als die höhern, und in der Schwarzen sind die Höhern allezeit mehr, als die Niedrigen. E. g. In der Rothen: bedeutet in der natürlichen Ordnung, wenn rothe Farbe nicht Trumpf ist, das As Eins, und übersticht das 2. Dieses 2. übersticht das 3. Dieses das 4. d. i. Vierte.

Weil nun die As im Schwarzen, zur Formirung der Haupt-Trumpfe in allen 4. Arthen der Farben gehören, und in der natürlichen Ordnung nicht stehen können: so siehet man, daß in der rothen Farbe, en coeur, und carreau, Zehen Briefe, in der schwarzen aber, Pique und Trefle, nur Neune sind.

Wenn aber die Blätter einer oder der andern Farbe Trumpf werden: so verändert sich diese natürliche Ordnung, und wird eine Ordnung pour le Feu, nach deme nemlich ein Trumpf worden.

Das As in Pique heist Spadille, und ist in jeder Farbe der höchste Trumpf.

Das As in Trefle, heisset Basta, und ist in allen Farben der dritte Trumpf.

In der schwarzen Farbe wird, wo man en Pique oder Trefle spielt, allemahl die Pique-Zwey, oder die Trefle-Zwey der andere Trumpf. Folglich, wenn in Schwarz gespielet wird: so gehen die Charten also nacheinander:

In Pique,
Spadille, Zweyer, Basta, König, Dame,
Valet, VII. VI. V. IV. III.

In

In Trefle.

Spadille, Zweyer, Basta, König, ic. wie in Pique.

Diese Zwey, die zwischen der Spadille und Basta, als der zweyte Haupt-Trumpff im Schwarzen gilt, führet den Nahmen Manille, und sagt man sodann nicht Zwey, sondern: Spadille, Manille, Basta, &c.

In der rothen Farbe, wird die VII. allezeit, wann man in einer derselben spielt, der zweyte Haupt-Trumpff, mithin die Manille in derselben Farbe.

Z. E. Man spielt in Coeur, so gehen die 3. vordersten Haupt-Trumpfe also: Spadille, Coeur-Sieben, Basta, oder Spadille, Manille, Basta.

In Carreau die 3. ersten Haupt-Trumpfe, Spadille, Carreau-Sieben, Basta, oder Spadille, Manille, Basta.

Es sind also im Schwarzen die Zwey allemahl, wo man in dieser Farbe spielet, die Manilles, und im Rothen, die VII. auch Manilles, wenn man in Roth spielt.

Diesen Rang des IIten Haupt-Trumpfs, oder der Manille, hat jede Zwey im Schwarzen, und jede VII. im Rothen, je nach dem im Schwarzen auf Pique, oder Trefle gespiellet wird. Spielt man Pique, so ist Pique-Zwey Manille, die Trefle-Zwey aber gilt sodann nicht für Manille, sondern bleibt in ihrer Farbe sodann die Niedrigste. Eben so, wenn man en Coeur spielt: so wird die Carreau-Sieben nicht, als eine Ma-

nille, sondern nur die Coeur-Sieben, als eine solche, gelten können.

In der Schwarzen Farbe kommt gleich nach den 3. ersten Haupt-Trümpfen, Spadille, Manille, Basta, der König, als der Vierte. In der rothen hingegen folgt nach der Basta das rothe As, als der IVte Trumpf. Dieser 4te Trumpf, oder das As im Rothen, hat allemahl den Nahmen Ponto. Mit hin geht in der rothen Farbe die Reihe der Trümpfe:

Spadille, VII. (Manille) Basta, I. (Ponto,) König, Dame, Valet, II. III. IV. V. VI.

Gleichwie aber die Coeur-Sieben keine Manille wird, wenn man nicht in Coeur, sondern in Carreau spielt: so wird auch das Coeur-As keine Ponto, wenn Carreau Trumpf ist, sondern es ist nur Carreau-Sieben, sodann die Manille, und Carreau-As die Ponto.

Wie eine Farbe Trumpf werde?

Der Trumpf wird nicht, wie in andern Spielen, mit Umschlagung einer Charte, gewählt. Das l'Hombre hat diesen Unterschied. Gesetzt, wie unten weiters soll ausgeführt werden, Cajus ist der Erste, der spielen soll; er hat in der schwarzen, oder Pique-Farbe, die Spadille, die Pique-Zwey, die Basta, Pique-Sieben, und Pique-Drey; seine andern Charten sind von verschiedenen Farben: so siehet er, daß er in Pique die meisten hat; er weiß, daß Pique-As und die Basta schon 2. grosse Haupt-Trümpfe sind; er erinnert sich,

daß

daß die Pique-Zwey wenn sie in Pique zwischen Spadille und Basta stehet, die Manille ausmachtet; weil er nun noch die Pique-Sieben, und Pique-Drey hat: so glaubt er, daß er wohl ein gutes Spiel mit diesen 5. Charten en Pique, machen werde. Er fraget seine Mitspieler: Ob es erlaubt sey zu spielen? Finden nun diese in ihren Charten und Farben keine so viel ähnliche Blätter, daß sie solche in eine aneinander folgende Reihe bringen können, und sie sagen: Ja, es ist erlaubt: So spricht Cajus darauf: Ich spiele en Pique. Was nun hier von Cajo geredet wird, findet auch bey den andern Mitspielern, wenn die Reihe an sie kommt, statt: J. E. Cajus wäre der erste, der spielen sollte: er hat aber keine Charten, darinnen er viel Blätter in einer ähnlichen Farbe hätte: so läßt er das Spiel bey sich vorüber gehen, und sagt: ich passe. Sempronius, der ihm zur Rechten sitzt, soll nun spielen. Findet dieser für sich gute Charten, und getrauet sich, ein Spiel zu machen: so spricht Sempronius, weil der Cajus schon: ich passe gesagt: Ist's erlaubt? und sagt: J. E. wenn er gute Charten in Coeur hat, und der Titius, der nach ihm sitzt, gesprochen hat: Ja es ist erlaubt: eben so, wie der Cajus würde gesagt haben, wenn er ein gutes Spiel in Pique gehabt hätte: Ich spiele en Coeur.

Solglich werden die Trümpfe allezeit von dem genennet, und gemacht, der, wenn ihn die Reihe zu einem Spiel trifft, auf

eine gewisse Farbe, in welcher er die besten, oder meisten Blätter hat, spielt.

Es sind bey dieser Wahl des Trumps, die der Spieler macht, noch diese Regeln zu merken: 1.) Muß er den Trumpf nennen, ehe er noch von seinen erhaltenen Charten einige zurück leget, und statt deren frische nimmt; indeme, wenn er die neue Charten, die er nehmen will, eher bestiehet, als er seine Farbe zum Trumpf genennet, die beeden andern Spieler das Recht haben, eine andere Farbe nach Belieben zu nennen, und der Spieler gehalten ist, in selbiger zu spielen. Würden diese beede Spieler zweyerley Farben nennen, 3. E. Sempronius, Carreau, und Titius, Trefle: und jener sikt dem Spieler zur rechten Hand: so gilt dessen Ausruf mit Carreau. Der Spieler, oder Cajus, darf aber hiebey von seinen weggelegten Charten, die er mit frischen vertauschen wollen, diejenigen wieder zurück nehmen, so von der gewählten Farbe sind, wenn er nur die neugenommene Charten noch nicht unter die, so er weglegen wollen, gebracht hat.

2.) Die Farbe, oder vielmehr die Gattung des Trumps ist deutlich zu nennen. Wenn Cajus auf Trefle spielen wollte, und zeigte 3. Charten, die er wegwirfft, 3. E. 1. Coeur, 1. Pique, 1. Carreau seinen Mitspielern auf, daß sie daraus erkennen sollten, daß er in Trefle spielen würde: so ist dieses wider die Art des Wohlstands, indem

dem öfters der Spieler mit gutem Bedacht einen Trumpf wegwerfen kan.

3. Hätte der Spieler, der allezeit l'Hombre heißet, seine neue Charten gesehen, und sich gleich erinnert, daß er die Farbe, oder den Trumpf noch nicht genennet; nennet ihn aber noch in Zeiten, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet: so ist ihm solches noch erlaubt.

4. Nennet der l'Hombre eine Gattung Trumpf vor die andere, Coeur statt Carreau: so ist er auf die erstere zu spielen gehalten. Doch darf er seine Charten, die er weggeleget, wenn er nur nicht schon die neuen zu seinem Spiel fortiret, wieder durchsehen, um damit * das Spiel in Coeur, so gut er kan, zu verbessern.

Von den Matadors und deren Gebrauch.

Matador heißt im Spanischen der, so den andern niedersirft, oder überwindet. Diejenige Blätter also, die nacheinander die höchsten Trümpe sind, mit denen man die andern absticht und sie nichts geltend macht, führen diesen Nahmen. Es sind eigentlich nur drey derselben, nemlich die ersten Trümpe in der Gattung des Trümpe, auf den man spielt, nemlich Spadille, Manille, Basta. Die

* Auch bey dem Solo oder sans prendre will man diese Regel gelten lassen, und hat der l'Hombre die Farbe, oder Gattung des Trümpe, die er wider seinen Willen statt einer andern genennet, zu spielen.

Die Spadille ist das As in Pique, dieses schlägt alle folgende Brieffe darnieder, und ist der vornehmste Trumpf bey allen Farben. MANILLE ist im Schwarzen, die Pique-Zwey und die Trefle-Zwey, im Rothen, die Coeur-Sieben, und Carreau-Sieben. Basta ist das As in Trefle, der dritte Haupt-Trumpf in allen 4. Farben.

Keiner von den andern nachfolgenden Briefen, als, König, Dame, Valet etc. kan die Spadille forciren, daß sie, wenn er ausgespielt wird, fallen müsse; wohl aber zwingen sie die Basta und fordern sie mit Gewalt, oder es forcirt auch die Basta die Manille, wie diese ein gleiches der Spadille thut. Wenn hingegen die Spadille ausgespielt wird: so müssen unvermeidlich die niedrigeren Brieffe, unter ihr, zufallen, so daß, wenn Cajus mit der Spadille fordert, und Sempronius hätte keinen andern Trumpf in der Hand, als Manille oder Basta; er solche der Spadille, zum Opfer hingeben muß. Nur ist hiebey zu merken, daß Basta und Manille nicht eher zu fallen dürfen, als wenn die Spadille selbst am ersten fordert. e. g. Cajus forderte mit dem König Trumpf, der Sempronius nehmte ihn mit der Spadille weg: so darf Titius, der die Basta hat, alsdann solche nicht zuwerfen, weil seine Basta durch den König eigentlich nicht gefordert, und die Spadille nicht, als ein forderender Trumpf ausgeworfen worden.

Diese

Diese 3. Haupt-Trumpfe, die in einer Gattung aufeinander folgen, haben die Ehre, daß, wenn der l' Hombre, der sie in seiner Hand gehabt, das Spiel gewonnen; man ihm, so, wie die Spielenden es vorher ausgemacht, Honneurs bezahlen, und 3. E. 1. oder 2. Jettons, oder Spiel-Marquen, die ihren bestimmten Werth haben, geben müsse. Verlihet aber der l' Hombre, ohnerachtet er diese drey Matadors aneinander gehabt, sein Spiel, so bezahlt er eben so viel an jeden Mitspielenden.

Kommen nach Spadille, Manille, Basta, die nächstfolgende Briefe, als König, Dame ic. oder im Kothen, Ponto, König, Dame: so erhalten sie, weil sie den 3. Haupt Matadors eine solche Ehre machen, daß sie die Stiche vermehren, auch das Recht der Matadors, und werden als solche, mitgezehlet. Hat Cajus die Spadille, Manille, Basta und den König: so zehlet er 4. Matadors und bekommt nach gewonnenem Spiel von jedem Mitspieler 4. Marquen. Hat er die auf den König gleich folgende Dame: so erhält er 5. Matadors bezahlt. So kan er in Kothher für Spadille, Manille, Basta, Ponto, 4 Matadors fordern, und wenn der König noch dabey wäre, auch die 5 Matadors.*

So,

* In einigen Orten zahlet man die Honneurs nach der Zahl der über 3 hingehenden Matadors, wenn die Stiche, oder Lesen, nacheinander eingehen. Anderswo werden für die ersten Matadors nur 2, für die nachfolgenden aber, ein Jeder mit 1 bezahlt.

So, wie alles bey diesem Spiel auf die Aufmerksamkeit angetragen wird, hat die Gewohnheit es zu einer Regel gemacht, daß der l'Hombre, welcher auch 5 nacheinandergehende Matadors zehlen könnte, wenn er bey seinen bestimmten 9. Briefen einen Jubel hätte; sodann sowohl Bete machen, als auch die 5. Matadors an jeden seiner Mitspieler zahlen soll.

Von der Anfschickung zum Spiel, und dessen äußerlichen Einrichtung.

Es ist denen Liebhabern bereits das mehrste hievon bekant, wie man statt des baaren Geldes, wegen der Unbequemlichkeit mit grossen Münz-Sorten, der Jettons, oder Rechen-Pfenninge, oder Fiches, oder Marauen, sich bediene. Man setz ihnen einen gewissen Werth, und zehlet jedem eine so genannte Prise vor, für welche der, so sie nimmt, so viel eine jede Marque gelten soll, dem Cassier bezahlet. Auf das Tischblatt, woran man spielet, werden bey dem Spiel à trois, auf jeden Platz ein Chartenblatt, jedes von besonderer Farbe, oder Gattung geleyet; man nimmet 3. andere Blätter, die mit den bereitsliegenden übereinkommen, mischet sie, und praesentirt sie verdeckt den Liebhabern, deren jeder sich, wo ihn seine gezogene Gattung zu dem auf den Tisch liegenden hinweist, niederlässet. In einigen Gesellschaften praesentiret man die verdeckten Charten, um den Platz zu treffen, zu erst dem Vornehmsten;
an

anderswo dem, der von den 3 zuletzt in die Gesellschaft gekommen.

Auf dem Tisch in der Mitte liegt ein aufgedecktes Blat. Wenn man sich niedergelassen, so wird einem jeden aus der nemlichen Farbe und Gattung ein Brief gegeben. Welcher unter den Dreyen den Höchsten hat, hat die Ehre, am ersten die Charte auszugeben. Da und dorten giebt derjenige zu erst aus, dem die Spadille zugefallen.*

Wie die Charten gegeben werden.

Bei des Spiels Anfang pflegt der, der die Charte ausgiebt, den Satz zu machen, der mehrtheils aus 4 oder 6 Marquen bestehet, denen man einen Werth gegeben. Er praesentiret die Charte dem, der zur linken Hand sitzt, zum Abheben; giebt dem zur rechten Hand erslich, hernach dem zur linken; endlich sich selbst; Jedem 3 Briefe. Diese Ausgabe geschiehet dreyemahl, so, daß jeder 9 Briefe in der Hand habe. Man bedienet sich an den meisten Orten zweyer ganzen Charte.

* In Frankreich hält man über den Gebrauch sehr, daß die Herren das Frauenzimmer hierinn bedienen, und statt derselben ausgeben, hingegen wo zwo Daines oder Fräulen mit einem Herrn spielen, dieser von ihnen damit bedienet werde. In einem gewissen deutschen Hof, machte ein Französischer Cavalier mit diesem Gebrauch, einer Fürstin und Gräfin, die der Hazard mit ihm zu dem Spieltisch führte, eine ungewöhnliche Beschwerde, die man ihme, als einen Fehler gegen den Wohlstand ausrechnete. Hievon findet man ein mehrers in dem Buche: *Memoires du Baron de Poelniz.*

Charten= Spiele. Indem der Cajus von der einen ausgiebt, mischet Sempronius, der zur linken sitzt, das andere Spiel, leget es aufeinander liegend, nur daß das oberste Blat offen ist, auf des Titius Seite, der rechter Hand dem Cajus sitzt, hinüber, um damit anzudeuten, daß, wenn ein Spiel vorüber, Titius auszugeben habe. Wenn Titius hernach ausgiebt, nimmt Cajus ein Spiel, mischet und legt es auf Sempronii Seite, weil diesen hernach die Reihe trifft; und wenn Sempron. ausgiebt, so mischet Titius das andere Spiel, und leget es auf Caji Seite. Man hat hierdurch das bey den Franzosen ehehin so gar starke und verdrüßliche marquieren, an wem die Reihe auszuspielden seye, oder, wer hinter der Hand sitze, vermieden.

Wenn nach des Cajus Ausgabe, der zu rechten sitzende Titius passet, der Sempronius auch nicht spielet, und Cajus eben so wenig ein Spiel eingehen kan: so setz jeder von ihnen 1 oder 2 Marquen in den Satz. Titius giebt sodann zu einem neuen Spiel die Charten aus, und machet den einmal beliebten Satz wieder, wie ihn Cajus gesetzt. In der Stellung, wie wir hier reden; sitzt der Titius dem Cajo vor der Hand, der Sempronius dem Titio, und Cajus in der Hinterhand, d. i. der, so da ausgiebt, bleibt allezeit in der Hinterhand.

Findet nun Titius, daß er gute Charten habe, die ein Spiel machen könnten: so fragt er die andern: Est il permis, ob es erlaube seye?

seye? (zu spielen:) Haben diese keine gute Char-
ten, daß sie glauben könnten, ein gewisses Spiel
zu machen; so sagt ieder von ihnen: Je passe,
oder Oui, zum Zeichen, daß sie es geschehen
lassen. Hätte aber Sempronius solche Charten
in der Hand, womit er vermeynet, ein besser
Spiel zu machen, als geschehen zu lassen, daß
Titius spiele: so spricht er statt des Passe, oder
Oui; Nein; Solo, oder Sans prendre! Da-
von unten mehrers. Wenn auch der Sempro-
nius gerne den Titium spielen liesse, Cajus aber
hätte ein gutes Spiel in der Hand, so kan dieser
sagen: Sans prendre, oder Solo! Titius hat
abzuwarten, biß Cajus ihme Erlaubniß gegeben.

Folgt die Erlaubniß von beyden: so heißt Ti-
tius, der da spielet, l'Hombre, die andern
Amis. Sie vereinigen ihre Kunst, das Spiel
dem l'Hombre schwer zu machen, und lieber et-
nem unter sich den Gewinn zu gönnen, oder,
welches der Kunst am meisten gemäß ist, das
Spiel in eine Inactivité durch das Remisema-
chen, zu setzen. Der l'Hombre wirfft, ehe er
anfängt, 3. 4. 5. auch wohl 6. Charten weg, so,
wie sein Spiel beschaffen, nimmt von den bey der
Ausgabe übrig gebliebenen 13. Charten, soviel
wieder, als er weggeworfen, nennet seinen
Trumpf, und legt den Überrest der Charten mit-
ten in den Tisch, damit sich deren Sempronius
und Cajus bediene.

Wenn im Geben ein Chartenblatt, welches nicht
ein schwarzes As ist, umgekehret lieget, so hin-

dert es nichts, indem auffer der Hand eines l'Hom-
bre kein Blat, auffer ein schwarzes As, einen
Nachtheil bringen kan. Doch ist dem, welchem
ein solch umgekehrtes Blat in der Ordnung zu-
kommen sollte, freygestellt, ob er es behalten wol-
le, oder nicht. Da niemand gerne ein schwarzes
As wieder von sich giebt, weil es seine Charte
leicht gut machen kan; so siehet man die Ursache,
warum, wenn ein solches As umgekehrt im
Ausgeben sich zeigt, die Charte von neuem ge-
geben werden müsse. Findet es sich, daß der um-
gekehrten Blätter im Ausgeben mehr, als eines
ist, so hat der Ausgeber alle bereits ausgegebene
zuruck zu nehmen, und von neuem auszutheilen.
Diese neue Austheilung ist unvermeidlich, wenn
in denen über die ausgetheilten Blätter noch ü-
brigen andern 13, von denen der l' Hombre neue
nehmen darf, sich ein umgekehrtes Blat sich
zeigt.

Es ist für den Ausgeber, der einem andern,
oder sich selbst, 10 Charten, statt 9 gegeben, eine
Straffe, daß er, wenn die andern passen, nicht
spielen darf. Wenn die andern es anzeigen, daß
sie 10. Charten haben: so benimmt es ihnen nicht
das Recht, l' Hombre seyn zu können, da sie
alsdann, wenn sie frische Charten nehmen wol-
len; nur von ihren Charten in der Hand 1 mehr
weglegen, als nehmen. Sie würden Labete setzen
müssen, wenn sie solches nicht thun wollten. *

Wer

* Wo man die Regeln scharf in Acht nimmt, muß
der, so 10. Charten bekommen, und solches nicht ange-

Wer 10. Charten hat, könnte leichtlich durch die Überflüssige 10de einen wichtigen Brief, als e. g. die Basta, Ponto König, erlangt haben. Dadurch würde er bald ein sans prendre in hohem Thon anstimmen. Die Regeln des Spiels legen ihm eine kleine Hinderniß in der Freude im Wege. Er muß seine Charte mischen, und auf gerade wol eine davon ausziehen lassen, die hernach weggeworfen wird. Will er den Hazard nicht überstehen: so darf er wohl nach Belieben eine Charte unter seinen zehen, zum Wegwerfen aussuchen, und das Solo spielen: Aber mit Lächeln werden ihm die andern, die Honneurs, die das Solo sonst einbringt, verweigern.

Wo der Charten weniger, als 9 in der Hand sind; so ist der Ausgeber, der sich übersehen, eben der kleinen verdrüßlichen Buße unterworfen, die ihm bey dem Ausgeben der 10. durch die Regeln gedrohet ist. Die andern dürfen aber wohl spielen, nur daß sie, indem sie für ihre zurücklegende Charten neue nehmen wollen, allezeit eine dieser letztern mehr nehmen, als zurücklegen. Der, so mit 8 Charten ein Solo spielen will, wird

N 2

seiner

zeigt, doch aber um Erlaubniß gefragt, ebenfalls la-bete setzen. Wie es mit dem gehalten werde, der mit 10 Charten passet, hat die verschiedene Gewohnheit der Gesellschaft noch nichts ordentliches eingeföhret. Die Franzosen gehen hierinn glimpflich und übersehen diesen leichten Irrthum, der zumahl in der Hand einer Dame nicht allemahl vermieden werden kan, wenn ihr feuriges Aug einen andern Gegenstand gesehen.

seiner Sache so gewiß seyn müssen, als Don Gomez, der auf dem Dammbret, mit drey Damen nur eine zu schlagen wußte.

Was Sans prendre, oder Solo spielen heiße, und wie solches regelmäßig geschehen könne?

Wer, indem er spielen will, weder um Erlaubniß fragt, noch, statt Charten wegzuworfen, damit er durch andere und bessere sein Spiel forzire, die Seinigen, wie sie in der Hand einmal sind, behält; der spielet Sans prendre. (chartes) Weil er bloß mit seinen Charten, die man ihm gegeben, spielet, und keine andern bessern sucht: so spielt er gleichsam ohne Beystand; mithin Solo.

Entweder spielt derjenige, an dem die Ordnung ohnehin, wenn er spielen will, wäre, weil er dem Ausgeber der Charte zur rechten Hand sitzt, so gleich Solo, wenn er die dazu erforderliche Charten in der Hand hat, und darf nur zu den andern sagen: sans prendre. Oder dieses Solo spielt sich, wenn ein anderer spielen will, um Erlaubniß fragt, und statt solche zu erhalten, einer von den beyden andern Mitspielenden dagegen ruffet: Sans prendre. Dieses nöthiget den, der um Erlaubniß gefraget, daß er entweder stille schweigt, und den andern sans prendre spielen läset: oder er wagt es, und spielt auf seine Charten selbst Solo. In diesem letzten Fall, muß derjenige, so Sans prendre geruffen, nachgeben, und dem l'Homme die Vorhand lassen. Man heist diesen

diesen Fall; zum Solo forciren, weilten der Cajus, der anfangs um Erlaubniß gefraget, nicht ein Solo wagen würde, wenn nicht der ihm zur Rechten sitzende Titius, sans prendre geruffen hätte.

Es ist dieses Spielen eines der künstlichsten und schwersten. Wer 5 Matadors in der Hand hat, die nacheinander gehen, wird nicht begehren, daß man, wenn er darauf Solo spielt, ihm das Lob eines scharffinnigen Spielers benlege. Denn dieser Fall ist ein blindes Glück, so eigentlich nicht von der Geschicklichkeit des Spielers abhänget. Eben daher pflegt ein Spieler, dem die Charte so vortheilhaft in die Hände gerathen, wenn er z. E. beyhm Anspielen ist, und sans prendre in Pique, Trefle etc. geruffen, sogleich seine 5 Matadors aufzulegen, weil es offenbar ist, daß keiner von den andern Spielern ihm die Striche oder Lesen, die er nach der Reihe machen soll, hindern kan. Hingegen, wer dieses blinde Glück nicht hat, darf sich wol vorsehen, wenn er sein Solo gewinnet. Er muß mehr Lesen machen, als einer, der andern beeden Spieler hat. Er darf von seinen Charten keine weglegen, um durch andere neue aus der Stamm-Charte sein Spiel erst zu verbessern. Die beeden andern Spieler aber haben eben dadurch volle Freyheit, die Stamm-Charte unter sich zu vertheilen, und somit ihr Spiel gegen den l'Hombre aufs beste zu fortiren. Die Hoffnung ihn auffer Stand zu setzen, daß er nicht die erforderliche mehrsten Lesen machen könne,

und die Furcht, daß, wenn er die mehrsten Lesen macht, sie ihm starke Honneurs bezahlen müssen, schärft ihre Aufmerksamkeit eben so sehr, als sie bey dem l'Homme verdoppelt wird, da er, wo er verliehret, nicht nur labete setzet, sondern auch die Honneurs, die er erwartete, jedem Spieler insbesondere hinaus zu zahlen hat.

Der Vortheil im sans prendre ist, daß der Gewinnende neben dem Bete, von jedem der Mitspieler zur Honneur des gemachten Spiels besonders 2. 4. 6. Marquen, die ihren Werth haben, bekommt. Mehrentheils wird die Honneur 4mahl so hoch, als sonst ein Matador, bezahlt, so, daß, wenn dieser 2 Marquen erfordert, das Solo, 8 Marquen von jedem begehren kan.

Hätte der Gewinner nun, da er Solo gespielt, auch Matadors in einer Reihe bey seinen Charten gehabt; hätte er seine 5 Lesen nacheinander zu erst gemacht, ehe einer der andern Mitspieler eine lese vor sich zehlen können: so fordert er zur Honneur; 3. E. sans prendre, Acht für die fünf Lesen, die er am ersten gemacht, Cinque premiers, Vier, drey Matadors, jeden zu zwey, mithin Sechs. Folglich bekommt er aus diesem Spiel alleine für Honneurs seines Solo von jedem 18 Marquen.

Eben dieser Gewinn zeigt, daß, wer ein Solo verliehret, neben dem Verlust des Bete, den er thun muß, an jeden Mitspieler Acht zur Straffe hinaus geben, und wenn er Matadors gehabt, auch, so viel deren sind, für jeden, weil er nichts

nichts im Spiel ausgerichtet, Zwey jedem Mitspieler bezahlen müsse.

Der, so gewonnen, muß beym Ende des Spiels, so er gemacht, seine Honneurs und Matadors, so viel er fordern kan, anzeigen, ehe die Charte zum neuen Spiel von einem andern aufgehoben worden. Vergisset er diese Aufmerksamkeit, * so bezahlet ihn Niemand, wenn er es hernach fordern wollte.

Wenn auch sonst in der Welt keiner besonders gestrafft wird, der an seinem Nächsten zu viel fordert: so gehet es bey diesem Spiel doch nicht an. Wer nach gewonnenem Spiel Cinque premiers aus Ubereilung fordert, da er sie doch nicht gemacht; Wer 4 Matadors fordert, da er deren nur

R 4

3 hatte

* Es pfleget in solchen Fällen der, so die Charte zu einem neuen Spiel auszugeben hat, gerne solche geschwind zu mischen, und den andern abheben zu lassen, damit der, so vorher Solo gespielt, unterdessen nicht an seine zu fordern habende Honneurs denke. Indem man nun hierdurch denselben gleichsam überhaschet, daß er nicht, wie sich gebühret, sogleich und ehe die Charte zum neuen Spiel abgehoben worden, seine Honneurs gefordert: so nennet man diesen Unterbleibungs Fall la surprise (die Ubrumpelung). In einigen Gesellschaften, wo man dieses für etwas zu interessirtes und nachstellendes hält, pflegt man, ehe man überhaupt anfängt zu spielen, unter sich auszumachen, daß man sans surprise spielen wolle, d. i. daß der, so gewonnen, allemahl seine Honneurs vom gemachten Spiel noch fordern könne, wenn schon die Charte zum neuen Spiel abgehoben worden wäre.

3 hatte, zahlt allezeit zur Straffe, soviel zurück, als er zuviel gefordert; mithin im ersten Fall Vier, und im andern Zwey Marquen an jeden seiner Mitspieler.

Wie aber auch dem Betrübten nicht mehr Verdruß zu machen ist, als er schon hat: so wird dem Cajo, 3. E der ein sans prendre mit 4 Matadors verlohren, geholfen, wenn einer der Mitspieler bey Abforderung der Straffen mehr Matadors ihm anrechnet, die er gehabt haben sollte. Wenn also Sempronius statt 3 Matadors 4. begehrte; so zahlt Sempronius für diese Ubereilung, was er zu viel verlangt, für den 4ten Matador, 2 Marquen an den Cajus zurücke.

Es ist eine kleine Behutsamkeit für alle, die, l'Hombre sind, daß, wenn sie verliehren, gerne warten, was ihnen die Mitspieler für Straffen abfordern, und ist ein wichtiger Hauptsatz in den Rechten, daß Niemand seine eigene Schande allegiren, oder hier melden dürfe, daß man ohnerachtet des Unternehmens, ein Solo zu spielen, und ohnerachtet der Matadors gleichwohl verlohren.

Von den Cinque premiers.

Wer die ersten 5 Lesen macht, ehe einer der Mitspieler deren eine vor sich hat, hat eine Ehre im Spiel. Wenn er fünf Matadors in der Reihe vom höchsten herunter hat, so ehrt ihn nur das blinde

blinde Glück. Wenn aber der l' Hombre nur mit wenig Matadors, und andern Blättern gleichwohl die ersten 5 Lesen zehlet, so ehrt ihn das Spiel und seine Geschicklichkeit. J. E. Cajus hat Spadille, Manille, König, in Pique Trumpf, einen König en Coeur, einen König en Carreau. Er hat anzuspielen. Er fordert gleich mit Spadille, auf welche Trümpe zufallen. Er fordert weiter mit Manille, die wieder Trümpe aus den Händen der Mitspieler forciret, und unter diesen Trümpfen fällt die Basta bey. Er spielt den König an, dieser zwingt wieder aus des andern Spielers Hand einen Trumpf. Er spielt den König en Coeur, die andern beyde Spieler müssen diese Farbe bekennen. So macht er es mit dem König en Carreau; die andern haben dergleichen Blätter und bekennen wieder. Cajus hat also 5. Lesen aneinander gemacht, keiner der andern hat eine vor sich. Für dieses Spiel, welches er nicht nur gewonnen, sondern auch so geschickt tractiret, daß er die 5 Lesen nacheinander erhalten, fordert er nun eine Honneur, die nach der verschiedenen Gewohnheit von jedem Mitspieler ihme mit 4, oder 6, oder auch wohl 2 Marquen bezahlet wird.

Es kan sich hingegen fügen, daß Cajus, der auf Coeur spielet, die Basta, Ponto, Valet, den IV. und V. in Coeur, zu Seiten-Blättern aber Trefle Dame, Pique IV. und III. und Carreau I, habe. An ihm ist nicht das Anspielen: Sempromius, der das Spiel versteht, weiß es nach sei-

nen Charten so zu machen, das er dem Cajus wehe thut. Er spielt also Tresle-König aus. Cajus giebt die Dame hin. Es kommt Carreau-König, Cajus wirfft noch kaltsinnig den Carreau I. hin. Es kommt die Pique-Dame, und Titius, der andere Neben-Spieler könnte wohl den Pique-König hergeben, alleine er lachiret, und giebt eine niedrige Pique bey; Cajus wirfft seine Pique III. auch bey, weil er bekennen muß. Endlich kommt aus des Sempronii Hand die Spadille, alle Trümpe der andern langen nicht über diese. Er wirfft die Manille en Coeur; Cajus kan wieder nicht überstechen. Der Sempronius macht also 5. Stiche oder Lesen eher, als der l'Homme. Cajus wird sich gefallen lassen müssen, die Cinque-Premiers an Sempronius zu bezahlen.*)

Vom Beglegen der Charten.

Es ist eine grosse Geschicklichkeit darinnen, daß man sein Spiel, also in den gegebenen 9. Charten, so beurtheile, daß wenn man entweder selbst spielen,

*) Der Titius, der, da er des Sempronii Pique-Dame hätte mit dem Pique-König überstechen sollen, oder können, solches nicht gethan, bekommt an einigen Drathen von dem Cajo keine Cinque-Premiers für den Freundschafts-Dienst, den er durch das Lachiren dem Sempron. erwiesen. Denn es wäre gleich möglich gewesen, daß, wenn Titius mit dem Pique-König abgestochen hätte, das Spiel hätte Remise gemacht werden können.

len, und um Erlaubniß fragen will, oder, wenn ein anderer der Mitspieler um Erlaubniß fragt und solche erhalten; man wohl wisse, welche, und wieviel unter den in der Hand seyenden Charten wegzuerwerffen seyen, um andere Charten von der Stamm-Charte zu nehmen, durch die man das Spiel so einrichte, daß man entweder im ersten Fall desto leichter gewinne, oder im andern dem l'Homme desto mehr Widerstand thun möge. Ich verspreche Deutlichkeit, wenn ich nur meines Lesers aufmerksame Gedult hoffen darf.

1.) Weil nur der, so l'Homme ist, es mag in einem ordentlichen Spiel, oder sans prendre seyn, den Trumpf macht: so können in diesem Spiel die Charten, deren jeder Spieler 9. hat, sodann erst weggelegt, und aus der Stamm-Charte mit andern verbessert, und zu dem vorhabenden Spiel des l'Homme eingerichtet werden.

2.) Wenn in dem Spiel à Trois jeder 9. Charten hat, so bleiben noch 13. übrig, und diese heißen zusammen: die Stamm-Charte. (le Talon.) Wenn man von diesen 13. über die Helffte 6. oder gar 7. nimmt, oder was über 4. ist; so greift man etwas tief in die Stamm-Charte ein, so daß nur wenige Briefe noch übrig da sind. Dieses wird aller au fond genennet. Oder, wenn Cajus, da nach ihm Sempronius von dieser Stamm-Charte einige Blätter nöthig hat, gleichwohl aus dem Talon so viel nimmt, daß dem Sempron. kaum 5. überbleiben: so sagt man:
Cajus

Cajus va au fond ; er greift allzustarck hinein.

3.) Wenn der eine um Erlaubniß fragt, und l' Hombre wird, so siehet er sich in seinen in der Hand bleibenden Charten um, was ihm davon zu der Trumpf-Farbe, auf die er spielt, noch nöthig ist. Er nimmt aus seinen 9. Charten die, so ihm am schlechtesten oder unvortheilhaftesten zu seyn scheinen, legt sie weg, und versucht, ob er nicht statt der weggeworfenen eben soviel bessere, oder wenigstens seinem Spiel nicht zu schädliche Blätter aus der Stamm-Charte bekommen mögte. Wenn er sie gewonnen, so gilt es ihm nicht mehr, wenn sie gleich noch schlechter, als die weggeworfenen wären, daß er wieder andere nehmete.

4.) Derjenige, der dem l' Hombre zu rechter Hand sitzt, hat nach ihm gleiches Recht von der Stamm-Charte neue Blätter zu nehmen, und aus seinen erhaltenen 9. Blättern die wegzulegen, die er für untüchtig hält, daß sie gegen den l' Hombre etwas ausrichten mögten. Hierbei ist eine Haupt-Regel: Der, so nach dem l' Hombre die Charten weglegt, soll von der Stamm-Charte nur so viel Blätter frisch nehmen, daß seinem nachsitzenden Mitspieler fünf, wenigstens vier Blätter zum Nehmen überbleiben. Denn sonst würde er nur, da er so stark au fond gehet, und dadurch die Trümpe allzusehr vertheilt, dem l' Hombre ein gutes, sich und seinem Ami aber ein böses Spiel verursachen.

5.) Ein

5.) Ein aufmerksamer Spieler (l'Hombre) giebt wohl darauf acht, wie die Mitspieler ihre Charten weglegen, und welcher au fond gehet. Er sucht sein Spiel hierauf einzurichten, wie er immer dem, der wenige Charten von dem Stamm hat nehmen können, 2. Lesen zuschanzen möge, wenn er etwann siehet, daß es mit seinem Spiel etwas schlimm stehet. Er legt sich also auf 4. Lesen, die ihm gewinnen lassen, wenn von den Mitspielern der eine 2. der andere 3. Lesen bekommt, indem er doch hernach die mehresten Lesen hat.

6.) Sollten im Talon oder der Stamm-Charte noch 1. oder 2. Blat übrig bleiben; so darf der, so am letzten weggeleget, wenn er will, diesen Rest ansehen, und dem l'Hombre und andern Mitspieler stehet alsdann dieses eben auch frey. Wo aber der letzte, der weggeleget, diesen Rest nicht ansiehet, so werden die andern solchen eben so wenig durchsehen dürfen.

7.) Wenn der, so 4. Charten 3. E. wegleget, von dem Talon 5. oder 6., mithin 1. oder 2. zuviel nimmt, doch solche noch nicht angesehen: so ist er nicht schuldig, deswegen Labete zu setzen, darf auch die zuviel genommene auf den Talon wieder auflegen. Hätte er diese zuviel genommene schon unter seine andern Charten gebracht: so werden ihm auf geradewohl, soviel von seinen sämtlichen Charten herausgezogen, als er zuviel genommen, die man auf den Talon legt, damit der, so ihm zur Rechten sitzt, und noch nicht weg-

weggeleget, solche nehmen könne. Hätte aber der zur Rechten sitzende schon den Talon in Händen gehabt, und davon abgenommen: so kan es nicht mehr gelten, und wird von deme, der zu viel weggenommen, labete gesetzt.

Auf gleiche Art verfährt man, wenn man aus dem Talon weniger Charren genommen, als man weggeleget.

8.) Der l'Homme hat Erlaubniß, wenn er spielen will, so viel Charren, als er zur Ergänzung seines Spiels brauchet, von dem Talon abzunehmen. Er wird jedoch dabey sich fürsehen, nicht mehr zu nehmen, als er unumgänglich nöthig hat, indem er sein Spiel nur verderben würde.

Von der Art, die Charte zu spielen.

Durch die von jedem Spieler weggelegte, und dagegen aus dem Talon genommene Charren, ist das Spiel, welches der l'Homme zur Trumppfarbe gemacht, ergänzt. Der l'Homme hat sich nun gegen die 2. andern wol zu halten. Die 2. andern vertheidigen gegen ihn den Zusatz (la poule.) Derjenige, bey dem das andere Spiel Charren lieget, die ihm zugemischet worden, und der dem, so gemischet, zur rechten Hand sisset, spielt allemahl als der erste an, er mag nun l'Homme seyn, oder nicht; wobey folgende Regeln in acht zu nehmen.

1.) Wer die Lese, oder Levée gewinnt, derselbe wirfft zur nächsten Levée wieder aus, so, wie es bey andern Spielen gewöhnlich.

2.) Jede

2.) Jede angespielte Farbe erfordert, daß die andern Spieler, so sie deren haben, solche durch Zwurf eines solch ähnlichen Blats bekennen. Hat man kein ähnliches Blat: so ist Niemand gehalten, Trumpf darauf zu setzen, wo es nicht etwann rathsam wäre.

3.) Wird ein Trumpf gespielt, oder eine andere Farbe, so ist es bey gewissen Fällen nicht nöthig, was höhers darauf zu setzen.

Gano heißet bey den Spaniern soviel, als: lasse dies Blat, ohne es mit einem Höhern wegzunehmen, frey gehen, so, daß du ein Niedrigers in dieser Farbe werfest. J. C. Cajus, der l'Hombre ist, wirfft ein Blat Coeur-Valet, welches Sempronius mit der Dame-Coeur, als einem Höhern wegnimmt, oder coupiret, der Titius, als Ami von Sempronius, hat 2. Coeur-Blat, den König, und die IV. in der Hand. Wenn nun Sempronius indem er die Dame-Coeur auf des Cajus Valet en Coeur setzet, ruffet: Gano! so soll hierauf der Titius nicht seinen König-Coeur, sondern ein niedrigers Blat in Coeur, welches hier die IV. ist, beywerfen. Wo nun einer der Spieler, wenn sie gegen dem l'Hombre spielen, dem andern zuruffet: Gano! so pflegt dieser sowohl nach den Regeln des Spiels, als auch der Anständigkeit, wenn er kan, d. i. wenn er bey seinem höhern ein niedriges Blat von derselben Farbe hat, die angespielt worden, zu laviren, oder seinem Mitspieler als eine Levée heimgehen zu lassen.

4.) Der

4.) Der l'Hombre hat die Freyheit, daß er, wegen der Kunst in diesem Spiel, wenn seine Mitspieler einige Lesen gemacht, dieselben nachsehen darf, wie viel Trumpf gespielt worden, und wie viel deren noch in der Hand zurück seyn mögten. So weit wird diese Freyheit an einigen Orten ausgedehnet, daß, wenn auch noch nicht wäre ein Trumpf gespielt worden, der l'Hombre, um desto besser die ganze Situation des Spiels zu sehen, die Lesen der Spieler und seine vor sich liegende nachsehen darf.

Was Labete und Renonce seyen?

Wenn der l'Hombre nicht die meisten Levéen machen kan, deren 5. sind, oder auch 4., wenn bey dem einem Mitspieler zwey, und bey dem andern 3. Levéen, sind: so hat er verlohren, und muß, wenn 3. E. zwölf Marquen im Satz stehen, eben wieder 12. Marquen von seiner Prieße hinein setzen. Dieser zur Straffe bestimmte Satz bleibt, wie die Spieler sich deswegen verabredet, einerley. Wenn 3. E. im Satz 48. Marquen liegen: so sind es eigentlich 4. Betes, man kan nicht, wenn man ein Spiel gewonnen, zum Gewinn mehr heraus nehmen, als ein Bete, und darf auch zur Straffe, wenn man das Spiel verlohren, nicht mehr als ein Bete, d. i. 12. Marquen, einsetzen. Ein anders ist bey der Vole, wovon unten ein mehrers.

Es giebt noch besondere Betes, von welchen oben gemeldet worden, wenn man 3. E. zu viel
oder

oder zu wenig Carten aus dem Talon weggenommen, als man weggeleget, wenn die Farbe verlaugnet wird.

Dieses Farbe-Verlaugnen geschiehet entweder mit Fleiß, oder aus Ueberilung. Jenes ist allezeit unerlaubt. Bey diesem darf der eine andere unrechte Carte auswerfende, solche zurücke nehmen, und mit der rechten Farbe bedienen. Merket man, daß eine Farbe verlaugnet worden, und es thut dem Spiel Schaden, so nimmt ein jeder seine Charten zurück, und wird von neuem gespielt, von der Lese an, wo die Verläugnung beschehen. Ist aber das Spiel zu Ende, so muß Labete gesetzt werden, und nimmt Niemand seine Charten wieder.

Alle Labeten, die in einem Spiel gemacht werden, werden erst in den drauf folgenden gewonnen. J. E. Cajus ist l' Hombre. Er hat aber 10. Charten, statt 9. Er hat es nicht angezeigt: so setzt er Bete. Sempronius verlaugnet die Farbe, so setzt er Bete. Titius hat nur 8. Charten, zeigt es nicht an, und spielet fort: so setzt er Bete. Hier sind bey einem Spiel 3. Betes, Alle diese 3. Betes gehören erst auf das folgende Spiel, es sey denn, daß man unter sich eins geworden, eine nach der andern herauszuspielen.

Wenn der l' Hombre zweymal nacheinander labete wird, so kan er beyde zusammen gehen lassen.

Es geschlehet öftters, daß, wenn man in einem Spiel viele kleine Trümpe hat, die wegen der in der Hand der Mitspieler sich befindlichen höhern Trümpe verlohren gehen, man beynt Weglegen der Carten, eine Neben-Farbe wegzubringen sucht, damit, wenn selbige im Spielen von einem oder dem andern angespielt wird, solche mit einem solch kleinen Trumpf könne coupiret, und somit eine Lese gemacht werden. Eben so kan, wenn man auch aus dem Talon Blätter von allerhand Farben bekommen hätte, die bey der Forderung des andern alle bekannt, und nicht verlaugnet werden müssen, mitten im Spielen ein geschickter Spieler sehen, wie er wenigstens sich von einer solchen Neben-Farbe noch loß machen mögte. Der Fall z. E. wäre dieser:

Cajus spielt in Trefle; Sein Spiel ist folgendes: 1.) Spadille, 2.) Manille, 3.) Dame. 4.) Valet. 5.) VI. (alle Trefles,) 6.) Carreau-König. 7.) Coeur-Valet. 8.) Coeur-Zwey. 9.) Pique-Dame. Sempronius spielt mit Titio gegen Jhn, und hat in seiner Carte: 1.) Trefle-König. 2.) Trefle VII. 3.) Trefle IV. 4.) Trefle III. 5.) König-Coeur. 6.) Cocur - Dame. 7.) Carreau - Dame. 8.) Carreau-Valet. 9.) Carreau V. Titius hat 1.) Trefle-Basta. 2.) Trefle **IV**. 3.) Trefle V. 4.) Pique-König. 5.) Carreau III. 6.) Coeur II. 7.) Pique IV. 8.) Pique III. 9.) Pique II. Gesezt, an Titius ist die Reihe, anzuspielen. Er spielt Carreau III. Sempronius

nus wirfft seinen Carreau - Valet. Cajus kommt mit dem Carreau - König, sticht, und macht somit eine Lese. Cajus wirfft Trumpf, die Trefle VI. an. Titius wirfft Trefle V. zu, Sempronius setzt die Trefle VII. darauf: so hat Sempronius eine Lese. Sempronius wirfft Carreau-Dame, der Titius wirfft, weil er vermuthet, es mögte der Cajus keine Carreau haben, und mit einem Trumpf-Blat solche überstechen, einen Trumpf, und zwar die Basta. Cajus, der keine Carreau hat, könnte leicht auf die Basta seine Manille setzen, und einen Stich machen; er hält es aber noch nicht für rathlich, er entschließt sich, weil seine Pique-Dame alleine da ist, und doch verlohren gehen wird, dieselbe auf des Sempronii Carreau-Dame hinaus zu spielen, und läßt dem Titio mit Fleiß diese Lese. Titius spielt hierauf Pique III. Cajus hat zum Glück die Pique-Dame, mit welcher er stechen sollte, schon weggebracht, er kan seinen allerkleinsten Trumpf nehmen, er setzt Trefle VI. darauf, und Sempronius muß seinen Pique-König ohne allen Nutzen hergeben, Cajus aber hat eine Lese wieder mehr. Indem nun Cajus die Pique-Dame, ehe sie gefordert worden, also weggebracht, daß er sie auf ein Blat, welches er hätte abstechen können, hingeworffen, und indem er gesucht, daß seine Carte, nicht in allen 4. Satzungen der Farben Briefe habe, sondern wenigstens um eine Neben-Farbe sich verringern, so hat er eine Renonce gemacht. Es ist dieses für er-

fahrne Spieler ein sehr beliebtes Mittel, welches dem Spiel eine starke Veränderung giebt, und sehr viel beyträgt, den l'Hombre theils à la bete zu bringen, theils auf der Seite dieses die Mitspieler zur Theilung der Lesen unter sich zu bringen, daß einer 2. der andere 3. Lesen mache, und der l'Hombre mit 4. das Spiel gewinne.

Man macht im l'Hombre und setzt Bete also: 1.) So von den 3. Spielern jeder 3. Levées hat: so macht der l'Hombre einen Bete. Dieses wird Remise par trois genennet.

2.) Wenn der l'Hombre 4. Levées hat, einer von den Mitspielern hat deren auch 4., der dritte aber nur 1. so ist eine simple Remise vorhanden; d. i. das Spiel ist nicht ausgegangen, daß entschieden worden wäre, wem der Gewinn aus dem Satz zukäme, vielmehr hat der l'Hombre verlohren, obschon keiner der Mitspieler gewonnen.

Wenn der l'Hombre 4. Levées macht, einer der Mitspieler aber hat deren 5., und wenn einer der Mitspieler 4. Levées hat, der l'Hombre 3., der andere Mitspieler 2., so hat der l'Hombre den Bete zu setzen, und der, so die meisten Levées unter ihnen dreyen hat, gewinnt. Dieses Gewinnen nennet man: die Codille gewinnen.

Von der Codille.

Der Mit-Spieler, der Codille zu gewinnen sucht, muß nicht seinen Ami etwann durch einen hont.

höhnischen Zuruff des Gano, oder andere verbottene Art, verleiten, daß dieser ihme ein- und andere Lesen nach Hause ziehen lasse. Er beleidigt durch ein dergleichen listiges Gano den Ami und l' Hombre. Es giebt Leuthe, die oft aus einem sich angewöhnten Fehler immer auf Codille spielen, und auf dieses ihren meisten Witz in diesem Spiel, nicht aus Geiz, sondern um der Ehre willen, verwenden. Der mitspielende Ami, der solches nicht bemerket, begehet einen Fehler, wenn er dadurch aus der Acht läffet, das Spiel remise zu machen. Wo er aber siehet, daß der l' Hombre gewinnen würde, so muß er seines Ami Zuruf mit Gano la Dame, le Valet, lieber befolgen, und ihme die Codille zu machen, erleichtern.

Der l' Hombre darf niemals ruffen, Gano, damit er die Codille verhindern möge. Wo er es thut, so sezt er Bete. Wenn eben derselbe siehet, daß er fast bessere Charten weggeleget, als gute von dem Talon genommen, so darf er bey gewissen Gesellschaften, wo es Mode ist, sich zum Labete anbietthen, um dadurch die Codille zu verhindern. Alleine, man findet mehrentheils hiervon das Gegentheil in den durch Gewohnheit und an den vornehmsten Höfen im Gebrauch eingeführten Regeln. Biswellen läst man dieses Anbietthen gelten, wenn im Port kein Bete steht, ausserdeme ist der l' Hombre gehalten, sein Spiel zu machen. Wenn auch dieses Anbietthen erlaubt wäre, so kommt es doch noch auf einen

einen der Mitspieler an, welcher es annehmen wollte. Denn, wenn dieser sich getrauet auf die Codille zu spielen: so kan er nicht daran gehindert werden. Sobald als dieser Mitspieler sagt, daß er auf Codille gehe; wird er als l'Hombre angesehen, und der eigentliche l'Hombre wird Ami von dem andern Mitspieler. Verliert jener jedoch die Codille, so macht er eben so, wie der die Remise anbietende Spieler, Bete. Diese Art aber ist noch nicht überall die beliebte.

Von der Vole oder Todos.

Wer als l'Hombre, eine Levée nach der andern ununterbrochen, und also die 9. Levées macht; der hat ein solches Spiel, welches über die sonst im l'Hombre gewöhnliche beide Arten zu gewinnen, sich erhebet, d. i. er hat die Vole gewonnen, oder er hat Todos, das ganze Spiel.

Ein solcher zieht alle Betes, die vorhanden sind, oder wenn nicht Betes, oder nur ein Bete im Pott wäre, so gewinnt er doppelt soviel. Zur Honneur bekommt er 4. mahl so viel von einem jeden Mitspieler, als sie ihm für ein Sans prendre bezahlen müßten.

Sie ist nicht so leicht zu machen, es wäre dann, daß der l'Hombre alle Karten in der Hand fast gewiß vor sich sehete.

So, wie man in der Welt gerne einem andern, der zu grossem Vortheil oder Ehre gelangen will,

es sauer machet: so muß der, so auf ein Todos spielt, ein gleiches besorgen.

Wenn er nur Mine dazu macht, und über die 5te Levée, als womit er beschließen, und mit Cinque Premiers als einer Honneur sich begnügen könnte, das 6te mahl anwirfft, um eine Levée zu machen, so wird er schon angesehen, als wenn er mit Berwegenheit nach Glück und Ehre in diesem Spiel rennete. Seine Mitspieler lauren auf ihn, und sinnen nach, was sie für ein Blat zurückhalten mögen, das doch am Ende des l'Hombre niedrigeres Blat einer Farbe coupiren und abnehmen könne. Geräch der l'Hombre in die Falle: so muß er das hämische Lächeln seiner Freunde mit eben so vieler Höflichkeit aufnehmen, als er mit aller Gelassenheit an jeden derselben eben so viel auszahlen muß, als er von jedem, wenn es ihm gelungen hätte, abfordern könnte. Er selbst hat keinen andern Vortheil bey aller seiner Bemühung, als daß er ein Bete, so eines vorhanden, oder den Satz, wo das erste nicht da ist, beziehet, und die Cinque Premiers fordern kan. Da und dorten pflegen die beeden Mitspieler, die der l'Hombre durch seine Drohungen des Todos in so grosse Sorgen gesetzt, zur Ergöghlichkeit für sich, die vorhandenen Betes unter sich zu theilen, und nur an den l'Hombre die Cinque Premiers, und, wenn er deren gehabt, auch die Matadors zu bezahlen.

Von verschiedenen Fällen, wie die Carten, die in ihrer Anzahl Neune sind, an die Hand geben und anweisen, ob ein Spiel einzugehen, und ein Trumpf zu nenne: seye?

Anfänger des l'Hombre - Spiels finden bey ihrem Fleiß, die Regeln sich bekannt zu machen, wenn sie in die Praxin kommen, nichts schwerers, als wie sie erkennen mögten, ob sie bey diesen oder jenen Carten spielen oder passen dürften. Man hat hierbey denen witzigen Geistern, die in Ergötzlichkeiten eben so gut dem Nächsten dienen, als sie sonst dessen Nutzen in ernsthaftten Geschäften befördern, diese General - Regel zu danken:

Jeder, der spielen will, versichere sich wenigstens, daß seine Carten ihm, wenn er Trumpf nennet, 3. Lesen gewiß einbringen, und daß er so viel Trümpe in der Hand habe, als hierzu nöthig sind. Es kan seyn, daß, wenn er von seinen 9. Carten, 3. 4. 5. oder 6. wegleget, und eben so viel dagegen aus dem Talon nimmt, er noch Trümpe, oder Könige von anderer Gattung bekomme, und also sein Spiel verbessere. Allein, es ist noch ungewiß, und wenn es sicher geht, so hat er aus den wegzunehmenden etwann 2. Lesen zu hoffen. Wenigere aber nutzen ihm nichts, denn wer gewinnen will, muß sich ordentlich auf 5. Levées gefast machen. Doch, weil man auch öftters mit 4. Lesen das Spiel gewinnt, wenn der eine Mitspieler 3, der andere 2. Lesen hat: so

so kan ein glücklicher Hazard bisweilen einen l'Hombre verleiten, daß er ein Spiel angehet.

Diese General-Regel ist ziemlich weitläuffig, und gleichwohl ist sie noch zu kurz. Man muß noch hinzusetzen: Wer ein Spiel vermuthlich angehen will, muß bey den mehrsten Carten einer Gattung, z. E. Pique, oder Coeur, einen oder 2. der höhern Matadors haben. Wir wollen den Anfängern zu Gefallen, es machen, wie die Calender-Steller. Sie zeigen öfters an; wenn gut Aderlassen seye, und wie die Tage dazu beschaffen seyn müssen. Nithin wollen wir hier zeigen, welche Blätter in der Schwarzen, welche in der Rothen Farbe zu einem Spiel taugen. Die andern befindliche Neben-Blätter sind willkommen, wenn sie Könige sind, oder wenn zwey von einer Neben-Gattung nur ein Bild haben, da eines davon im Werth höher, als das andere ist, z. E. die Dame und der Valet von einer Gattung; die Dame und der II. der III. 10. 10. dergleichen Dames nennt man, weilen sie ein niedrigers Blat noch bey sich haben, das, wenn in der nemlichen Farbe der König angespielet wird, hingegeben, und die Dame hernach das höchste Blat in derselben Gattung bleibet, Dame gardée, die durch ein niedriges Blat vor der Gefahr, wenn der König kommt, zu fallen, beschützte und wohlverwahrte Dame.

In Schwarzer Farbe sind zu einem Spiel
dienliche Carten.

- 1.) Manille, Basta, König, und noch ein Trumpf.
- 2.) Spadille, Basta, König, und eine andere dabey.
- 3.) Spadille, Manille, König, und eine Neben-Card.
- 4.) Spadille, Manille, und noch 2. Trümpe.
- 5.) Spadille, Basta, Dame, Sieben.
- 6.) Manille, Basta, Dame, und 2. andere.
- 7.) Spadille, König, Dame, Valet, Sieben.
- 8.) Manille, König, Dame, Valet, Sieben.
- 9.) Basta, König, Dame, Valet, Sieben.
- 10.) Manille, Basta, Sieben, Sechs, Fünfe, Biere.
- 11.) König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünfe.
- 12.) Spadille, König, Fünfe, Bier, Drey.

Wenn bey diesen obanstehenden Carten, die alle von einerley Farbe und Gattung seyn müssen, unter den Neben-Carden Könige sind, so sind sie so gut, als Trümpe.

In der Rothen Farbe lassen sich folgende
Briefe wol zu einem Spiel an.

- 1.) Spadille, Manille, Ponto und noch eine derselben Farbe.

2.) Ma-

- 2.) Manille, Basta, Ponto, und noch eine.
- 3.) Spadille, Basta, Ponto, und noch eine.
- 4.) Spadille, Manille, König, Dame.
- 5.) Spadille, Manille, Valet, Drey, und ein König.
- 6.) Spadille, Basta, König, Dame und Valet.
- 7.) Basta, Ponto, König, Dame und Valet.
- 8.) Manille, Ponto, König, Dame und Valet.
- 9.) Manille, Basta, König, Dame, und eine andere.
- 10.) Manille, Basta, Valet, Zwen, Drey und Vier.
- 11.) Spadille, Basta, König, eine andere und noch ein König.

Weil in der rothen Farbe mehr Trümpe, als in der schwarzen zu finden; so siehet jeder, daß man in der schwarzen schönere Carten haben müsse, als in der rothen. Noch ist eine Anmerkung für die Anfänger, die sie gütig aufnehmen werden. Cajus giebt die Carte. Sempronius, der ihm zur Rechten sitzt, und den Anwurf hat, passet, Titius, der dem Sempron. zur Rechten, und Cajus zur Linken sitzt, hätte ein sich wohl anlassendes Spiel, und wird also l'Hombre. Der Titius als l'Hombre, sitzt also bey diesem Spiel in der Mitte und gefährlich; denn, wenn Sempron. anwirft, und Titius wollte das Blat mit einem Trumpf coupiren; so kan es geschehen,

hen, daß Cajus einen höhern Trumpf darauf setzet, und ihm die Levée wegnimmt; er wird auch noch andere verdrüßliche retours in diesem Spiel haben. Dieses in der Mitte-Sitzen, nennet man etre en cheville, gleichsam, als wenn Titius bey dieser Situation eingeklammert oder auf einem spizigen Nagel säße. Wer in einer solchen Situation l'Hombre wird, muß wohl vorher seine Charten übersehen, ob er mit 4 Levées wenigstens hinauslange, mithin muß er stärkere Trümpe haben, als sonst, wo er in der Mitte nicht ist, indem er außerdem mehrentheils von Cajo abgestochen werden würde.

Bei einem ordentlichen Spiel, wo der l'Hombre Carten weglegen kan, ist es leicht möglich, daß man für die weggelegte von dem Talon bessere oder zu seinem Spiel schicklichere Charten bekommt. Hingegen, wo man Solo, oder sans prendre spielt, da man bloß mit den anfangs erhaltenen Briefen, wie sie einmal sind, sich begnügen muß, hat der l'Hombre wohl seine 9 Briefe zu prüfen, und wird etwas mehr, als bey dem simplen Spiel erfordert, wenn man ein Spiel angehen kan. Folgende Fälle mit Carten können eine Anleitung geben, wie bey Solo und Sans prendre die Carten aussehen sollen, wenn man zu spielen wagen wollte.

In der Schwarzen Farbe, um
Sans prendre zu spielen.

1.) Spadille, Manille, Basta, König, und eine Trumpf-Card, nebst noch einer Renonce.*

2.) Spadille, Manille, Dame, Valet, 2. Könige mit einer Renonce.

3.) Spadille, Manille, Basta, Trumpf König, ein kleiner Trumpf, und 2. andere Könige.

4.) Spad. Manil. Basta, drey andere Trümpe, mit der Renonce.

5.) Manille, Basta, Dame, Valet, zwey andere Trümpe, und ein König von einer Neben-Farbe.

6.) Manille, Basta, König, 3 andere Trümpe, und Renonce.

7.) Basta, König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, ein König.

8.) König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, ein König.

9) Spa-

* Oben schon pag. 275. ist gemeldet worden, wie man sich renonciren könne. Hier nehmen wir es wieder in eben dem Verstand, und ist eine Renonce, wo der Spieler von einer gewissen Farbe gar kein Blat hat, als wodurch er, wenn diese ihm mangelnde Farbe angespielt wird, statt solche bedienen zu müssen, dieselbe mit einem seiner kleinsten Trümpe abstechen kan. Es geschiehet wohl öfters, daß der l' Hombre und ein Mitspieler in eben der Farbe, die der Dritte angespielt eine Renonce hat, und, wenn der l' Hombre à cheville sitzt, so wird ihm sein Spiel desto säurer gemacht.

9.) Spadille, König, Dame, Sieben, Sechs, Vier, ein König.

10.) Manille, König, Dame, Valet, Sieben, Vier, ein König und Renonce.

In der rothen Farbe.

1.) Spadille, Manille, Basta, 3 andere, ein König.

2.) Spadille, Manille, Basta, König, eine andere, und ein König.

3.) Spadille, Manille, Ponte, Sechs, Drey, König, 1. Dame gardée. *

4.) Manille, Basta, Dame, Valet, 2 Trumps-Charthen, 1 König, eine Dame gardée.

5.) Basta, Ponto, König, drey andere, ein König, Dame gardée.

6.) Ponto, König, Dame, Valet, Zwey, Drey, Sechs, ein König.

7.) Manille, Basta, Ponto, drey Trümpfe, ein König, eine Renonce.

8.) Spadille, Ponto, König, Dame, 2 andere, ein König, ein Valet muni, oder gardé. **

Geschickte Spieler wissen auch wol noch mit schlechtern Charthen ein Solo zu spielen, zumahlen, wenn sie die ersten oder letzten sind.

Einige

* Dame gardée, die besetzte Dame ist, die noch eine andere Carte von eben derselben Farbe bey sich hat. Siehe oben pag. 281.

** Verhält sich eben so, wie Dame gardée.

Einige Proben von Spielen, wie selbige dirigiret, und damit verfahren werden solle.

Nachstehende Proben dienen eigentlich zu keinen Regeln, daß ein Anfänger, wenn er die bemeldten Carten in der Hand hat, allezeit und überall darnach sich richten mögte; indem das Spiel in jedes Mitspielers Hand allemahl anderst eingerichtet seyn kan, als in diesen Exempeln enthalten. Wir haben daher auch nur ein Paar auserlesen, um hier eine Vorstellung zu geben, wie die bekanntesten Regeln im l'Homme-Spiel zur Übung gebracht werden.

Cajus als l'Homme spielt ein Sans prendre in Pique, und hat den Anwurf (oder er ist, wie die Franzosen sagen: le Premier en carte.)

Sein Spiel ist also gestellt:

- 1.) Manille. 2.) Roi (der König) 3.) Dame. 4.) Valet, 5) die Sieben (lauter Trümpe) 6.) Roi en Trefle. 7.) Roi de Carreau. 8.) Coeur - Dame. 9.) Coeur - Drey.

Sempronius, der dem Cajus zur Rechten sitzt, hat dieses Spiel.

- 1.) Spad. 2) Sechsen. 3) Sechsen. 4.) Vier (lauter Trümpe) 5.) Dame - Trefle. 6.) Valet de Trefle. 7.) Roi de Coeur. 8.) Valet de Coeur. 9.) die Sechse von Carreau.

Titius,

Titius, der dem Sempronio zur Rechten, und Cajo zur Linken sitzt, hat dieses Spiel.

1.) Basta und 2.) drey vom Trumpf. 3.) der Valet, 4.) die Vier, 5.) die Zwey und 6.) die Drey von Carreau. 7.) das As. 8.) Die Fünf, und 9.) die Vier vom Coeur.

1.) Cajus wirft den Trumpf-König an: (er spielt à tout du Roi) Sempronius setzt die Spadille drauf, Titius wirft die drey vom Trumpf zu.

2.) Sempronius hat die erste Levée, daher wirft er nun an, und spielt Trefle mit s. Valet. Titius coupiret diesen Valet Trefle, mit der Basta, und Cajus bedient mit seinem Trefle-König.

3.) Titius hat durch seine Basta eine Levée, er wirft also an, und spielt Coeur. Cajus setzt seine Coeur-Dame darauf, und Sempronius nimmt beede mit seinem Coeur-König.

4.) Sempron. hat bereits 2 Levées. Er spielt den Valet de Coeur aus. Titius bedient, Cajus muß auch mit Coeur-Drey bedienen. Sempronius hat also 3 Levées.

Cajus als l'Hombre soll 5 Stiche machen; und diese bekommt er nun sehr bald.

5.) Sempronius wirft die Trumpf-Vier an, Titius hat keinen Trumpf mehr, sondern wirft eine faut-Farbe zu, Cajus coupirt durch den Trumpf-Sieben, und hat eine Levée.

6.) Ca-

6.) Cajus hat in der Hand die Manille, die Dame, den Valet alle Trümpfe, und den König von Carreau. Die Trümpfe können nicht mehr höher abgestochen werden, weil die Spadille, die Basta, und der Trümpf-König, als die höhern schon gespielt worden. Er wirft also den Valet Trümpf aus: und die beeden andern müssen zugeben, der Sempron. die Trümpf-Sechse, der Titius eine Faut-Farbe. Mithin hat Cajus die II. Levée.

7.) Durch die Dame, die er anwirft, bekommt er die III.

8.) Durch die Manille, erhält er die IV, und

9.) Der Carreau-König ist ohnehin, da keine Trümpfe vorhanden sind, ihm freye, mithin bringt er ihme die V. Levée und Cajus hat sein Solo gewonnen.

Er würde es verspielt haben, wenn er anfangs den Trefle-König angespielt hätte. Denn Titius, der keine Trefle hatte, würde denselben mit Trümpf-Drey coupiret haben. Titius würde gleich Coeur nachgebracht, Cajus solches mit Coeur Drey bedienet, und Sempron. mit dem Valet Coeur weggenommen haben. Sempron. hätte sodann seinen Coeur-König nachgebracht, Titius solchen bedienet, Cajus seine Coeur-Dame verlohren. Sempron. hätte die Trefle-Dame nachgespielt. Titius die Basta vorgefetzt. Wenn der Cajus die Basta lachiret und nicht abgestochen hätte, so würde er die Codille verlohren haben, und wann er die Basta mit der Manille coupiret hätte; so wäre das Spiel remise worden.

den. Denn Sempron. hätte zu seinen 2. Levées noch die Spadille, und 3 Trümpe in der Hand gehabt, mit denen er so lang würde tentiret haben, biß er noch 2 Levées zu weggebracht hat.

II. Sempronius ist der Letzte im Spielen, und spielt Sans prendre in Carreau.

Sein Spiel ist: Manille, Basta, Roi, Dame, Drey, Vier und Sechs in Trumphen. Valet de Coeur, Valet de Trefle.

Titius hat den Anwurf: (est le premier en charte.)

Seines Spiels Beschaffenheit ist: Ponto-Trumpf, König, Valet, Sieben, Drey von Pique, die Drey, Vier, Fünf und Sechse von Trefle.

Cajus ist der andere im Spielen (le second en charte.)

In seinem Spiel sind die Blätter: Spadille, Valet, die Zwen und Fünf im Trumpf, Trefle-König, Coeur-König, Dame, Sechs und Fünfe.

Sempronius verlehret dieses Solo, weil das Spiel also gespielt worden.

1.) Titius spielt Trefle an. Cajus nimmt solche mit dem Trefle-König, und Sempronius muß den Valet de Trefle zugeben.

2.) Caius, der die erste Levée gemacht, spielt Roi de Coeur an, Semprgn. setzt den Valet de Coeur drauf. Titius hat keine Coeur; er könnte also mit einem kleinen Trumpf abstecken, allein er lachirt und giebt eine seiner kleinen Trefles zu. Cajus hat also die II. Levée,

3.) Ca-

3.) Cajus wirft die Dame Coeur an, Sempron. coupiret solche, weil er keine Coeur hat mit dem Carreau-König, Titius setzt die Ponto drauf, und hat für sich dadurch auch eine Levée.

4.) Titius spielt eine von seinen kleinen Treffles an, Cajus nimmt sie mit dem Valet Carreau, Sempronius übersticht mit der Carreau-Dame. Sempron. hat nun eine Levée.

5.) Sempron. gehet à tout mit seiner Basta, Titius weil er keinen höhern noch sonst einen Trumpf hat, wirft eine Trefle zu, Cajus könnte leicht die Basta mit der Spadille wegnehmen, er giebt aber mit Bedacht die Carreau-Fünfe zu, und hat in der Hand die Manille und die Trumpf Zwey, womit er den l'Homme erwartet, der die Manille und die Carreau-Drey hat. Sempronius hat nun zwar mit seiner Basta eine Levée, allein er mag nun seine Manille spielen: so wird sie Cajus mit der Spadille abstechen, oder er mag Carreau-Drey anwerfen, so wird Titius seine Carreau-Zwey dagegen setzen; mithin sind diese 2 Trümpe des Sempr. verlohren.

6.) Nun hat Sempron. nur 2. Levées, und ist l'Homme, Titius hat 1. hat aber vermög n. 1. et 2. schon 2. Levées, und laut n. 5. durch die Spadille und Carreau-Zwey, wie der 2, folglich 4 Levées. Wenn auch Sempronius noch 2 Stiche mit seinen kleinen Trümpfen machte, so hätte er doch nur 4 Levées. Man weiß aber, daß, wenn der l'Homme en trois nur 4

Stiche hat, einer der Mitspieler 1. und der ander 4 haben, das Spiel remise ist. Folglich hat Sempron. verlohren, sezt einen Bete, und zählet jeden Mitspieler für das Solo die Honneurs.

Wenn er, (vid. n. 3.) die Coeur - Dame des Cajus mit einem kleinern Trumpf, als der Carreau-König war, coupiret hätte, so würde er es gegen den Cajus ausgehalten, und das Spiel gewonnen haben. Man kan zwar nicht sagen, daß Sempron. eine Faute (Fehler) in seinem Spielen gemacht habe; Denn er hat wohl nicht vermuthen können, daß der Titius die Ponto habe. Allein hieraus siehet man, daß ohnmöglich beständige Regeln gegeben werden können, sondern eine geschickte Direction des Spiels bey gewissen Situations der Charten das meiste austrage.

Es ist die Art zu spielen, wenn man nicht Solo spielt, sondern die Carten weglegt, und andere aus dem Talon nimmt, in etwas unterschieden, denn bey dem Solo haben die beyden andern Spieler Freyheit, soviel sie wollen, Carten wegzulegen, und andere zu nehmen; bey einem simplen Spiel aber nimmt der l'Hombre Carten, und die andern müssen sich in ihrem Weglegen (ecart) etwas sparsamer halten. Wenn alle Spieler genommen haben, so sind die Regeln des Spiels, wie bey dem sans prendre fast einerley.

Einige andere Spiel-Arten en trois.

1. *Spadille forcée* wird mehrentheils aus Lust gespielt, denn es fallen allemahl fast Codilles vor, und labete. Wenn es ums Geld gespielt wird, so wird das l'Hombre dadurch sehr mißgebraucht, und bloß zu einem blinden Glückspiel gemacht, indem dem l'Hombre alle seine Fürsicht nicht nuzet, wenn seine Spadille schlecht besetzt ist.

Es wird, wie das gewöhnliche l'Hombre gespielt. Jeder spricht, wenn ihn die Reihe trifft. Sagt ein jeder der 3: ich passe oder spiele nicht: so muß der, so die Spadille hat, vermög der Abrede, spielen, es mag auch sein Spiel noch so schlecht seyn, als es immer wolle; er suchet sodann nur die besten Blätter in seiner Carte zu sortiren, daß er einen Trumpf nennen möge, legt einige Blätter weg, und nimmt andere, und seine Mitspieler thun in ihren Reihen ein gleiches, wenn der l'Hombre forcé, den Trumpf genennet.

Hätte Niemand der Spieler die Spadille an gegeben, und ist doch von allen gepasset: so wird sie im Talon nachgesuchet. Findet sie sich nicht darinnen; so ist der, so sie in der Hand hat und verschweiget, gehalten, labete zu setzen, und man kan nicht spielen, weil der Talon schon im Durchsuchen, gesehen worden. Wer mit seiner Spadille forcée das Spiel gewinnt, erhält zur Honneur 2 oder 4 Marquen von jedem Mitspieler. Es scheint ganz, auffer der Mode zu kommen.

II. *Casque* und *Obscurité* gehören nur für verwegene, geizige und begierige Spieler, die nicht sowohl Gesellschaft, als Gelegenheit suchen, ihre Neigung zu vergnügen. Sie sind da und dorten auffer dem Gebrauch gekommen. Wo sie noch üblich: da pflegt der, so *Casque* spielt, von dem Talon die Oberste Carte aufzudecken. Wenn er bemerket, daß er von der Farbe des aufgeworfenen Blats wenige oder fast gar keines hat: so legt er von seinen in der Hand habenden Carten so viele weg, als er hoffet von dem Talon bessere zu bekommen. So bald er die neuen besehen, darf er nicht die vorigen weiters beschauen. Wenn er gewinnt, oder verlihet; so wird es, wie beim *Sans prendre* gehalten. Man pflegt nicht eher zu *casquieren*, als wenn man der letzte (*le dernier en charte*) ist. Weil ein solcher nicht anderst spielet, als wie ihme das aufgeworfne Blat an die Hand giebt, und gleichsam unter dessen Weisung auf gerade wol es waget, mithin es als einen Helm nimmt, mit dem er sich bedeckt, wenn er in dem Spiel-Streit gehe: so ist der Nahme von der Allegorie, eines Helms (*Casque*) genommen.

Obscurité. Eine Art ist eben so, wie wir erst nur beschrieben. Die andere ist, wenn der l' Hombre entweder *Spadille* oder *Basta* und allerley Farben hat, die kein rechtes Spiel formiren. Er wirft die Carten alle, biß auf das schwarze *As* hinweg, nimmt andere soviel aus dem Talon, mengt die neugenommene untereinander, läßt sich
von

von dem, der ihm zur Linken sitzt, ein Blat ausziehen, welches den Trumpf benennet. Die dritte Art ist; Wenn man die Spadille, oder die beyden schwarzen As nicht verpassen will, so kauft man, wie vorher gesagt, behält aber neben dem schwarzen As auch einen König dabey, verfährt endlich, wie bey der andern Art. Die Honneurs und Straffen sind, wie bey Casque. Die Ursache, warum diese Art zu spielen, Obscurité heisse, ist, weil der, so l'Hombre ist, es bloß auf ein blindes Glück, auf eine Ungewißheit, mithin, ohne zu wissen, warum er diese Carten eher, als andere habe, folglich gleichsam im Dunkeln spielt. Man hat noch eine Art im l'Hombre, welche la Charte de Preference heisset, wenn die Spieler, da sie sich zum Spiel niederlassen, eine gewisse Farbe, z. E. Trefle, erwählen, daß sie vor den andern diesen Tag das Vorrecht haben soll. Wenn nun jemand um Erlaubniß fraget, und sein Nachfolger sagt dagegen: Preference! so muß der, so gefragt, entweder in Trefle spielen, oder geschehen lassen, daß sein Nachfolger in derselben spiele. Diese Art pflegt Honneurs und Straffen da und dort zu haben, wie bey einem Solo. Der artige Franzose, hat es bey Gesellschaften, wo Frauenz. mitspielet, eingeführet. Dieses nennet allezeit die Carte, welche das Vorrecht haben soll, und wer galant ist, nennet sie sowol preference, als la favorite.

Mein Fleiß würde verdrüsslich fallen, wenn ich denke fern noch länger von dem l'Hombre vortragen sollte.

sollte. Es ist wahr, daß es sich hier wohl schickte, von dem Quadrille - Cinquille-Spiel und dem Jeu à deux eine Ausführung zu machen. Sie gehören zum l'Hombre so wesentlich, als sie sonst in der Art merklich von dem à trois sich unterscheiden. Sie sind bey Gesellschaften heut zu Tag, so sehr eingeführt, als sie in der That etwas noch mehr reizendes an sich haben, als sich bey dem à trois findet. Sie haben auch ihre besondern Regeln, und Vortheile, und es kan wohl eher ein geschickter Spieler in Quadrille und Cinquille in dem à trois, ein vollkommener Meister bald werden, als ein im à trois wohlgeübter bisweilen dem l'esprit du Jeu ein Genügen leisten kan.

Eben diese Gründe werden mich bey meinen Lesern entschuldigen, daß ich die Ausführung von diesen Arten in den II. Theil dieses Werks verspare. Dorten werde ich Raum haben, den mir jetzt andere Spiele, so in gegenwärtigen Band vorkommen, benehmen. Hier würde vielleicht mancher Liebhaber verdrüsslich werden, wenn er in einem Buch, das von verschiedenen Spielen handelt, nur einige wenige ausgeführet sehete. Der Anfänger des l'Hombre würde sich billig beschweren können, wenn ihm bey der Hofnung, durch dies Spiel ein Vergnügen zu finden, noch mehr Regeln vorgelegt würden. Es wird aber seine Lehrbegierde, von der Quadrille die wahre Beschaffenheit zu wissen, eben so bald das mehrer von diesem Spiel erfahren, als er in dem à trois eine

Fer.

Fertigkeit erhalten haben wird. Denn meine Begierde zu dienen, soll in Lieferung des II. Bandes ja nicht zaudern, da es mir ein Geseze ist, dieses Werkgen vollständig zu machen.

Die dem Spiel l' Hombre überhaupt, und allen seinen Arten gemässe Benennungen, in Französisch und Teutschen, jede kürzlich erkläret.

Air (le bon) sagt man, habe das Spiel à trois, wenn der l' Hombre mit nur 4. Matadors, ohne andern Trümpe, San prendre gespielt, und gewonnen. Es ist eine Art eines Hazards, der selten gelingtet.

Ami. Freund, Spielgehülfe, heist à trois, der mit dem andern wider den l' Hombre spielt, und den Satz vertheidiget. In Quadrille ist es der, so den zur Hülfe aufgerufenen König hat, und mit dem l' Hombre gemeinsam spielt.

Appeller, aufruffen, ist in Quadrille, wenn der l' Hombre zu Ausführung seines Spiels einen König zur Hülfe begehret, welcher König sodann *le Roi appelle,* oder *Aide* ein Helffer, genennet wird.

A tout bedeutet, daß die angespielte Trumpf-Charte, die in der Hand der andern Spieler befindliche Trumpf-Charthen auffordert. *Faire à tout,* Trumpf spielen.

Baste ist das As in Trefle. Es ist in allen Farben und Gattungen, der dritte höhere Trumpf, und folgt nach der Manille.

Battre les cartes, gleichsam, die Charten schlagen; besser die Charten mischen: *meler les cartes*.

Bete, ist eine Straffe im Spiel, wenn man eben so viel in dem Pott an Marquen setzen muß, als man sonst, wenn man ein Spiel gewinnet, heraus nimmt. *Faire la bete*, diese Straffe einsetzen. *La bete* kommt auch zu schulden, wenn Fehler durch Farb-Verlaugnen, zu viel Charten aus dem Talon nehmen etc. entstehen.

Brouiller les cartes, seine Charten, mit denen man spielen soll, mit den Charten von dem Stamm (Talon) vermischen. Wenn beederley Charten untereinander gebracht oder vermengget worden, nennet man sie *cartes brouillées*. Es ereignet sich dieser Fehler im jeu de l'homme à trois.

Charivari ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Homme in seinen Charten 4. Damen bekäme. In einigen Gesellschaften bekommt der l'Homme, der solche hat, wenn er gewinnet, honneur, mit 1. oder 2. Marquen, wie er auch, so er verlihet, eben so viel Straffe an jeden Spieler bezahlen muß.

Cheville (etre en) wenn man zwischen dem, der die Charte meliret, und dem, so die Vorhand im Auswerfen, oder Anspielen hat, mitten einsetzet. Sie oben pag. 284.

Chicoré ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Homme 3. oder 4. faux Matadors hat.

Codille ist, wenn in *Quadrille*, die beiden Spieler, die gegen den *l'Homme* und seinen *Aide* spielen, mehr Zesen machen, als diese zwen zum Gewinnen machen sollten.

Im Spiel *à trois* heist es, wenn einer der beiden Mitspieler mehr Zesen hat, als der *l'Homme*, und daher aus dem Pott entweder den *Sak*, oder, wenn *Betes* stehen, eine *Bete* ziehet.

Contentement par fait, ist, wenn der, so Solo spielt und gewinnet, noch dazu 5. *Matadors* hat.

Consolation ist eine Spiel-Straffe, die der Verlierende an die, so *Codille*, oder *Remise* gemacht, bezahlen soll.

Es ist ferner ein *Hazard* im *l'Homme à trois*, da man für *Sans prendre*, und einen jeden *Matadors*, den der *l'Homme* hat, ihme, wenn er gewinnet, bezahlt.

Couleur, die Farbe. Man nennet die rothe Farbe *Carreau* und *Coeur*; die schwarze aber, *Pique* und *Trefle*.

Der *l'Homme* muß, wenn er ein Spiel eingehen will, die Farbe nennen, damit der *Trumpf* bekannt werde, indem er sagt: *Je joue en Pique, en Trefle. &c.*

Coup bedeutet das ganze Verfahren der Spieler bey einer *Parthie*, bis zur letzten Zese, wo man sagen kan, das Spiel sey gewonnen, oder verlohren.

Le Coup est faux. Wenn ein *Quadrille* und *l'Homme à trois* mehr oder weniger, als 9. *Carten*

Charten sind, oder wenn einer 2. Briefe von einerley Farbe und Gattung, 3. E. in Coeur die Drey zweymahl hat, und man wird solches noch gewahr, ehe der Coup geendiget ist.

Couper les cartes. Die Charte abheben, wenn der, so dem Ausgebenden zur Linken sitzt, von der Charte, einige, so viel er will, abhebet, so, daß hernach der unten gewesene Theil der Charten der Obere wird, von welchem die Charten ausgetheillet werden. Man bedient sich eben dieses Worts, wenn man eine Trumpf-Charte auf ein Blat, dessen Farbe man nicht hat, setzet.

Dernier etre, der Letzte seyn, sagt man von dem, der die Charten meliret, und, indem ein Spiel währet, dem, der eine Lese macht, zur Linken sitzt.

Devant, la Poule, ist, was die, so die Charte ausgeben, allemahl in dem Pott legen.

Devole, wenn der, so l' Hombre ist, keinen Stich, oder Lese macht.

Deux, wenn die, so wider den l' Hombre spielen, und la poule vertheidigen, jeder 2. Lesen macht.

Discorde, wenn der l' Hombre die 4. Könige von allen 4. Farben hat.

Donner heist, wenn nach melirten Charten, jedem Spieler die gebührende Zahl der Blätter gegeben wird.

La Donne ist die Austheilung solcher Blätter selbst.

Double,

Double, jouer double, heist in *Quadrille* das Spiel und den Satz sowohl, als *Consolation*, *Sans prendre*, *Matadors*, und *la Vole* bezahlen.

Ecart ist, wenn im Spiel *à trois* die Spieler aus ihren 9. Charten einige weglegen, und aus dem *Talon* eben so viel andere nehmen. Jeder Spieler, der dem andern zur rechten Hand sitzt, leget die Charten in der Ordnung weg. *Ecart* ist, wenn man diesen *Ecart* selbst machet.

Eparpiller, nach dem *Talon* sehen, was für Charten darinn sind: solches ist verboten.

Espadille, ist das *As* in *Pique*, und in allen 4. Farben der höchste *Trumpf* und erste *Matador*. *)

Espadille forcé, ist, wenn die Spieler herumgepasset, und man unter sich ausgemacht, daß der, so die *Spadille* hat, gleichwol spielen müsse.

Faire les cartes, ist eben so viel, als *donner*.

Fanatique ist ein *Hazard* im Spiel *à Trois*, wenn ein Spieler die 4. *Valets* aus allen 4. Farben hat.

Fiche, ist eine *Spiel-Marque*, deren man einen gewissen *Preis* giebet.

Forcer l'Homme bedeutet, wenn einer der *Mitspieler* einen starken *Trumpf* auf ein gespieltes *Blat* setzet, daß der *l'Homme* solchen mit *surcoupi-*

*) Man sagt und schreibet: *Spadille*, ohnerachtet *Espadille* nach dem *Spanischen* geredet und geschrieben werden sollte.

coupiren, und sich also in den besten Trümpfett schwächen muß. Man braucht auch diese Redensart, wenn der l' Hombre um Erlaubniß gefragt, ein Neben-Spieler aber sans prendre dagegen geruffen, als wodurch der l' Hombre gleichsam gezwungen wird, wenn er nicht seine zu einem guten Spiel erforderliche Charten in die Schanze schlagen, und passen will, sans prendre zu spielen.

Gano siehe oben pag. 277. Lemander Gano, begehren, daß der Mitspieler nicht die gespielte Charten nehme. Der l' Hombre darf niemals Gano sagen.

Guinguette, wenn der Spieler gewinnt, ohne, daß er ein schwarzes As in der Hand gehabt.

l' Hombre, heißt der, so in dem Spiel à trois um Erlaubniß gefragt, oder Solo spielt: In Quadrille. Der neben der Anfrage um Erlaubniß, auch einen Aide, oder Roi ruffet. Es ist auch dies der Name des Spiels selbst.

Jetton ist eine Spiel-Marque, und wo man Fiches hat, ist es das zehende Theil einer Fiche.

Feu bedeutet die Charten, die jeder Spieler hat, wie auch die Jettons, so jeder einsetzt. Enjeu der Einsatz. Les Jeux faux ist eben soviel als coups faux.

Jouer. Die Carten anwerffen. Faire jouer, der l' Hombre sehn.

Inpaser, faire l'inpasse, ist, wenn der, so en cheville ist, einen Valer von der Farbe anwirfft, in der er den König hat.

Levé ist, wenn jeder Spieler auf die angeworfene

worfene Carte ein Blat zuleget, so, daß sie eine Lese, oder Stich machen.

Main (la) ist eben so viel, als *Levée*. *Avoir ses mains* heißt, wenn man in der Quadrille 3. gewisse Stiche hat, die man ohne Aide machet.

Manille. Ist in jeder Farbe der 2. höchste Trumpf. Im Schwarzen sind *Manilles*, wenn Pique Trumpf ist, die Pique-Zwey: so im Trefle die Trefle-Zwey; Im Rothen, wenn Coeur Trumpf ist, die Coeur-Sieben, und wenn Carreau Trumpf ist, die Carreau-Sieben.

Matadors ist ein Spanisch Wort; der Todtschläger, oder der einem andern überwindet. Es sind ihrer eigentlich drey: Spadille, Manille, Baste. Es werden aber auch die Trümpe, die gleich nach diesen 3. in der Reihe kommen, *Matadors* genennet. *Faux Matadors* sind, bey denen die Spadille nicht zu finden.

Meler. siehe *battre les cartes*.

Mirliro, im Spiel à trois ein Hazard, die 2. schwarzen As, Spadille und Baste ohne *Matadors*, auch die 2. rothen As nebst der Baste.

Nommer ist, den Trumpf machen, indem man sagt: *je joue en pique, trefle, coeur, carreau*.

Ordre des cartes, heißet die Folge der Carten, wie sie in ihrer Ordnung nacheinander gehen.

Partie, Reprise, Coup, sind einerley.

Partie quarrée des dames du tems, ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre 3. Könige und eine Dame hat.

Passe

Passe bedeutet, daß man nicht spielen will oder kan. *Passer*, nicht spielen können oder wollen.

Ponte, so heißt das As in Carreau, und wird, wenn man in dieser Gattung spielt, der 4. Mata-dors, oder der nächste an der Baste. Diesen Namen führt auf gleichen Fall, das As in Coeur.

la Poule, siehe oben *Devant*. *Defendre la poule*, gegen demjenigen spielen, der l'Homme ist.

Premier (être le) heißt der, so dem, der die Carte meliret hat, zur Rechten sitzt, und bey der Partie den Anwurf zu erst hat.

Prendre heißt im l'Homme à trois, für die weggelegten Karten, aus dem Talon andere nehmen. *Il joue sans prendre*, sagt man von dem, der ein Solo spielt.

Pretintailles, auch *Bertintailles*. Diesen Namen führen alle Hazards in l'Homme à trois, die dem gewinnenden l'Homme allezeit honneurs bringen, und von den Mitspielern bezahlet werden: so, wie er auch solche, wenn er verlihet, an sie, als einer Straffe wieder bezahlet. Es sind deren 14, und die mehrsten in diesem kleinen Register beschrieben.

Prise ist die Anzahl der Spiel-Marquen, die man allemahl nimmt, wenn man sich zum Spiel niederlässet.

Quadrille ist eine As des l'Homme-Spiels zwischen vier Persohnen.

Cinquille, auch *Quintille*, wo ihrer 3. das Spiel haben.

Rebattre, remeler, refaire, ist und geschieht, wenn der Coup falsch gewesen, oder man nicht recht gegeben.

Regle. Ist die Ordnung des Spiels, die man zu befolgen hat. *Etre en regle* heisset im Quadrille, wenn der l'Homme den geruffenen König wegnimmt.

Remise ist in Quadrille, wenn der l'Homme mit seinem Gehülffen diejenige, so la poule, vertheidigen, nicht in Stichen und Lesen übertrifft. In dem à trois, wenn die, so gegen den l'Homme spielen, einer 4. der andere 1. Lesse hat, oder, wenn der l'Homme und jeder der beeden Spieler 3. Lesen vor sich haben.

Renoncer bedeutet, der angespielten Farbe kein ähnliches Blat in derselben Farbe zu werffen. Wenn man dieses mit Fleiß thut, da man doch dergleichen Blat hätte, heisset es 3. Farbe verlaugnen.

Renonce. *Se faire des renonces*, ist, wenn man, indem man die angespielte Farbe nicht hat, mit einer Cotleur gewinnt, davon man nur die Carte hat, die man spielet.

Rentrée, heissen die 9. Carten, die man im Talon bey dem Spiel à trois, nimmet.

Reprise ist eben das, was man partie nennet.

Retourner une carte, heist eine Carte umkehren, so, daß man sehen kan, was sie ist.

Roi appelé, im Quadrille der König, dem der, so nicht Solo spielt, als seinen Aide oder Gehülffen, anruffet.

Roi rendu heisset, wenn in Quadrille der, so den König hat, solchen dem l'Homme überlässt, der sodann mittelst dieses Königs das ganze Spiel alleine machen muß.

Sans prendre spielen, ohne in Quadrille einen König als Aide anzurufen, und ohne im l'Homme à trois die Carten wegzulegen.

Sans prendre forcé ist, wenn man um Erlaubniß zu spielen angefragt, und einer der Mitspieler sich erbiethet, *Sans prendre* zu spielen, mithin der l'Homme gezwungen ist, entweder zu passen, oder ein *Sans prendre* selbst zu spielen.

Surcouper, heisset mit einem höhern Trumpf eine schon coupirte Carte überstechen.

Talon ist ein bey dem l'Homme à trois gebräuchliches Wort, und bedeutet die Anzahl der 13. Carten, die noch übrig geblieben, da unter die 3. Spieler jedem 9. Carten gegeben worden. Von diesem Talon nehmen die Spieler soviel Carten, als sie nach den Spiel-Regeln weggeleget haben. Im l'Homme à Deux sind der Talon, 14. Carten.

Tenace. *Serendre tenace* ist, wenn einer der Spieler 2. gewisse eingehende Trümpe hat, und mit denselben abwartet, was der andere Spieler, der auch 2. Trümpe hat, für welchen anwirfft, um solchen zu überstechen. Siehe oben pag. 250 --- 253.

Tours sind die Reihen, wie sie zum Spiellett jeden treffen. *La tour est à moi*, die Reihe ist an mir zu spielen.

Sie bedeuten auch, wie lang das Spiel wahren soll.

Man macht nemlich aus, wie viel Tours die Gesellschaft spielen wolle. *Tours de grace* bestehen in 3. Tours, die jeder Spieler noch machen darf, wenn die zum Spiel ausgelegte Zeit sich geendet.

Triomphe, ist die von dem l'Hombre genannte Farbe oder Gattung, in welcher er ein Spiel machen will. Man kan aus diesem Wort, die gute Ursache ersehen, warum man lieber *Triumph* als *Trumpf* schreibt. Um es jeden nach Gefallen zu machen, habe ich beederley Schreib-Art in diesem Werk angenommen.

Triomphante ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre gleich mit Spadille hervorzugehen, und somit nachgehends das Spiel gewinnt.

Yeux (*les yeux de ma Grand mère*) ist eben auch ein solcher Hazard, wenn der l'Hombre die 2. rothen As hat.

Auszug der vornehmsten Spiel-Regeln im l'Hombre à trois.

Die obige ganze Ausführung enthält zwar alle vornehmsten Regeln; jedoch um der Anfänger willen, werden nachstehende auf das kürzeste gefaßt, von den Liebhaber des Spiels gütig angenommen werden.

1. Niemals soll man im Ausgeben der Carte auf einmahl mehr oder weniger, als 3. Blätter jedem geben.

U 2

2. Wenn

2. Wenn im Ausgeben ein schwarzes As aufgedeckt lieget, so giebet man aufs neue wieder.

3. Eben so, wenn verschiedene Charten offen liegen. (tournees.)

4. Wenn im Talon eine solche Carte tournée ist, und man wird derselben gewahr, ehe um Erlaubniß angefragt worden, oder jemand einen Trumpf in Solo genennet, so giebt man aufs neue wieder.

5. Der, so die Carte giebet, darf nicht l' Hombre seyn, wenn im Talon eine Carte tournée ist.

6. Wer 10. Carten giebet, oder vor sich nimmt, kan nicht, wohl aber die beyden andern, l' Hombre seyn. Sie müssen jedoch alle, ehe sie für ihre weggelegten Carten aus dem Talon andere nehmen wollen, oder auch, ehe sie zu einem Solo den Trumpf genennet, anzeigen, daß 10. Carten da sind; ausserdeme hätten sie Labete zu setzen.

7. Der, so nur 8. Carten giebt, oder nimmt, kan nicht l' Hombre seyn; der sie erhalten darf es aber seyn, wenn er nur es anzeiget, daß er nicht mehr als 8. Carten habe?

8. Wer nur 8. Carten hat, und der, so 10. hat, können sans prendre spielen, wenn dem, der jubiel hat, eine abgenommen, oder dem, der 8. hat, 1. gegeben wird.

9. Wenn der l' Hombre vergißt, Trumpf zu nennen, oder wenn er sich versprochen, und statt Trefle, die Pique angesagt, so darf er seine Carten nochmals weglegen, wenn er nur nicht die neuen Carten mit seinem Spiel vermenget hat.

10. Vergißt der l'Hombre, Trumpf zu nennen, so darf einer, oder der andere von den Mitspielern einen nennen. Gesezt, beyde nennen einen, so hat die Farbe den Vorzug, die der dem l'Hombre zur Rechten sitzende genennet.

11. Hat der l'Hombre gleich seine genommene Carte gesehen, so bleibet doch die Farbe, die er benennet, wenn er den andern beyden zuvor kommt.

12. Wer einmal, Passe, gesagt, kan nicht mehr in dieser Parthie l'Hombre sehn.

13. Ein Matador kan von keinem geringern Trumpf forciret werden.

14. Der höhere Matador aber nimmt den niedrigeren Trumpf.

15. Doch, zwingt der höhere Matador den niedrigeren nicht, als wenn er von dem, der nach der letzten Lese zu erst gespielt, ist ausgespielt worden.

16. Die Matadors, und alle Spiel-Honneurs, die man sonst an den gewinnenden l'Hombre zu bezahlen pfleget, können von ihm nicht mehr gefordert werden, wenn die Carte zum folgenden Spiel schon abgehoben worden.

17. Wohl aber kan der l'Hombre, wenn er gewonnen, die Betes allezeit wegnehmen, gesezt, es wären auch die Carten im folgenden Spiel schon herum gegeben.

18. Der, so nicht le dernier en cartes ist, und kein Solo in der Hand hat, gleichwohl ohne Erlaubnuß zu fragen, spielen will, muß ein Sans prendre spielen.

19. Der, so die Farbe, die angespielt worden, nicht hat, ist nicht verbunden, Trumpf darauf zu setzen.

20. Man ist auch nicht verbunden, die angespielte Carte, wenn man auch schon könnte, abzustechen; sie wäre denn Trumpf, die wieder Trumpf fordert.

21. Wer über 5. bereits gemachte Leven zu einer 6. Levée den Auswurf thut, wird angesehen, ein Todos machen zu wollen, und, wo er einmahl zur 6 Levée ausgespielt, so wird es ihm nicht mehr erlaubt, daß er sich davon abgeben dürfte.

22. So einer, ehe die Ordnung an ihn kommt, aus dem Talon neue Carten zu nehmen, seine Carten weggeleget, und die aus dem Talon genommene neue mit seinen Spiel-Carten einmal vermengeset hat; so ist er gehalten, einen Bete zu setzen.

23. Der, so ein Sans prendre spielt, und siehet, daß sein Spiel von den andern nicht genommen werden kan, darf es wohl auf den Tisch auflegen, ohne, daß er eben seine Farbe nennen müste. Es wäre dann, daß die andern Mitspieler an ihm begehrt, ordentlich das Spiel auszuführen, und daß sie weglegen und neue Carten aus dem Talon nehmen wollten.

24. Es ist allezeit erlaubt, die von den Mitspielern gemachte Levées durchzusehen; doch würde es sich nicht wohl schicken, die schon heraus-

ausgekommene Trumpfe überlaut zu melden, außer, wo man selbst l'Hombre ist.

25. So oft ein Mitspieler die angespielte Farbe verlaugnet; so muß er Labete sehen.

26. Der, so da fraget: was Trumpf sey? und in der nemlichen Farbe, darinn man ihm solchen angegeben, wenn es schon nicht der Trumpf wäre, abgestochen, hat keine Bete zu sehen, doch kan er seine gespielte Carte nicht wieder zurück nehmen.

27. Hingegen, der ohne zu fragen, was Trumpf sey, mit einer Farbe abstechen wollte, die doch nicht Trumpf ist, wird einen Bete zusetzen müssen.

28. Der l'Hombre, der sein Spiel sehen lässet, ehe es ausgehet, wird einen Bete zu sehen haben.

29. Nach den achten Regeln des Spiels darf der l'Hombre nicht begehren, daß man sein Spiel als remise annehme, wenn er etwann siehet, daß er nicht mit demselben hinaus langen möchte.

30. Eben so wenig ist's ihme erlaubt, einem mehr, als dem andern die Codille zuzuschanken, und so er dieses gleichwohl thun sollte, so muß er deme, der von Rechtswegen Codille hätte gewinnen können, solche bezahlen.

31. Niemals darf der l'Hombre, Gano begehren.

32. Eben so darf einer der Mitspieler nicht Gano sagen, wenn er schon 4. gewisse Stiche vor sich siehet.

33. Wer Gano begehret hat, da er doch 4. gewisse Stiche vor sich hat, und dadurch die Coddille gewonnen, darf zwar selbige beziehen; alleine unter seinen Spielern wird dieses selten gelten können, sondern sie lassen das Spiel, als Remise ansehen.

34. Wer eine Parthie angefangen, und solche doch nicht ausführen wollte, muß nicht nur den Verlust im Spiel, sondern auch noch die Carten bezahlen.

35. Würde aber ein solcher durch etwas nothwendiges von dem Spiel abgeruffen, so kan er mit Gutbefinden der Mitspieler die Parthie bis auf ein andermal verschieben, und pflegt man auf solchen Fall die Beschaffenheit des Spiels besonders anzumerken.

