



Das Mouche Spiel.

Der Franzose schreibt sich die Ehre der Erfindung dieses Spiels zu; der Spanier läßt es zu, daß man ihm diesen Vorzug nicht giebet, weil es ohnehin nicht bey seiner Nation beliebt ist. Aber in Italien und Deutschland hier und dorten findet es seine Liebhaber. In den Oesterreichischen Niederlanden ist es noch en vogue, und in Holland macht es eine Parthie der Belustigungen aus, so, wie der Franzose es ohnehin als ein Gesellschafts-Spiel bey sich eingeführet.

Man spielt es zwischen 4, 5 bis 6 Personen. Im erstern Fall ist nur ein einzig Charten-Spiel nöthig. Man pflegt die Sieben daraus zu nehmen. Im andern Fall hat das ganze Spiel alle 32. Carten, um desto besser einige Blätter wegzulegen zu können.

Derjenige, der anspielt, hat den Vortheil, daß er diejenige Farbe ausspielen darf, die er will. Der, so die Chartre ausgiebt, giebt jedem Mitspieler, und sich 5 Chartren, entweder mit 2 und 3, oder mit 2 Briefen, wie er will, auch wohl die 5. auf einmahl zugleich. Zuletzt schlägt er die oberste Carte auf dem Talon auf. Diese wird Trumpf, und bleibt auf den Tisch vor Jedermanns Augen liegen,

Der am ersten ausspielt, darf, wenn er seine 5 Blätter als tauglich und gut für sich befunden, entweder solche behalten, oder auch, wo er will, 5 andere nehmen.

Man hat zu merken, daß der, so einige Carten aus dem Talon kaufen will, allemahl spielen muß. Man kan auch Sans prendre oder Solo spielen, wenn man ein schönes Spiel in der Hand hat. Wenn ein Spieler schlechte Carten hat, und nicht spielen will, so ist er eben nicht hiezu verbunden, oder neue zu kaufen.

Der, so keine Levée oder Stich machen kan, macht, wie sich der Spiel-Terminus angeht, la Mouche. Diese Mouche ist eine Zahl von so vielen Spiel-Marquen, als Spieler sind, die derjenige, so die Carte ausgegeben, alleine setzt.

Wenn

Wenn mehrere *Mouches* in einem Spiel gemacht werden, zumal, wo 5 bis 6 Spieler sind, so werden sie alle auf 1mahl gerechnet, wenn nur die Spielenden es vorher unter sich ausgemacht, daß nicht eine jede besonders gerechnet werden solle. Da es aber ganz natürlich ist, daß der, so die *Carte* ausgegeben, allezeit die *Mouche* setzen muß, so muß derjenige, so das Glück hat, die *Mouche* zu machen, soviel *Marquen* bekommen, als der Ausgeber der *Carte* von den erstern, nemlich den *Mouches* gesetzt hat.

Derjenige, der kein Spiel eingehen kan, auch nicht aus dem *Talon* *Carten* zu kaufen begehret, noch weniger *Sans prendre* gespielt, legt sein ganzes Spiel mit sammt den *Wegleg-Carden* auf die Seite, oder, wenn er keine *Wegleg-Card* hat, unter den *Talon*.

Wer spielen will, ohne weitere *Carten* zu kaufen, sagt bloß: ich halte mich an mein Spiel: (*Je m'y tiens*), und alsdann ist er auch verbunden, sein Spiel zu machen. Man pflegt nicht anderst in diesem Spiel zu verfahren, als man sonst *Labete* spielet. Jeder gemachter *Stich* bringt eine *Marque* ein, und der ihn macht, ziehet das Spiel. Wäre die *Mouche* doppelt, so bekommt er doppelt soviel, und, wenn sie dreysach ist, 6 *Marquen*, u. s. w.

Gesetz,

Gesetzt, daß alle 5 Carten, die anfangs einem jeden Spieler in die Hände gegeben werden, von einerley Farbe wären, d. i. entweder 5 Piques oder 5 Treffles, wenn auch gleich kein Trumppf darunter wäre, so gewinnt der, so solche hat, die *Mouche* schon eher, als er spielet, und dieses ist eigentlich, was *Mouche* sonst zu nennen pfleget.

Hätten unter den Spielern einige zugleich la *Mouche*, als einer 5 Coeurs, der andere 5 Treffles, der dritte Carreaus; so hat der, in dessen Hand die Trumppf-Farbe ist, vor den andern den Vorzug, ausserdeme aber der, der bey la *Mouche* die meinsten Augen zehlen kan. Das As, welches gleich unmittelbar nach dem Valet gehet, wird für 10. Augen gerechnet, jede Figur wird auch für 10. Augen gerechnet, und eine jede Carte zehlet man für den Point, den sie gilt, und, so sie alle gleich wären, so würde der, so die Vorhand hat, gewinnen müssen.

Der so die *Mouche* hat ist nicht gehalten, wenn man ihn auch fragte, zu sagen, daß er darauf halten wolle. Wollte er aber mit Ja oder Nein auf die Frage antworten, so wird von ihm erfordert, daß solches recht, und wie es wirklich ist, von ihm angegeben werde.

Wenn derjenige, der die Mouche hat, gesagt hat: Ich halte mich an mein Spiel, d. i. wenn er keine Carten weglegt, um andere zu kauffen, so spielen die andern ordentlich fort, ohne sich dadurch irr machen zu lassen.

Der Anspieler, der die Mouche hat, legt seine Carten auf, zieht den ganzen Einsatz vom Spiel, gewinnet auch alle Mouches, die noch im Rest stehen. Die übrigen aber, die noch fortspielen wollen, machen nur bey dem, was sie über das ordentliche Spiel noch an Mouchen machen können, ohne, daß sie hierbey ihre Briefe auswerfen oder anspielen dörfen, la Mouche. Es rathet hier die Klugheit und der Wohlstand, daß man die, so sich an ihr Spiel halten wollen, frage, ob Sie die Mouche erhalten wollen?

Der, so die Mouche hat, ist wie wir oben angeführet, nicht verbunden, es den andern zu sagen. Es ist aber auch bisweilen ein kleiner Vortheil dahinter, wenn der, so sich an sein Spiel allein hält, gar kein Wort redet, und die andern auf ihrer Meinung läffet, als wenn er die Mouche hätte. Er antwortet dahero nicht leicht auf die an ihn ergehende Fragen der andern; wäre hingegen ein Spieler seines Spiels genug versichert, d. i. hätte er ein sehr schönes und gutes Spiel,

so

so kan er seine *Mouche* wohl erhalten, und die andern dadurch bemüssigen, daß sie spielen; er läset somit denen andern über, die *Mouche* zu machen, welche aufferdeme keinen *Stich* zu machen gedenken.

Wenn einer von den Spielern die Farbe nicht hat, so macht er eine *Mouche*, und zwar mit so viel *Marquen*, als in dem Spiel stehen. So gar kan der, so *surcoupiren*, könnte, und solches doch nicht thut, darein verfallen, daß er eine *Mouche* haben müsse.

Wer darüber ergriffen wird, daß er un-erlaubte *Müstergen* mit den *Carten* spielen will, oder von seinen weggelegten *Blättern* einige zuruck nimmt, damit er sein Spiel verbessern mögte, würde la *Mouche* machen, und nicht mehr ans Spiel kommen können.

Der, so unrecht ausgegeben, meliret das ganze Spiel wieder, und giebt aufs Neue aus, doch darf er zur Straffe nichts bezahlen. Wäre aber das Spiel falsch: so kan es nichts gelten, doch sind die vorigen schon gemachte *Stiche* gültig.

Man darf nicht wieder meliren, wenn eine *Carte* aufgelegt worden.

Es sind wenig Regeln, bey diesem Spiel. Es scheint auch der Witz eben nicht viel sich dabey anstrengen zu dürfen. Doch siehet jeder leicht, daß es sehr angenehm zu spielen, und zu den Gesellschaften, wo man nicht gerne die ernstlichen Spiele erfordert, sich sehr wohl schicket.

Ist es mir vergönnet, daß ich etwas von der Etymologie des Nahmens Mouche-Spiels anführe: so will ich einigen Lesern zu gefallen, dasjenige noch kürzlich bemerken, was ich in dem artigen Buch: *Contes à rire* gefunden. In Frankreich giebt es eine gewisse Art von Jugendspielen, welche unter bereits ständigen Kindern üblich, und la Mouche genennet wird. Eines unter ihnen wird durch das Loos, la Mouche, oder die Fliege, auf den die andern alle schlagen, fast, wie bey uns das Stockspiel getrieben zu werden pfleget. Es wird erzehlet, daß einer, Nahmens Perigord von daher Unlaß genommen habe, denjenigen, der keine Stiche machen kan, weil die andern Mitspieler auf ihn lauren, daß sie ihn zu keiner Levée kommen lassen, la Mouche zu nennen.

Die berühmte *Madame de Maintenon* hat, wo nicht nach eben den Regeln, die wir oben beschrieben, doch in sehr ähnlichem Fall ein gewisses Spiel an dem Französischen Hof Anno 1704. eingeführet, und eben so, wie in den
Staats.

Staats - Geschäften , dem glücklichen Erfinder des Hoc - Spiels , dem Cardinal Mazarini es nachzuthun gesucht. Man nannte es statt la Mouche ihr zu Ehren, *les fées de Madame de Maintenon*. Ein schmeichlender Poete le Corbé hat ihr deswegen ein sinnreiches Compliment gemacht , daß sie dem König Louis XIV. bey seinen so gar vielen überhäuften Sorgen, wo nicht die schwarmenden Grillen , doch solchen Zeit - Vertreib ausgedacht , wo der Monarch die Helben - Arbeit des Tags , Abends bey einem solchen Spiel umtauschen könnte , das ihm der Madame Maintenon ihre allezeit viel geltende Mühe als ein Werk ihres Wises dar-
geleget. Siehe die *Memoires de Mr. Balsac*.

