



## Das Piquet = Spiel.

**U**nter allen Carten = Spielen , die sich so vielmahls verändern , und niemals einen beständigen Gebrauch haben , hat sich dieses am längsten bey seiner Ehre erhalten. Weder besondere neue Zusätze , noch die sonst mit der Länge der Zeit die Regeln der Spiele verwechslende Begierde , etwas neues zu erfinden , haben dem Piquet eine andere Gestalt gegeben. Vielmehr hat es sich in seiner Schönheit bis auf den heutigen Tag noch erhalten , und hat darinn vor den andern einen Vorzug. Es ist sehr künstlich und ordentlich eingerichtet , erfordert vornehmlich eine gesunde Urtheils = Kräfte , und schärfet den Wisz ungemein. Es ist ein Zeit = Vertreib zwischen zwey Personen , und leidet nicht so leicht mehrere zusammen , gewährt aber auch seinen Liebhabern , wenn sie schon so geringe in der Anzahl sind , ein ziemliches und reines Vergnügen. Man hat sich viele Mühe gegeben , dieses Spiel wohl , deutlich , und nach den üblichsten Sätzen , die von den Kennern geprüfet worden , zu beschreiben , und in seine Regeln zu fassen. Doch ist in diesen Abhandlungen noch vieles da und dort zu dunkel , als daß der Anfänger sich alles , nach seiner eigentlichen Bedeutung , vorstellen könnte. Vielleicht haben diese Blätter das Glück , daß der Versuch , eine ächte Beschreibung zu geben , denen Kennern ge-



fällt, und den Anfängern dienen mögte, eine zureichende Anweisung nach den Regeln darinn anzutreffen. Alle Regeln, und Beschreibung des Spiels sind in Vergleichung gegen die Erfahrung, die man sich aus dem Zuschauen bey demselben, oder indem man selbst seine Geschicklichkeit auf die Probe sezet, nur die ersten Gründe, aus denen man die verschiedene Fälle entscheiden kan, die sich hierbey ereignen.

## I.

Von der Piquet - Carte, und der Arth, solche auszugeben.

a.) Das ganze Spiel hält in Carten 32. Blätter, und wird nicht, wie ehemahls, mit 36. gespielt. Die Blätter sind in jeder der 4. Farben, As, König, Dame, Valet, Zehen, Neune, Acht und Sieben. In eben dieser Ordnung werden sie in der Hand rangiret, und immer die Niedrigere von der Höhern abgestochen; der König vom As, die Dame vom König, der Valet von der Dame &c.

b.) Jeder Brief gilt so viel Augen, als er anzeigt; die Zehen gilt für zehen, die Neune für das, was diese Zahl bedeutet. Das As aber, wird für 11. gerechnet, jedoch, wenn es, indem es eine andere Carte sticht, von eben derselben als die abgestochene, seyn wird. Die 3. Bilder, König, Dame, Valet, werden, jedes, als 10 gerechnet.

c.) Da der, welcher anspielet, (*qui est le premier, qui a la main*) allezeit im bessern Vortheil sisset, als der, so die Carte ausgiebet: so pflegen beide ehe das Spiel angeht, jede aus der Carte von  
 ohn-



ohngefehr ein Blat zu ziehen. Der das niedrigere hat, meliret und theilt die Carte aus. Der Anspieler hebet ab. Der Ausgeber giebt sodann dem andern und sich, 4 mahl allezeit 3 Briefe, oder 6 mahl allezeit deren zwey. Mehrere und wenigere auf einmahl dürfen nicht gegeben werden. Die überbleibende Acht Briefe, der Talon, dienen, um davon gegen die weglegende Carten, andere zu nehmen.

d.) Wenn 13. Carten, mithin eine zu viel, oder nur 11, folglich zu wenig gegeben werden: so soll frisch ausgegeben werden. An einigen Orthen kommt es darauf an, ob der Mitspieler begehre, daß noch einmal ausgegeben werde, oder ob er bey seinem Spiel, so er in der Hand hat, bleiben wolle. Im letztern Fall läst er, wenn er kanst, dem Ausgeber 3 in Talon zum besten liegen; hätte er nur 11. Blätter in der Hand, so legt er zwar, wenn erkauffen will, und 5 brauchet, 5 weg, nimmt aber aus dem Talon 6 so, daß dem Mitspieler nur 2 übrig bleiben. Wo über 13. noch eine zu viel, und statt 12 nur 10 Briefe ausgetheilet werden, verstehet es sich ohnehin, daß ganz von neuem müsse gegeben werden.

e.) Wenn ein Blat im Talon aufgeföhrt läge, und entweder das oberste, und erste im Talon, oder das erste von den 3 wäre, die dem Ausgebenden zum Kaufen übrig bleiben: so muß nothwendig die Carte von neuem gegeben werden. Denn wenn man demjenigen, dem diese aufgelegte Carte gehörte, es zu seinem Willen lassen wollte: so würde er bey einem guten Spiel gar gerne diesen Fehler passiren lassen, hingegen, wenn er siehet, daß dieses Blat ihm wenig nützen mögte, sogleich verlangen, daß auf neue ausgegeben würde.



## II.

Wie viel Brief jeder Spieler ablegen soll,  
und was *Carte blanche* heiße?

1.) Jeder der Spieler besiehet seine 12 Blätter, stellet sie nach ihren Farben in Ordnung, nemlich die *Cœurs*, oder *Treffles* zusammen, und suchet nach, was er darinn wahrnehmen könne, das er unter eine gewisse Classe bringe. Findet er unter allen 12. Briefen keine *Figure*, das ist: König, Dame, Valet: so ist seine *Carte* leer von Bildern, und dieses heißet, *Carte blanche*. Er sagt hierauf zu den andern: Ich habe *Cartes blanches*. Wenn dieser seine *Carten*, um neue aus dem *Talon* zu nehmen weggesetzt, so wirfet der, so die *Cartes blanches* hat, solche auf, und *marquiert* sich zum Besten dafür 10 *points*.

2.) Wenn der, so ausgiebt, kein Wort dagegen sagt, da ihm der andere *les Cartes blanches* aufgewiesen; jener aber auch *Cartes blanches* hätte, so wartet er, bis dieser von seinen aufgewiesenen *Cartes blanches* zu Kauf weggelegt, und sagt alsdann: Ich habe *Cartes blanches*, und zehlet gleichfalls 10 dafür.

3.) Sind die *cartes blanches* also aufgewiesen, so legt der, so sie hat, davon hinweg, als er glaubt, daß er aus dem *talon* zur Verbesserung seiner *Carte* kauffen werde. Wenn er der *Auspieler* ist, so kann er allemahl 5 kauffen, mehr geht ihm nicht an; auf das allerwenigste aber muß er etne kauffen. Wenn er anstatt 5 nur 2, 3 oder 4 kauffet, weil es etwann  
sein



sein Spiel also mitbringet ; so darf er die Carten unter den 5 , die er nicht nimmt , besehen.

4.) Das Spiel mag an sich so schön seyn , wie es wolle , und , wenn es auch weit besser wäre , daß man gar keine Carte kaufte ; so muß doch wenigstens eine aus dem Talon genommen werden. Der die Carte ausgegeben , hat nicht weniger Erlaubniß , was er von den 3 im Talon , die er nehmen könnte , darinn zurückeläffet , zu besehen. Ein Blat von diesen 3 muß er unumgänglich kauffen. Wenn er die 2 noch übergebliebene im Talon durchgesehen , so mag der Anspieler : (*quia la prime*) wenn er nur vorher spricht , welche Farbe , entweder Pique oder Treffle , &c. er anspielen wolle , wohl durchsehen.

5.) Wenn der Anspieler sagte : ich spiele *Cœurs* , darauf die im Talon von dem andern zurückgelassene Carte durchsiehet , alsdann aber statt *Cœur* , die Treffle oder *Carreau* anbringen wolle : so ist dieses niemahls erlaubt , und kan der andere Spieler frey bestimmen , welche Farbe er nun , da er nicht Wort gehalten , ausspielen solle.

### III.

Von der Einrichtung der Carte in der Hand zu einen Spiel , und wie man geschickt ablegen solle ? (*ecarter.*)

Es ist vor allen darauf Acht zu haben , wir man immer aus einer Farbe die meisten Blätter , k. E.



aus Pique, die meiste, die man in der Hand hat besammhalten möge. Die Anzahl und Ordnung solcher mehrern Blätter von einer Farbe, wird der *Rummel* (*la Ronfle, le Point*) genennet. Ferner hat man darauf zu sehen, daß man die Briefe, die in einer gewissen Suite oder Reihe aufeinander folgen, oder die Sequenz-Carten nicht zerreiße, oder, daß man deren überkommen möge, indem sie *Honneurs*, oder Straffen zuwege bringen können. Wenn man solche Sequenz-Carten nicht hätte, oder, daß wenn dem Spieler zu einer Sequenz-Card von 6, noch 1 fehle: so sucht er nach seinem Ermessen so viel Karten wegzulegen, damit er durch die neuern aus dem talon, diese Sequenz-Card von 5 ergänzen mögte, damit er eine Sequenz von 6 erlange. Endlich giebt ein geschickter Spieler wohl acht, wie er in die Hand, 3 oder 4 Zehen, 3 oder 4 Könige, 3 oder 4 As, 3 oder 4 Dames *rc.* bekomme. Wenn er 3 Könige, 3 As, 3 Dames *rc.* hat, so zehlet er für jedes gedritte, 3 Points. Wenn er dergleichen Briefe im Gevierten hat, so zehlet er 3. *E* 14 Könige, 14 Dames, 14 As, 14 Valets, 14 Dix, oder Zehen.

## IV.

## Von den Sequenz-Carten.

Um die Sequenz-Carten desto besser in ihren Eigenschaften zu verstehen, beliebe man folgendes anzumerken.

Wenn Karten in einer Reihe aufeinander folgen, so wie sie in der Ordnung des Spiels gehen, so heißen



sen sie Sequenzen. As, König, Dame, Valet, 3. 5. gehen von der höhern zu der niedrigsten, und von der niedrigsten zur höhern, in einer Folge aufeinander und heißen Sequenzen. Wenn 3 Briefe diese Eigenschaft haben so sind sie eine Sequenz von dreyen. Wenn 4 Briefe also aufeinander folgen; so sind sie die Sequenz von Vieren. Man nehme 5, 6, 7, 8 Briefe in einer solchen Ordnung an: so hat man eben so viel Sequenzen. Um das Wort Sequenz von 3 oder 4, oder 5 Carten zu ersparen: sagt man kürzer: die Terz, Quart, Quint, Sext, Siebende, Achte.

1.) Die Terz, sind 3 aufeinander folgende Carten. Man zehlet sie also, daß man von dem niedrigen hinauf bis allezeit zu dem dritten höhern Blat rechnet, und wie dieses 3te höhere Blat heißet: so wird auch die Terz genennet. Man rechne von der Sieben an, so folgt die VIII. und auf diese die Neune; diese Sequenz ist Terz Neune oder von Neune, die Achte, Neune, Zehen ist die Terz von Zehen. Die Neune, Zehen und der Valet ist die Terz von Valet, die X. der Valet, und die Dame ist Terz von Dame. Der Valet, Dame und Roi ist Terz vom König oder Roi. Die Dame, der Roi und das As ist Terz von As oder Terz As. Merket, alle diese Carten müssen von einer Sorte seyn, d. i. sie müssen alle Pique, oder Treffles ic. seyn. Die Terz von 7 bis 9 oder Terz Neune, ist die Niedrigste: (Tierce basse.) die Terz von Dame bis As ist die höchste, und diese wird insgemein Terz major genennet.



Die Quart (la quatrieme,) wenn man statt 3 Briefe, 4 hat die aufeinander folgen, so dörest ihr nur es so machen, wie bey der Terz; Michin ist die VII. VIII. IX. X. die Unterste Quart, die Quart Valet sind die VIII. IX. X. Valet. die Quart Dame sind IX. X. Valet, Dame. Die Quart König sind X. Valet, Dame, König. Der Valet, die Dame, der König und das As heißen und sind die Quart-major.

Die Quint ist, wo ihr eine Reihe von 5 Blättern habt. Die Quinte-Major bestehet aus As, König, Dame, Valet und X. oder umgekehrt. Die Quint von König sind IX. X. Valet, Dame, König; die Quint von der Dame, sind VIII. IX. X. Valet Dame. Die Quint vom Valet. sind VII. VIII. IX. X. und der Valet. Diese ist die unterste Quint, (la basse.)

Die Sext, die Siebende und Achte. In der Sechsten machen die Sext Major aus: die VIII. IX. X. Valet, Dame, König, und As. Es ist noch darinnen eine Sext von König, nemlich die VII. VIII. IX. X. Valet Dame und König. Man sagt von dieser letzten nicht, daß sie la basse sey, sondern sie heißet: Sixieme de Roi. In der Siebenden ist eine Sept-Major, und eine Sept-König. In der Achten aber bleibt die Acht Major (Huitieme-Major) alleine, denn sie bestehet aus der VII. VIII. IX. X. Valet, Dame, König und As.



## V.

Die aus den Sequenz - Carten entstehende Honneurs, und wie die erstern angesehen werden.

Der Spieler muß deswegen darauf bedacht seyn, daß er, wenn er kauffen will, seine Sequenz - Carten, die er bereits in der Hand hat, wenn sie ansehnlich sind, nicht zerreiße, oder daß er einige Briefe so wegwerfe, damit er durch die Neuen aus dem Talon bessere Sequenz - Carten erlange. Je höher die Terzen sind, d. i. wenn er Terzen vom König, oder vom As, die Terz - Major hat; Je mehr er Quarten in seiner Carte haben wird; Wenn er die Quint, die Sext u. hat: so steigen die Honneurs, die ihm der andere bezahlen muß, denn ausser den Terzen, welche 3 gelten, zehlet er bey der Quart schon 14 Augen; Bey der Quint hat er eine honneur von 15, bey der Sext von 16, bey der VII. von 17. bey der Achte von 18 points.

Wer eine höhere Terz, Quart, Quint, Sext und Sept hat, als der andere, der macht dadurch, daß die niedrigere Terz u. nicht gezehlet, mithin auch nicht bezahlet wird. Die Terz - Major macht die andern Terzen alle zu nichte, die in der nemlichen Farbe, worinn sie ist, vorkommen mögte. Die Terz von der Dame annulliret die Terz vom Valet in der nemlichen Farbe.



## VI.

## Wie man sein Spiel geschickt berechnen soll.

Wenn man weggeleget, und aus dem Talon genommen: so sagt jeder Spieler aus seinen Carten an, was er für honneurs habe.

Gleich anfangs giebt jeder seinen Kummel (la Ronfle) an, wie viel derselbe Points betrage. Dieser Kummel muß von einerley Farbe seyn. vid. oben S. III. Der, so der Anspieler ist (qui a la prime, la main) meldet seinen Kummel zu erst. Hat der andere Spieler einen bessern Kummel, der mehr Augen hat: so sagt er zu den Anspieler. **Euer Kummel ist nicht gut.** Hat er aber einen schlechtern Kummel, als der Anspieler: so spricht er: **Euer Kummel ist gut.** Man pfleget den Kummel also zu zehlen. So viel mahl Zehen Augen (points) ein Spieler in seiner Farbe befindet: so viel Augen rechnet er, wofern der andere nicht so viel, oder nicht mehrers hat. Michin wenn er dreyßig Augen hätte, so rechnet er 3, wenn deren 40 sind, 4 und so weiter hinauf wärts. Was zwischen einer jeden Zehen biß zu der andern für Augen seyn mögten, als z. E. zwischen 30 und 40, die einfachen Zahlen, 1. 2. 3. 4 und 5: so werden solche doch nur als 30, folglich 3 gerechnet. Die anderen 4 Zahlen, als 36. 37. 38. 39 werden schon zu den 40 gezehlet. **Setet: Cajus hat einen Kummel von 36 Augen, (points.) Er zehlet also 4, weil,**  
was



was über 35 ist, schon zu 40 mit gerechnet werden.

Der, dessen Kummel gut ist, leget solchen frey auf dem Tisch auf, und läßet ihn sehen. Wo er es nicht thut, so hat der andere das Recht, den seinigigen aufzulegen, und seine Carten zu zehlen.

Wenn der Kummel, welcher gut ist, von dem, der ihn hat, aufgewiesen worden: so meldet darauf der Anspieler seine Sequenz-Carten, seine Terzen, Quartan, Quinten, Sexten u. nach der Reihe an. Bey jeder aber wird erfordert, wie beym Kummel, daß sie gut seye, und daß der andere Spieler nichts dawider einzuwenden habe.

Stellet euch den Fall vor, der eine sagte: die Terz-Major in Herz, und der andere hätte die Terz von Coeur Valet: So wird der letztere zu dem erstern einräumen müssen, daß seine Terz-Major besser wäre. Setzet ferner: der eine saget: Die Quart von König in Pique, und der andere spricht: Die Terz-Major. Weil hier eine Quart ist, so kan die Terz-Major nicht gezehlet werden; indem die Terz von der Quart, die Quart von der Quint, die Quinte von der Sext, die Sext von der Sept, und diese von der Achte emportiret, oder abgestochen wird. Wenn also z. E. der Anspieler sagt: Quart vom König Pique, und der andere hätte die Terz-Major in Coeur, so muß er zu dem ersten sagen: Ist gut, d. i. ich habe dagegen nichts einzuwenden.

Eine jede Terz gilt 3, die Quart 14. die Quinte 15, die Sext 16. die Sept 17. und die Achte 18. Es ist hier zu merken, daß der, so die höchste Terz hat,



hat, ob er gleich nicht mehr, als eine Tertz hätte, doch alle Tertzten seines Mitspielers, wie viel derselben auch seyn mögten, wenn sie einerley Farbe sind, wichtig machen, und solche mitzählen darf. Wer die Quart hat, sticht die Tertz, und wer die Sext hat, kan die Tertzten, Quartten und Quinten, des andern mitzählen, wenn schon dieser eine höhere Quart hätte als der andere, so die Sext hat.

Wenn die Sequenz-Carten angemeldet worden, so rechnet und zehlet man auch das Gedritte oder Gevierdte, wenn nemlich einer drey oder 4 Könige, 3 oder 4 Dame, 3 oder 4 Valets, 3 oder 4 Zehen hätte. Drey Neune, 3 Achte, und 3 Sieben, oder 4 der niedrigen Briefe werden nicht mitgezehlet. Jedes Gedritte dieser Blätter gilt 4 Points, und es verhält sich mit ihnen und den Sequenzen auf einerley Art; Eben so ist es auch mit deme Gevierdten dieser Blätter beschaffen. Die As sind allemahl höher, als die Könige, und die Höhere hat gegen die Niedrigere die Oberhand. Man kan jedech wegen 3 As, auch 3 Dames, 3 Valets und drey Zehen, wenn solche vorhanden sind, rechnen, obgleich der andere 3 Könige hätte.

Der, so 4 As, 4 Könige, 4 Dames, 4 Valets, oder 4 Zehen hat, saget allemahl 14 As 14 Könige etc. an.

Man hat hierbey vornehmlich zu bemerken, daß, gleichwie ein jeder den Nummel frey auflegen muß; solches auch bey jeder Sequenz, und bey jedem Gedritte und Gevierdte von As, Königen, Dames etc. nicht aus der Acht zu lassen. Eben so verfährt man weiters, wie bey dem Nummel, daß, wenn der ei-

ne



ne eine Terz, Quart, 2c. ansaget, der andere, so, wie seine Carten es erlauben, dieselbe entweder, als gut erkläret, oder, wenn er sie besser hätte, durch das Gegenwort, nicht gut, zu erkennen giebt, daß seine Terz höher, oder überhaupts, daß seine honneurs ehender, als die des andern, verdienen gezehlet zu werden.

Ist von jedem Spieler der Kummel gemeldet, und seine Terzen, Quarten, oder auch seine 4 Könige, 2c. angegeben worden; so rechnet jeder dieses zusammen, und verfährt wenn wir den Fall annehmen, daß einer 4 im Kummel hat, also: Er weist seinen Kummel auf, den der andere für gut eingestanden, und sagt, wenn solcher 3. E. in 4 Blättern bestünde, Vier, und vierzehen As, sind Achtzehen. Wenn er noch einige Quarten oder Terzen hat, die gleichfalls der andere, als gut zu seyn eingeräumet, so rechnet er diese auch mit ein; wo er aber nichts als die vierzehen As und den Kummel mit 4 Blättern hätte, so bleibt er bey 18, wirft eine Carte aus seinem Kummel an, und zehlet für jede Carte, mit der er sticht und ausschläget, biß auf zehen. Wir werden unten von dem Spielen selbstens mehrers reden.

Um das vorstehende noch deutlicher zu machen, wie man zehlen soll, mag folgender Fall dienen. Cajus hat die Carte gegeben; Titius ist der Anspieler. Titius hat 1.) nachdem Cajus weggeleget, seine Cartes blanches gewiesen, diese rechnet er mit 10 points, er hat 2.) einen Kummel mit 5 Blat, in welchem 50 points sind, diese rechnet er, als 5, welches nun mit den 10 Cartes blanches 15 machet. Er hat ferner 3.) eine gute Quart, und rechnet da-

für



für 4, so zu 15 genommen 19 machet. Er hat aufserdem noch 3 As, oder 3 Könige, wo Cajus, als Titius ihm solche angemeldet, gesagt hatte, daß sie gut wären, diese rechnet er auch mit zu den 19, und, wenn er also alle die verschiedene honneurs in seiner Carte angegeben, so wirft er ein Blat an, welches er, wenn es ein As, ein König ꝛ. eine Dame, ein Valet, oder Zehen ist, wieder als einem Point rechnet. Die Blätter, so unter der Zehen ist, können nicht als Points gezehlet werden.

## VII.

Von den *Hazards*, oder den Sechzigern,  
(*Pic*) den Neunzigern, (*Repic*) und dem  
Matsch (*Capot.*)

Wann der, so Anspieler ist, indem er seinen Nummel, Sequenzen und 3 oder 4 Könige zehlet, schon 30 Points zusammen bringet, ohne daß der Mitspieler etwas gerechnet, und wenn er bey seinem Anwurf folglich mit der ersten Carte, die er ausspielt, 1 zehlen kan, derselbe hat einen Sechziger, oder Pic. Er zehlet nemlich nicht 29 oder 30, sondern er darf zur Ehre des Spiels, das er so schicklich in seiner Hand sortiret, doppelt so viel, nemlich 60, zehlen.

Hat der, so die Carte gegeben, auch einen Nummel und gute Sequenzen, so, daß er in seiner Hand schon 29 zehlen kan, und es wirfft sein Mitspieler eine Neune, oder Achte, oder Sieben an, als welche kein Point seyn kan, so, daß es dem, der die Carte ausgegeben, gar leicht ist, die angeworfene höher zu überstechen, so fährt er fort bey seinen 29 zu zehlen,  
und



und sagt: 29 und 1 ist 30, dies thut Sechzig. Die Ursache ist, weil noch kein Blat geworfen worden, so als ein Point gerechnet werden könnte, der Sechziger aber entsteht, wenn man ohne Unterbrechung und in einer Folge nacheinander, ehe im ordentlichen Spielen der Carte eine Carte, so ein point wäre, ausgeworffen worden, 30 zehlen können.

Ist aber der Fall so, daß der Anspieler (*le premier*) einen Point das erstemahl auswirfft, welcher 1 zehlet: so hat er den Sechziger, und der andere, so gegeben, (*le Dernier*) bleibt bey seinen 29, oder zehlet, wenn er eine *Levée* macht, auf 30 fort.

Geschiehet es, daß der, so einen Sechziger hätte, aus Ubereilung oder Vergessenheit, an statt 60 zu sagen, nur 30. 31 u. zehlte, sich aber nachmahls erinnerte, und indem er einen Point anwirfft, sprechen würde; 30 in Pique machet 60. 62: So hindert ihn solches am Spiel nicht, wenn es auch wirklich fast bey dem Schluß der Parthie wäre, daferne nur nicht die Chartre zum neuen Spiel schon gemischt worden ist.

Derjenige, der sowohl wegen *Blanche*, als auch *Rummel*, *Sequenzen*, *As*, *Könige*, *Dames*, *Valets*, es seyen nun diese ein Gedrittes oder Gevierdtes, in Zusammenrechnung seiner Points, 30 völlig zehlen kan, ehe er noch ein einiges Blat ausspielet, oder, ehe noch der *le premier* etwas angerechnet: derselbe sagt an statt 30, auf einmahl 90, und fährt in ordentlichen Spiel bey jedem point sodann fort: 91. 92 u. diese *Honneur* und *Hazard* heisset *Neunziger*, oder *Repic*.

Wenn im Spiel selbst der eine Spieler alle Car-  
ten macht, so, daß der andere gar keine *Levée* machet:

so



so hat er den Matsch. Sonsten ist es gewöhnlich, daß der, so in dem Spiel die mehrsten Levées oder Reihē mit seinen Carten macht, angesehen wird, daß er das simple Spiel gewonnen habe, und daher Zehen rechnen darf. Wer aber den Matsch macht, hat über diese Zehen, noch 30 zu rechnen, und darf also 40 zehlen. Dieser Matsch heißt sonsten le Capot. *Faire capot* heißt also: des andern Carten sämtlich abnehmen, so daß er ohne die geringste Levée da sitzt. Es ist möglich, daß Repic und Capot, oder Capot und Pic bey einem Spiel zusammen treffen können. Die *Academie des Jeux* Tom. 1. p. 6. & 7. behauptet, daß alle diese 3 Hazards auf einmahl zugleich bey einem Spiel beysammen stehen können. Sie führt den Fall also an:

Man setze voraus, einer der beeden Spieler habe die 4 Terz-Majors, sein Kummel sey gut, und er sey Anspieler. Er wird also nach seinem Kummel von 4 Blat, mit 4 eingehen, die 4 Terz-Majors machen 12, mithin zehlet er 16. Er hat 14 As, mithin zusammen 30, weil er aber schon zusammen rechnen kan, ehe der andere etwas rechnen können; so zählet er 90. Dieses wäre Repic oder Neunziger.

Er hat 14 Könige, und 14 Dames, dies wären 28. zusammen 118. Zudem er anfänge zu spielen und auszuwerfen, so zehlet er von 118 bis auf 43 also zusammen 161. Er macht alle lesen, mithin den Capot, der 40 gilt; Folglich hat er zusammen 201 Points auf einmahl, und Pic, Repic und Capot sind beysammen.

Es erkennet jeder leicht, daß in diesem ganzen *Raisonnement* angenommen werde, daß der Pic unter



unter dem Repic mit eingeschlossen seye. Da aber die Regeln des Spiels beide Hazards gar eigentlich von einander unterscheiden: so wird es wohl bey dem bißhero üblich gebliebenen Satz beruhen können, daß nur Capot mit Pic, oder auch mit Repic conjungiret werden möge. Über dieses gesteht der Verfasser der Academie des Jeux pag. 7. selbst ein, daß der von ihm vorgestellte Fall so selten sey, daß es fast noch daran zu zweifeln stehe, ob er jemahls wirklich entstanden. Wir haben hier nicht mit möglichen Fällen zu thun, wenn wir den Liebhabern die Art, wie wirklich dormalen das Piquet gespielt werde, richtig beschreiben sollen.

## VIII.

## Von dem ordentlichen Spiel selbst.

1.) Nachdem der Anspieler (qui a la prime, la main, qui est le premier) alles, was er hat berechnen und zehlen können angemeldet und aufgewiesen, so spielt er von seinen 12 Briefen einen aus, wie es ihm gefällt. Nur hat er darauf zu sehen, daß er ein As, oder König, oder Dame, oder Valet, oder Dix bringe, denn diese gelten ein Point, was aber unter Zehen ist, kan nicht gerechnet werden. Hätte er nun in seinen vorher zusammen gerechneten Points einen Sechziger gemacht, so zehlt er bey diesem angespielten, welcher 1 Point ist, fort 61.

2.) Der andere, (le dernier) fängt hier so gleich an, wenn das erste Blat des Premier ausgeworfen ist, seinen Kummel, wenn er gut ist, seine Terzen, Quartan, Quinten &c. die ihm der Premier gut zu seyn, eingeräumt, hernach seine 3 oder 4 Könige,

Ka

Da.



Dames, ic. anzumelden, und aufzuweisen. Kan er des Gegenspielers Carte wegnehmen, so ist es gut, und zehlet er sodann in seiner zusammen gerechneten Zahl fort. Hat er kein höheres Blat, so giebt er ein niedriges von derselben Farbe, als das ausgespielt ist, zu, und der andere wirfft wieder ein anderes aus.

3.) Gleichwie nun im Piquet nicht, wie im l' Hombre und andern Spielen eine Surprise statt findet; also muß allezeit der, so eine Carte anwirft, zugleich ihre Farbe, z. E. Treffle, Pique nehmen, damit der andere, wenn er in der nemlichen Farbe versehen ist, zuwerfen, oder die Levée machen könne. Ausserdeme, darf der andere, wenn er auf die angeworfene Carte eines seiner Blätter zugespielt hätte, solches wieder zurücke nehmen, wenn es auch sogar von eben der Farbe gewesen, welche jener ausgespielt hatte.

4.) Die vornehmste Absicht der Spielenden muß dahin gehen, wie einer vor dem andern, zu Levéen, kommen, wie er seinen Gegenspieler daran verhindern, wie er die meisten Augen, und auch die meisten Blätter haben könne. Das letztere thienet man im Französischen, gagner les cartes.

5.) Im Piquet hat man keine Trumpf-Carten, sondern es sind nur die besten, welche die andern überstechen und eine Levée machen. Dahero, wenn z. E. Cajus den Treffle-König anspielt, und Titius hat das Treffle-As; so sticht Titius und machet eine Levée. Hingegen, wenn Cajus die Coeur-Sept anspielt, Titius hätte diese



diese Farbe nicht, und würfe Pique Valet, oder noch einen höhern Brief aus einer Farbe, die nicht Cœur ist, zu: so hat er keine Levée, sondern Cajus zieht dieselbe.

6.) Bisweilen hat der Anspieler, (*le premier*) das Unglück, daß, wenn er seinen Rummel, Quinten, Quartan etc. ansaget, der andere Spieler bey jeder spricht: Nicht gut. (*il ne vaut pas*) Daher kan er nicht anderst, als daß er im Anfang des Spiels, bey dem ersten Anwurf, wenn das Blat ein point ist, nur 1 und ferner so lang, mit 2. 3. 4. etc. fortzählen kan, bis der Gegenspieler durch eine höhere Carte ihme die ausgeworfene übersticht.

7.) Der, so ausgegeben, (*le dernier*) spielt, wenn er des Auspielers Carte weggenommen, und die erste Levée gemacht, gleich wieder fort. Es stehet bey ihm frey, welches Blat er sodann zum Anwurf nehmen wolle.

8.) Die beeden Spieler fahren auf diese beschriebene Art so lang fort, bis ihre 12. Carten gegeneinander gefallen, der so den letzten Stich macht, darf, wenn die Carte, die er anwirft, ein Point ist, zwey dafür zählen, aber, so sie kein point ist, nur eines.

9.) Jeder zehlet sodann seine Levées. Der die meisten hat, rechnet sich 10 an. Hätten beede Spieler jeder 6 Levées vor sich, so wird nichts gerechnet, und stehet das Spiel, wieman zu reden pflegt, innen. (*le jeu balance*)

10.) Wer im vorigen Spiel gegeben, wird in nachfolgenden Anspieler (*le premier*.) Man sah



ret mit diesem Abwechsel so lang fort, bis einer unter beyden die Zahl, um die man sich im Anfang des Spiels verglichen, erreicht hat.

II.) Hätten die 2 Spieler gleich anfangs unter sich ausgemacht, daß z. E. welcher von ihnen 101 Augen ebender, als der andere, machen würde, derselbe gewonnen haben sollte, und es wären bereits 3 Spiele vorüber gegangen, ohne, daß sie diese Zahl erreicht hätten, doch daß nur noch auf 5 Augen ankäme: So hat der, so bey dem nächstfolgenden Spiel eine Blanche erhält, gewonnen, weil der Kummel nachgehhet, und die Blanche vorher gezehlt wird. Wenn aber keiner Blanche hätte; so zehlt man, wie gemeld, den Kummel, sodann die Sequenzen, ferners die 3 oder 4 Könige, Dames, Valets, Dix, und As, die Augen, (points) so man im Stechen oder Schlagen macht, und leztlich die 10 Augen wegen der Leßen, welches das lezte ist, so man bey dem Ende des Spiels berechnet.

## IX.

Entscheidung einer Fälle, die sich bey dem Piquet - Spiel ereignen können.

Zu besserer Deutlichkeit für die Anfänger wollen wir hier allemahl den, der die Carte gegeben, den Cajus und den, der ausspielet, den Titius nennen.

I. Wenn Titius mehr Carten bekäme, als er auffer den gewöhnlichen XII. haben sollte, doch,  
daß



daß nur eine zu viel ist: so stehet es in seiner Wahl, ob er aufs neue wieder umgeben lassen wolle. Bey 14 Carten hingegen ist die neue Austheilung unvermeidlich.

Die Ursache ist, weil, wenn des Titius Spiel 14 Carten, des Cajus Spiel aber seine 12 Blätter richtig hat, der Fehler an dem letztern lieget, und er ist deswegen mit einer Straffe von 2 Marquen anzusehen.

2. Wenn Titius 13 Carten, statt 12, hat, und spielen will, weil er sonst eine schöne Rencontre verabsäumen müste; so hebt sich des Cajus Straffe auf. Titius muß in diesem Fall nur ein Blat mehr weglegen, und unter seinen Kauff-Carten eine weniger nehmen, so, daß für den Cajus seine 3 im Talon richtig überbleiben. Hätte Cajus sich selbst 13 Carten gegeben, so darf Titius doch auch wehlen, ob er aufs neue ausgeben lassen, oder spielen wolle? Er nimmt, wenn er das letztere will, so viel Carten aus dem Talon, als er ausserdeme nehmen würde, wenn der Talon richtig wäre. Cajus, der sich 13 Blätter gegeben, darf nicht mehr, als 3 Blat davon weglegen, und bekommt aus dem Talon nur zwey, damit er 12. Blätter habe. Alles dieses muß aber geschehen, ehe man noch dem Talon gesehen.

Was dem Titius Recht ist, muß man auch dem Cajus wiederfahren lassen; Wenn man den Cajus nicht 2 Blat aus dem Talon, sondern, wie sonst gewöhnlich, 3 nehmen liesse; so würde er 13 Carten haben.



3. Wer mehr Carten aus dem Talon nimmt, als er weggeleget, oder indem er spielt, erst findet, daß er zu viel habe; derselbe darf, wenn er auch den besten Kummel, die schönsten Terzen, Quarten 20. oder andere zu zehlen dienliche Briefe hätte, gar nichts rechnen, oder zehlen. Der Gegenspieler darf aber sodann, was er in seinem Spiel hat, rechnen, wenn es schon nicht so gut wäre, wenn der andere den Fehler nicht hätte zu schulden, kommen lassen.

Eine einige Carte zu viel, kan oft das Spiel mehr gelten machen, oder auch des andern Spiel verurtheilen.

4. Wenn einer der beeden Spieler zu wenig Blat in seiner Hand hätte: so kan er gleichwohl alles, was er in seinen Carten berechnen kan, zehlen. Aber der Gegenspieler hat sodann das Recht, das letzte Blat, wenn es auch kein point wäre, zu zehlen, mithin kan er nicht capot gemacht werden.

Wer nur 11. Carten hat, hat sich dieselben selbst zum Nachtheil, und kan, wenn er auch das aller schönste Spiel hätte, den andern nicht capot machen.

5. Der Titius vergißt seine Blanche und anders, was er rechnen könnte, anzumelden. Er darf nachhero, wenn die erste Carte zum Spiel ausgeworfen ist, nichts rechnen.

Es ist, wenn man auch glauben wollte, daß Titius es nicht aus List gethan hätte, gleichwol ein Fehler, den er zu büßen hat.

6. Der Titius meldet; war seine Blanche, oder Kummel, oder etliche Sequenzen an, weist aber solche



solche nicht auf; Er darf keine points darauf zählen, und muß den andern dieses Recht überlassen, wenn dieser schon niedrigere und geringere Sequenzen, oder einen schlechtern Kummel hätte.

Es geschieht darum, weil sonst der, so nur seine Points anmeldet, und nicht aufzeigt, immer, wenn der Cajus 4. S. einen Kummel, oder eine Sequenz angesaget, dagegen sprechen könnte, nicht gut. Es gehet auch hier nach dem bekannten Sprichwort: *Manus sunt oculatæ*.

7. Zweymahl darf kein Spieler die Carten weglegen, d. i. Titius legt 5 Blat weg, und nimmt andere 5; indem er aber auf den 6ten Brief im Talon kommet, und in Umkehren ersiehet, daß dieser 6te Brief ihm wohl nützen könnte, so ist ihm nicht vergönnet, noch eines von seinen Blättern wegzulegen. Eben so, wenn Cajus eines oder 2 weniger, als im Talon übrig sind, weglegt, und, indem er in der Kauf-Card siehet, daß noch eine für ihn anständige vorhanden wäre, eine noch wegzulegen, damit er diese erhalte: ist ihm solches nicht zugelassen.

8. Titius würde einen sehr grossen Fehler begehen, wenn er die Kauf-Carden, die er nehmen will, ehender anschete, als er weggeleget hätte. Hält er es für sein Spiel vortrüglicher, nicht wie sonst gewöhnlich, die Fünfe zu kauffen; so soll er nur zu Cajus sagen: Ich nehme nun 3 (oder 4) oder ich lasse so und so viel liegen.

9. Wenn der eine von beeden weniger Carten weggeleget, als er aus dem Talon nimmt, und wird, daß er gefehlet, noch ehender gewahr, ehe er eine Kauf-



Carte umgekehret, oder unter die Blätter seines Spiels gebracht, so pflegt man ihm deswegen keine Straffe anzuschreiben, und ist genug, wenn er nur die, so zu viel sind, wieder auf den Talon leget. Hätte aber sein Gegenspieler schon seine Kaufcarte genommen, und gesehen: so muß auf ein ganz neues Spiel ausgegeben werden, oder der Gegenspieler hat Freiheit, den Coup doch zu spielen. Wenn dieses letztere geschieht, so dürfen, die Carten, die zuviel genommen worden, nur zu den weggelegten Carten des einen oder des andern, wenn beide Spieler solche besetzen haben, gelegt werden.

10. Würde Cajus aus Unvorsichtigkeit zweymahl nacheinander, ohne sich zu geben, dem Titius Carten austheilen, seine Fehler aber noch innen werden, ehe er noch einige seiner Carten gesehen: so muß der Titius geben, wenn auch dieser schon seine Blätter durchgesehen hätte.

11. Wenn Titius seinen Rummel, Sequenz, As 12. angesaget, und der andere darauf geantwortet, daß sie gut sind; dieser nachher aber wahrnimmt, wenn er sein Spiel näher besieht, daß er sich geirret, und des Titii angezeigte Honneurs gegen seine nichts sind, so darf er noch zurücke treten, und rechnen, was er in seiner Carte zu berechnen und zu zehlen findet.

12. Wer Cartes blanches hat, kan, wenn er auch schon weiter nichts in der Hand hätte, daß er im mindesten rechnen mögte, doch den Sechziger, (Pic) und den Neunziger (Repic) verhindern.

13. Wenn einer der beeden Spieler, da er 14 As, oder 14 Könige, hätte, von ohngefahr 1 von dergleichen



Den 4 unter seine Begleg- Carte brächte, mithin statt 4, nur 3 As, 3 Könige u. ansagen könnte, so darf er seinem Gegenspieler melden, welches Blat ihm von den 14 As, oder 14 Königen fehlet, und gleichwohl 14 As, oder 14 Könige zehlen, nur muß es auch der Gegenspieler begehren, solche aufzuweisen, wenn derselbe die erste Carte von seinem Spiel ausgespielt.

14. Sollte sichs ereignen, daß 2 Blätter von einerley Art, z. E. 2 Zehen, in Treffe, in der Carte wären; so wird nur die Levée, die durch solcherley Blat geschieht, nichtig, die bereits gespielten Levées aber bleiben in ihrer Ordnung und Richtigkeit.

15. Alle Carten, so den Teppich, oder das Tisch-Blat berühren, nemlich die, so im Ausschlagen aus der Hand geschossen, können nicht wieder aufgenommen werden. Es wäre dann, daß man von derselben Farbe, so abgestochen, oder geschlagen wird, eine hätte, und man von ohngefehr meynete, daß man von derselben nicht mehr habe, somit ein anders Blat zugebete. In solchem Fall muß man es wieder nehmen, und das andere zuschlagen. Es ist keine Straffe darauf gesetzt, man muß aber bekennen. So einer der Spieler gedächte, er schlage ein As, einen König, eine Dame, oder anders, und ohnversehens ein niedrigeres Blat, als das, so geschlagen ist, zugebe, muß es, wenn es aus der Hand ist, dabey verbleiben, und kan man es nicht wieder nehmen. Und wer anstatt Drey oder Vier As, Viere Könige, Vier Dames, Vier Valets oder Vier Zehen, andere Blätter angesagt, die er nicht hat; so verliert derselbe das Spiel.



16.) Wenn einer ein As hat, und zählet einen König, oder dergleichen, ob er schon ein As hat, sich aber verspricht, und eines vor das andere ansagt: so fällt er in die Straffe, weil er zu spielen/angefangen hat. Wenn er aber noch nicht ein Blat ausgeschlagen, so darf er annoch seine Worte zuruck nehmen.

17. Welcher seine Carte wegwirfft, weil er glaubt, daß er verlohren habe, und dahero solche mit andern Blättern auf dem Tisch vermenget: kan dieselbe nicht wieder nehmen, noch sein Spiel ausspielen.

18. So einer von den Spielern, der etwann noch 2 oder 3 Blätter in der Hand hat, vermeynet, daß der, wider welchen er spielet, die höchsten von den Blättern, die er in der Hand hat, habe, und solche leicht stechen mögte; hüte sich, solche nicht alle auf einmahl wegzwerffen. So er es thut: so werden diejenigen für die am ersten abgestochenen gehalten, die am ersten auf den Tisch fallen, und zu unterst zu liegen kommen; so, daß wenn der Andere eines oder zwey von den Blättern im Rauffen weggeworffen, wovon der erste Spieler vermeynet, daß sie in des Gegenspielers Hand stünden, dieser sodann solche Blätter stechen oder gehen lassen könne, es mögen die im Kauf genommene höher oder niedriger, als die, so auf dem Tisch liegen, seyn.

