



# Register

über

die in diesem Werkgen

## enthaltenen Spiele/

mit deren Abschnitten

und

vornehmsten Sätzen.

### Das Ball-Spiel.

Einige historische Umstände von der Würdigkeit dieses Spiels.	pag. 139
Von dem Kentniß dieses Spiels überhaupt.	141.
Beschreibung des Ball-Hauses.	ib. sq. 145.
Was der Grund dieses Spiels seye, und worauf es in demselben eigentlich ankomme?	146
Benennung und Beschreibung der Instrumente bey diesem Spiel.	146. 147. 148.
Wie man in diesem Spiel judiciren solle.	148-151.
Vom Marquiren und der Weise zu spielen und die Bälle zu zehlen.	151. seq.
Die Regeln von der Parthie.	152-155.
Einige Regeln zu den Vortheilen.	155.
Anhang von einer kurzen Beschreibung des Spiels Paille-Maille.	156. und 157.

Register.

Das Billard - Spiel.

- Von dem Werth desselben, seinen Ursprung, und der  
practischen Ausübung der schönen Wissenschaften  
in demselben. 124.  
Von dem, was dieses Spiel ausmachtet, und den da-  
zu gehörigen Instrumenten. 125  
Von den vornehmsten üblichen Regeln des Spiels  
a.) Bey dem Spiel durch Partien. 128.  
b.) Bey dem *à la Guerre* - Spiel. 134-139.

Das Bretspiel,

oder das Verkehren im Bretspiel.

- Beschreibung davon überhaupts. 95. c. seq.  
Sezung der Steine. 96.  
Wie die Banden zu machen. 97. seq.  
Was es heiße, aus dem Brete schlagen oder zum  
Junker machen. 100  
Vom Einwerffen der blossen Steine. 100. seq.  
Wie das Spiel einzeln verlohren werde. 101. sq.  
Das Verkehren, so doppelt verspielt wird, oder das  
Jahn-Machen. 102. sq.  
Das Ausnehmen der Steine. 103-106.

Das Comete - Spiel,

sonst *Manille* genannt.

- Von dem Ursprung und Erfindung desselben. 321.  
Worauf es in diesem Spiel eigentlich ankome?  
322. seq.  
Von

## Register.

Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels überhaupts.	324.
Wie man in diesem Spiel zu verfahren habe?	325. seqq.
Fall von einer Opera in diesem Spiel ohne dem Cometen.	336. seq.
Fall von einer Opera mit den Cometen.	337. seq.
Fall einer Opera, wo der Comet das Spiel endet, und zugleich die Neune ist.	338.
Die Art, <i>la Comete à trois, quatre, &amp; à cinq Personnes</i> zu spielen.	339.
Von diesem Spiel, wenn es, wie <i>Piquet</i> gespielt wird.	340
Von der vormahligen Art, <i>la Comete</i> zu spielen.	341

## Das Damm-Spiel.

Beschreibung dieses Spiels überhaupts.	107.
Vorstellung vom Dammbret.	110.
Von der Ordnung in diesem Spiel.	111. sq.
Verschiedene Arten mit den Dammern geschickt zu verfahren.	114-123.

## Lotto. di Genova

Ein in denen Kayf. Königl. Deutschen Erblanden neu-eingeführtes Spiel, als ein Anhang zu diesem Buch	379.
Historische Nachricht davon	379. 380.
Et s	Von

## Register.

- Von der Sicherheitsstellung derer Müßspielenden 381.  
Von der ganzen Einrichtung dieses Spieles, und wie eine jede Numer geschickt zu berechnen 381.  
bis 384.  
Von denen *Terni*, oder dreynfachen Loosen simpli- citer, oder sogenannten *Terni a Secco*. 384.  
385.  
Von *Ambi* und *Terni* zusammen. 385, 386.  
Von denen *Extracten*. 387.  
Verzeichnis des Preisses deren *Ambi*, so genau ausgerechnet. 388-390.  
Ausgerechnete Preise von *Ambi* und *Terni*. 391.  
bis 394.  
Wie viel *Ambi* und *Terni* als die 90. Numeri aus- machen 395-397.  
Was die dabey seyende arme Mägdelein, so ziehen, für eine Belohnung bekommen 398.  
Die von Ihro Kayf. Königl. Majestät allergnädigst approbirte Preise 398.  
Wie es mit Bezahlung der Gewinste beschaffen 400.

## Das l'Hombre - Spiel.

- Nachricht von dessen Erfindung. 241.  
Die Anzahl der Carten und deren Farben. 244.  
Wie eine Farbe Trumpf werde. 248.  
Von den Madators und deren Gebrauch. 251.  
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äußerli- cher Einrichtung. 254.  
Wie die Carten gegeben werden? 255.

Was

## Register.

Was <i>Sans prendre</i> oder Solo-Spielen heiße?	260.
Von den <i>cinque premiers</i> .	264.
Vom Weglegen der Carten.	266.
Was Labete und Renonce seyn.	272
Von der Codille.	276.
Von der Vole oder Todos.	378.
Von verschiedenen Fällen, wie die in jedes Spielers Hand befindliche 9. Carten anweisen, ob ein Spiel einzugehen, und ein Trumpf zu nennen seye?	280
Einige Proben von Spielen, wie selbige dirigiret und damit verfahren werden solle.	287.
Verschiedene Spiel-Arten im <i>l'Hombre à trois</i> .	293.
Die Erklärung der in diesem Spiel üblichen Kunstwörter.	297.
Auszug der vornehmsten Spiel-Regeln im <i>l'Hombre à trois</i> .	307.

*Lotto di Genova*, siehe *Genova*.

### *la Mouche-Spiel.*

<b>N</b> achricht von dessen Erfindung	313.
Die Anzahl der Carten	313.
Wie die Carten gegeben werden	314.
Wie die <i>Mouches</i> zu rechnen	315.
Vom Weglegen der Carten	315.
Wie die <i>Mouches</i> zu gewinnen	316. 317.
Wie man sein Spiel geschickt berechnen solle.	316.
Von der Etymologie des Nahmens <i>Mouche-Spiels</i>	319.
Nach	

## Register.

Nachricht von einem von *Madame de Maintenon*  
am Französischen Hofe Anno 1704. eingeführten  
und den *Mouche* - Spiel sehr ähnlichen Spiel ge-  
nannt, *les Fées de Madame de Maintenon*  
319. 320

### Das Spiel *Papillon*.

Vom Ursprung seiner Benennung 237.  
Die Anzahl der Carten, und von deren Auf-  
theilung an die Mitspieler 238.  
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äußer-  
cher Einrichtung 238.  
Wie man in diesem Spiel zu verfahren habe 239.  
Warauf es in diesem Spiel eigentlich ankomme 239.  
Von besondern Regeln desselben 238-240.

### Das *Piquet* - Spiel.

Gedanken von der eigentlichen Beschaffenheit die-  
ses Spiels, 353.  
Von der *Piquet* - Carte, und der Art solche auszuge-  
ben, 354.  
Wie viel Brief jeder Spieler ablegen soll, und was  
*Carte blanche* heiße. 356  
Von der Einrichtung der Carte in der Hand zu einem  
Spiel, und wie man geschickt ablegen solle. 357.  
Von den *Sequence* - Carten. 358.  
Die aus den *Sequenz* - Carten entstehende *Hon-  
neurs*, und wie die erstern angesehen werden. 361.  
Wie man sein Spiel geschickt berechnen soll. 362.  
Von den *Hazards*, oder den *Sechzigern*, *Neunzi-  
gern* und dem *Marsch*, 366.  
Das

## Register.

### Das du Reversis - Spiel.

Beschreibung dessen.	229.
Von dem Spiel überhaupts.	230.
Regeln, die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man es selbsten spielt.	231.
Regeln, die in währendem Spiel zu beobachten.	236.

### Das Schach - Spiel.

Ursprung und historische Umstände davon.	2-12.
Von den Steinen, so eigentlich das Schach- Spiel ausmachen.	13.
Von Stellung der Steine des Schach-Spiels.	15.
Vom Gang derselben.	17.
Einige Anmerkungen über dieses Spiel selbstn.	21. seq.
Kurzer und leichter Unterricht über dasselbe.	23. sq.
Ausführung des 1ten Spiels, worinnen sich zwey Veränderungen befinden, die eine bey dem XII. und die andere bey dem XXXVII. Zug.	27-36.
a.) Erste Veränderung des ersten Spiels, so sich bey dem XII. Zug den der Schwarze thut, anfänget.	37-40.
b.) Zweyte Veränderung des 1ten Spiels, die sich bey dem XXXVII. Zug anfänget	41. sequ.
Zweytes Spiel mit III. Veränderungen, nemlich die 1te bey dem III. Die 2te bey dem VIII. und die letzte bey dem XXVI. Zug.	43-51.
a.) Erste	

## Register.

- a.) Erste Veränderung dieses Spiels, so sich mit dem III. Zug anfängt. 51-54.  
b.) Zweyte Veränderung desselben, mit dem Anfang des VIII. Zugs. 54-56.  
c.) Dritte und letzte Veränderung bey dem XXVI. Zug. 56. & 57.
- Drittes Spiel**, worinn der Schwarze den Anfang machet. 58-67.
- a.) Erste Veränderung, die sich mit dem III. Zug anfängt. 67-71.  
b.) Zweyte Veränderung, die mit dem VI. Zug anfängt. 71-73.  
c.) Dritte Veränderung mit dem X. Zug anfangend. 73-76.
- Viertes Spiel** mit zwey Veränderungen, die Iste bey dem V. die andere bey dem VI. Zug. 77-83.
- a.) Die erste Veränderung. 84-88.  
b.) Die zweyte. 88-90.
- Ein Anhang zum Vierten Spiel**, welches lehret, daß, wenn man den Angriff über den Feind hat, es nicht dienlich seye, den Bauer von dem Laufer der Dame bey dem II. Zug zu ziehen. 91. 92.
- Zwey merkwürdige Historien.** 92-94.

## Das Taroc-Spiel.

- H**istorische Nachricht von demselben 343.  
Von den Taroc-Carten insgemein, und von deren Ausschailung an die Mitspieler 344.  
Die vornehmste Haupt-Regeln in diesem Spiel. 347-352.  
Das

## Register.

# Das Whist - Spiel.

Vorläufige Einleitung zu den Haupt-Regeln für  
die Anfänger. pag. 158-165.

Einige besondere Regeln. 166. seq.

Beschreibung besonderer Spiele, nebst ihrer Art und  
Weise, solche zu spielen. p. 167.

a.) noch in der Vorhand. 168.

b.) wenn man der zweynte Spieler ist. 169.

Wie einige Spiele mit gewissen Maximen gespielt  
werden, die den Spieler versichern, daß der Spiel-  
gehülfe von der Farbe, die von einem von beeden  
angespelt worden, keine mehr habe. 172.

Besondere Spiele, bey denen man suchet, die Ge-  
genspieler in Verlegenheit zu setzen, und dem Spiel-  
gehülfen Erleichterung zu geben. 174.

Besondere Spiele, wo man in Gefahr stehet, einen  
einzigem Stich zu verliehren, in Absicht 3 Stiche  
zu machen. 174. seq.

Von dem Fall, wo der Gegner rechter Hand bey  
seinem Geben eine Honneur aufwehlet, und wie  
man verfahren soll, wenn eine Honneur linker  
Hand aufgewählet worden. 178.

Ein Exempel, welches beweiset, wie kützlich es sey,  
den Gehülfen zu zwingen, mit Trumps zu stechen.  
179.

Mancherley Exempel nebst den gehörigen Ausrechnun-  
gen, welche beweisen, wenn eigentlich, es sey in  
welcher Farbe es wolle, man zwischen der Hand,  
den

## Regifter

- den König, die Dame, den Bauer, oder die  
Zehen, wobey man noch einen Kleinen hat, auf-  
setzen folle. 180.
- Einige Anmerkungen, wenn man als 2ter Spieler  
den König, die Dame, den Bauer, oder Zehen  
in dieser, oder jenen Farbe aufzugeben habe. 182.
- Einige Anweisungen zu spielen, wenn zur rechten  
Hand entweder As, oder der König, oder die  
Dame aufgewählet werden. p. 185.
- Wie zu spielen, wenn zur rechten Hand des Spie-  
lers die Zehen oder Neune aufgewählet worden?  
189.
- Wie man sich vorzusehen habe, daß man die in Hän-  
den habende Uebermacht von des Gegners Zahl-  
reichen Farbe nicht leichtlich fahren lasse? 101.
- Wie die Sequences zu spielen? 194.
- Zugabe von einigen vorkommenden Fällen. 202-  
208.
- Noch eine dergleichen, von 208-214.
- Verzeichniß aller mißlichen Fälle, die bey diesem  
Spiel sich ereignen, sammt ihrer Erörterung, in  
Fragen und Antworten. p. 214-219.
- Erklärung der unter den Engländern bey diesem  
Spiel gebräuchlichen Kunstwörter. 220
- Anweisung, wie man bey dem Whist-Spiel dem Ge-  
dächtniß zu Hülfe kommen möge? 222.
- Gefesse des Spiels selbst. pag. 224-228.

