SLUB
Wir führen Wissen.

Fr. 1895.

PALAMEDE REDIVIVUS,
Dieſt,
Stein- oder Schach-Picquet-Hoick- v. Thurn-Spiel,
wie auch verbeſſerter Rümpffer-Ordnung.

PALAMEDES REDIVIVUS!

Das ist/

Nothwendiger Unterrichte/

Wie die heutiges Tages

Gebräuchliche Spiele

Als

Das Stein- oder Schach-Spiel/

Item

Das Picquet-Hoick und Thurn-Spiel/

Nach künstl. Wissenschafft recht und wohl zu spielen/

Auß denen übgründl. Spiel-Gesetzen herfür gesucht/ und ausführlich beschrieben/

Sampt angehängter verbesserter

Rümpffer-Ordnung.

Leipzig/ bey Georg Hen. Frommann/
Im Jahr 1678.

Sächsische
Landesbibliothek
21 JAN. 1980
Dresden

G

Nach gethaner Arbeit ein geziemtes Spiel vor die Hand zu nehmen/ das ermüdete Gemüthe / und Sinnen in etwas zu erfrischen/ oder auch den Leib dergestalt zu bewegen / daß es demselben zur Gesundheit gedeye / und also der gantze Mensch zu seinen Geschäfften auffs neue wieder ermuntert werde/ist nach der meisten Meynung zulässlich/ und unverboten: Zumahlen auch nach den Mitteln der Gottseligkeit durch diese leibliche Ubung die Melancholey / und Traurigkeit / so nirgend zu dienet/ kan vertrieben werden. Allein es muß auch allhier heissen. Ne qvid nimis; man muß kein Handwerck/ und Gewohnheit draus machen/

damit es des Sprichworts nicht bedürffe:

Zu wenig und zu viel
Verderbet alle Spiel.

Spielen muß man brauchen / wie das Saltz / haben die Alten gesagt / also daß kein Essen daraus werde. Vornemlich aber muß bey sothaner zugelassenen Lust das Absehen dahin gerichtet werden / daß solche ohne Versäumnüß des Gottesdiensts / ohne Entheiligung des Sabbaths / ohne Hindansetzung der ordentlichen Berufs-Arbeit / ohne böse Gesellschafft / ohne Verletzung des Gewissens durch Müssiggang und Schwelgeren / ohne Entrüstung des Gemüths / oder Erweckung anderer schädlicher Affecten / ohne Verschwendung des ohne dem klemmen Geldes / und nothdürfftiger Nahrungs-Mittel geschehen möge. Uber diß / ob gleich solch Spielen

ein Stück Menschlicher Freyheit / und also ein Weltlich Mittel-Ding ist / so muß doch dabey auch eine gewisse Ordnung / sonderbahre Regeln / und Lehrsätze iederzeit in acht genommen werden. Hiervon nun einiger massen Nachricht zu ertheilen / hat man kürtzlich / absonderlich was die itziger Zeit übliche Spiele betrifft / nachfolgendes wiederumb zusammen tragen / und zu diesem mahl außfertigen wollen.

So ist demnach zu wissen / daß dem so genannten Königs- oder Stein- und Schachspiel billich der Vorzug allhier zu gönnen / als welches nicht allein ein uhraltes / und sinnreiches / sondern auch denen Geistlichen / Gelehrten / und Studenten zugelassenes Spiel ist. Was dessen Uhrheber / und Erfinder belanget / sind hiervon unterschiedliche Gedancken / welche hin und wieder

bey denen Auctoribus, so von diesem Spiele geschrieben / vornehmlich aber in deß Durchl. Fürsten zu Lüneburg etc. Hertzog Augusti, Christmilden Andenckens / herausgegebenen Königs-Spiel zu finden. Woraus wir eines / und das andere anführen wollen. Nehmlich es wollen etliche denen scharffsinnigen / und klugen Aegyptiern dieses Spiels Erfindung zuschreiben / welche aber dieses darbey erinnern / daß sie solches nicht so wohl zum Spiel / und zur Lust / als andere geheime / und wichtige Sachen / ihrem Brauch nach / darunter zu verstecken / und verdeckt an Tag zu geben / gebrauchet. Andere erkennen Lydum, und Thyrrhenum, welche mit in der Belägerung der Stadt Troja gewesen / für Erfindere dieses Spiels / aber mit was Grunde / ist nicht leichtlich zu erweisen. Zwar Herodo-

rodotus, der älteste Historienschreiber/ meldet in seinem ersten Buch/ daß die Lydier/ welche von Lydo also genennet worden/ ins gemein fast alle Spiele/ der Lateiner Ludum Talarium außgenommen/ erdacht/ doch wird hiermit nichts gewisses bestätiget. Ferner sind etliche verhanden/ welche es dem Persischen Monarchen Xerxi zugeschrieben: wie denn solches insonderheit die Hispanier in ihrem Tractat vom Schachspiel vor diesem angeben dürffen/ und dasselbe deßwegen Axedres genennet. Weil aber dieses gar keinen Grund hat/ es auch daher die wenigsten glauben möchten: Als haben die Italiäner/ damit sie der Sachen einen Schein geben/ aus einem Könige einen Philosophum gemachet/ ihn Xersem Philomatorem benahmet/ und ihme die Erfindung zugeleget. Denen

Polydorus Virgilius, und andere / so hiervon geschrieben / gefolget / und vorgegeben / daß dieser Xerxes, oder Xerses umb das 3635. Jahr nach Erschaffung der Welt solte gelebet / und den König Evilmerodach, einen scheußlichen Tyrannen / mit diesem Spiele zur Güte beweget haben / und was der Umbstände mehr sind. Aber man möchte sich gerne berichten lassen / wer dieser Xerxes Philomater gewesen / weil er der gantzen Antiqvität gar unbekandt: über diß auch noch zu zweiffeln / ob Evilmerodach ein so arger Tyrann gewesen / wie ihm die Jüden andichten? Der heil. Hieronymus hälts im vierdten Capitel des 14. Buchs über den Propheten Esaiam für eine Fabel / und Talmudisches Mehrlein / so erkennet ihn auch Phil. Melanchton für einen Gottfürchtigen / und from-

men /

men Regenten/ und beweiset solches aus dem letzten Capitel des andern Buchs der Könige/ etc. Viel weniger aber ist dem Vidæ zu glauben/ daß ein Welsches Weiblein Scachcis, dasselbe solte erfunden haben: wie er vielleicht aus Zuneigung gegen seinem Vaterlande / oder doch Poetischer Freyheit in seiner Scacchiâ vermeinet. Ins gemein/ und mit mehrerer Gewißheit wird dieses Spiels Erfindung einem weisen und klugen Manne/ Palamedes genannt/ zugeeignet: Welcher zu dem Griechischen Alphabet noch vier Buchstaben/ als θ ξ χ Φ, und bey langwieriger Belägerung der Stadt Troja/ umb das 2780. Jahr nach Erschaffung der Welt/ des müßigen Kriegsvolcks Auffruhr/ Meuterey/ und Empörung zu stillen/ zwey Spiele/ als κυβεία, Cuborum

& Tesserarum ludum, das Würffel-Spiel/ (vid. Plin. lib. VII. H. N. cap. 56.) und den πεττειαν, Calculorum, Pessorum, oder latrunculorum ludum, das Stein- oder Schachspiel (wie solches Eustathius, ein vornehmer Außleger des berühmten Griechischen Poeten Homeri bezeuget) soll erfunden haben. Wie dann auch Homerus selbsten erwehnet Odyss. α. daß die Buhler / oder Auffwärter der Penelopes mit dem Steinspiele sich belustiget haben / allermassen hiervon ein mehrers beym Athenæo Lib. 1. Deipnosoph. zu lesen. So nennet auch Cassiodorus lib. VIII. ε. 31. die Steine Calculos Palamediacos, als von dem Palamede herrührende. Und mag wohl seyn/daß dieser dessen erster Uhrheber gewesen/ ob schon mit der Zeit von diesen

und

und jehnen Völckern ein Zusatz demselben geschehen/ die Züge auff eine andere Art zu Wercke gerichtet / die Steine gemindert / und gemehret/ und ihnen andere Nahmen gegeben worden: Allermassen nicht zu leugnen/ daß es auch andern Völckern bekant gewesen. Wie die Römer das Stein-oder Schachspiel gespielet / ist aus des Ovidii, und Martialis Schrifften genugsam abzunehmen: welcher letztere unter andern auch also hiervon schreibet libr. XIV. Epigr. 20.

Insidiosorum si ludis bella latronum,
Gemmeus iste tibi Miles, & Hostis erit.

Das ist:

Wer's Schachspiel recht wohl spielen wil/
Der hat der Freund'/ und Feind' gleich viel.

Wie es bey den Alten gebräuchlich gewesen / ist beym Alex. ab Alex. lib. III. Genial. Dier. cap. 21. zu ersehen. Was die Türcken belanget / meldet Petrus Bellonius, Medicus Gallus, dessen Observationes A. C. 1549. Carolus Clusius Atrebas in Latein übersetzet lib. III. nachgehendes; Nehmlich es befleißigen sich die Türcken insonderheit des Schachspiels / und haben vor andern ihre Belustigung daran. Bißweilen liegen sie über denselben den gantzen Tag / und tragen deßwegen die Schachsteine stets bey sich / und an statt des Spielbrets ein zweyfärbiges gewirckes Tuch. Das Spiel ist ihnen überauß fürträglich. Denn wenn sie auff der Erden müßig sitzen / können sie leicht einen Tag damit zubringen. Sie haben bißweilen künstlich gebildete Steine von Helffenbein / und

weil

weil ihnen die Königin zu mangeln scheinet/ pflegen sie an deren Statt einen andern Stein zusetzen. Ja es giebet unter ihnen recht künstliche Spieler / welchen es niemand leicht nach thun wird. Giovanni Villani lib. VII. cap. 12. n. 3. gedencket eines Saracenen / oder Türcken mit folgenden Worten: Umb dieselbe Zeit (nehmlich im 1266. Jahr nach Christi Geburt) kam ein Türcke gen Florentz/ mit Nahmen Buzecca, ein verschlagener und guter Schach-Zieher: Dieser spielete in Gegenwart des Grafen Gudonis Novelli, auff den grossen gemeinen Pallast / oder Saal zugleich auff dreyen Schach-Taffeln / mit den vornehmsten Schach-Ziehern in Florentz / mit zweyen im Sinne oder außwendig / mit dem dritten aber / rückete er die Schachsteine selber: Zwey Spiele gewann er:

das dritte aber vollführete er so weit/ daß sein Gegener keinen seiner Steine mehr ziehen könte/ und man das Spiel auffheben müssen: worüber sich iedermann höchlich verwundert. Gehen wir weiter/ so finden wir die Persen/ folgends in Africâ die Mohren/ welche ihre Lust/ und Kurtzweil ebenermassen hierinnen zu suchen wissen. Garcias ab Horto hat hiervon l. II. Histor. Aromat. cap. 28. dieses angemercket: Hier verursachet mich das Wörtlein Xa, etwas von dem Schachspiel anzufügen/welches bey den Persen/ und Mauritanern sehr gebräuchlich/ wie wohl sie solches auff eine andere Art als wir zu spielen pflegen. Den König nennen sie Xa, die Königinn Goazir oder den Constabel des Reichs/den Delphin, oder Schützen/ Fil, das ist/ den Elephanten/ die Reuter/ oder

Spring

Springer Guora, oder das Pferd/ den Thurn aber/ welchen wir den Elephanten nennen/ Rocha, das ist/ das Tygerthier. Die Knechte/ oder Bauren/ Piada, oder den Mann/ welcher zu Fusse streitet. Von den Americanern schreibet Petrus Martyr. ab Angleria Mediolanensis de Insulis nuper inventis, pag. 360. also: Bey diesen Völckern findet man allerhand schöne Baumwollene Lacken oder Tücher/ von weisser/ schwartzer/ und gelber Seide gewircket/ auch mit Gold/ und Edelgesteinen versetzet/ ingleichen mehr andere von Baumwoll zum Schachspiel dienlich: woraus erhellet/ daß auch dieses bey ihnen üblich/ ꝛc. Bey den Sinesern/ so in den äuserſten Asiâ wohnen/ wird das Schachspiel/ und sonst noch ein kunstreich Steinspiel von 200. Steinen gefunden: Wie

hier-

hievon Nicol. Trigaultius, ein Je-
suit / ex Comment. Matthæi Ric-
cii, de Christiana expeditione in
Sinas lib. 1. pag. 90. 91. weitläuff-
tiger kan gelesen werden. Unter
andern gebraucht er auch diese
Worte: Das Bret- und Karten-
Spiel / so auch in diesen Ländern ein-
geführet worden / wird vor ein ge-
mein / und gering Spiel gehalten.
Die Vornehmen / und Ansehnlichen
gebrauchen sich zur Zeitkürtzung /
und eines geringen Gewinns hal-
ber des Schachspiels / welches
dem Unsrigen nicht ungleich / nur
daß sie keine Königinn haben / und
der König über die vier nächsten
Quartier oder Felder / nicht schrei-
ten darff / ꝛc. Giebt man sich nun
wieder zurücke / Norden umb / so
trifft man die Moßkowiter / und
Reussen an / von welchen Paulus
Oderborinus in Epist. ad D.
Chyt-

Chyer. aus Litauen A. C. 1581. folgendes anzeiget: Die Reussen oder Moßkowiter spielen das Schachspiel mit sonderbahren Fleiß / und Nachdencken: In dem zwey Könige / der Schwartze und der Weisse / umb den Preiß und Vorzug mit zweyfärbigen Waffen gleichsam mit einander fechten: und sind sie in dieser Kunst dermassen geübt / und erfahren / daß ich dafür halte / es werde es ihnen hierinnen keine Nation leicht zuvor thun. Daß es aber auch bey den Teutschen; welche nach Taciti Zeugnüß in Germ. cap. 26. dem Spiel dermassen ergeben gewesen / daß wann sie letzlich nichts übrig gehabt / auch umb ihre Freyheit gespielet; im Brauch gewesen / erhellet hier aus / daß vor mehr als 1000. Jahren des Königs in Franckreich / mit Nahmen Pipini Sohn / weil er nicht gewin-

winnen kunte / gegen seinen Mitspieler des Okarii Sohn dermassen sich erbittert / daß er ihn mit dem Schach Bret erschlagen / wie solches nicht allein eine geschriebene Beyerische Chronica (so in des Marci VVelseri Bibliothec verhanden gewesen) sondern auch Metellus Tegerseensis in seinen Qvirinalibus, und Andreas Presbyter Ratisbonensis, welchen Marq. Freherus heraus gegeben pag. 11. auffgezeichnet. Eine andere alte geschriebene Chronick meldet von H. Albrecht / und H. Okarus / wie folget: Die zween Fürsten hatten nicht mehr denn einen Sohn / der ward erschlagen in seinen jungen Tagen mit einem Schach-Zabelbret an König Pipinus Hofe in Franckreich von einem jungen Fürsten. So zeiget man auch noch auff den heutigen Tag die Schachsteine bey

dem

dem Frantzösischen Königl. Schatz zu S. Dionys, mit welchen Carolus M. des Pipini Sohn/ und erster Teutscher Käyser zu Zeiten soll gekurtzweilet / und gespielet haben. Es führet auch die Stadt Aschersleben in der Grafschafft Ascanien eine Schach-Taffel im Wapen: Dannenher auch ein Theil derselben in der Fürsten von Anhalt (als Grafen von Ascanien) Wapen verzeichnet wird. Mag also vermuthlich das Schachspiel des Orts nicht weniger/ als in dem Dorffe Strópke bey Halberstadt im üblichen Gebrauch/ und nicht geringen Ansehen vor Zeiten gewesen seyn. Welches denn auch nicht wenig unsere Meynung (daß nemlich die Teutschen von undencklichen Jahren her gute Schachspieler müssen gewesen seyn) beypflichtet. Und ist demnach nicht zu verwun-

dern/

dern/ daß auch ihre Benachbarte/ die Slaven und Wenden / gleichermassen des Schachspiels kundig zu seyn/ zu der Zeit sich in etwas herfür gethan / indem sie wegen desselben einer Stadt im Osterlande den Nahmen mögen gegeben haben/ wie Matth. Dresserus in descript. urbium Germ. nicht ungereimt muthmassen wil. Kan auch wohl seyn/ daß der Flecken Schaack-oder Schachstätt unweit Aschersleben gelegen / von diesem Spiel seinen Nahmen bekommen. Worbey noch dieses zu mercken/ daß die Einwohner zu Strópke / wegen ihrer sonderbahren Wissenschafft/und Erfahrenheit in diesem Spiel von allen Jährlichen Ungeldern/ Schoß/ und Beschwerungen/ damit sonsten andere Dorffschafften beleget/ von der Obrigkeit befreyet worden/ und dem neuen Bischoff Ehrenthalber/

und zu Bezeugung ihrer Unterthänigkeit bey der Huldigung iedesmahl nicht mehr als ein silbern Schach-Bret sampt zugehörigen dergleichen Steinen überreichen lassen. Davon sonder Zweiffel ein mehrers in denen Halberstätischen Jahr-Büchern wird zu finden seyn.

Was die Form/ und Gestalt des Schachspiels betrifft/ so rühret dieselbe zum Theil her aus der Mathematic, aus welcher (wie Plato bezeuget) alle Künste flüssen: Als nehmlich aus der Geometri, oder Meß-Kunst/ die Maß und Abtheilung; aus der Arithmetic, oder Zahl-Kunst/ die Zahle: aus der Statuaria, die Bilder; zum Theil aus der Physic, oder Natur-Kunst/ als welche den Zahlen/ den Massen/ und Abtheilungen Materien darzu leihet: Ob gleich in diesem Spiel/ die Materie, durch den Verstand/

wenn sie demselben nechst einer guten Gedächtnüß fest eingebildet worden / kan abgesondert werden. Fürnehmlich aber hat sie ihr Fundament aus der Ethic, der Sitten- Politic- und Regier-Kunst: Wie aus dem offenbahr / daß allhier viel Regeln / und Gesetze ihre Gründe und Ursachen auß denselben haben. Daß aber die Schach-Kunst nur dem Verstand / und nicht dem Glück unterworffen sey / ist ex gl. in Authen. Interdicimus C. de Episc. & Cler. zu ersehen / welche also lautet: Ludus Scacchorum in ingenio naturali consistit, nec committitur viribus Fortunæ, das ist: das Schach-Spiel bestehet vornehmlich in dem natürlichen Nachsinnen / und Verstande / und ist keinesweges der Gewalt / oder Botmäßigkeit des Glücks unterthan. So fern wir auch die

Freundschafft nur wegen des Nutzens / und nicht vielmehr der Tugend / und Erbarkeit halber hochhalten / und achten wollen / so wird das menschliche Leben dem Schachspiele nicht uneben verglichen. Denn in demselben die Steine in zween Hauffen dergestalt abgetheilet sind / daß etliche untereinander für gute Freunde / etliche für Feinde gehalten werden. So viel es nun dem Spiel ersprießlich ist / halten die Steine / welche miteinander verbunden sind / unter sich gute Freundschafft. Wenn wir demnach nur nach dem was Vortheil bringet / die Freundschafft ansehen wollen / so halten wirs dafür / daß auch die Schachsteine auff der Schach-Tafel die Freundschafft (welche sonsten in sehr hohen Ehren / und Würden ist) üben / und das fürtreffliche Werck / der Erhaltung der

Freundschafft/ führen können: wie solches Petronius Arbiter in Satyric. p. 70. in folgende Verse gefasset:

Nomen Amicitiæ, si qvantum expedit, hæret
Calculus in Tabulâ, nobile dicit opus.

Besiehe Turneb. Advers. lib. 1. cap. 15. Polydorus Virgilius lib. II. de Rerum Invent. cap. 13. schreibet von diesem Spiel also: Aus diesem ist genugsam zu sehen/ daß die Majestäten ohne Hülffe/ und Beytrag der Unterthanen wenig gelten/ und nicht ausser Gefahr seynd/ massen der König leicht eingesperret/ und in Gefahr gerathen kan/ wo er nicht auff seine Schantze acht hat/ und von den Seinen beschützet würde.

Es können auch hierdurch die Gemüther/ Begierden/ und was einer im Schilde führet/ offt geprüfet/

fet / und entdecket werden / wie solches Ovidius l. III. de Art. Amand. nach dem er das Jungfervolck / wie es den Schach fürsichtig / und klüglich spielen soll / unterwiesen / angemercket / auch wohl verwarnet / sich beym Spielen sittsam / und ohne Bewegungen der Begierden zu verhalten. Welches auch die Gothen (so nach Phil. Melanchthonis Meinung lib. III. Chron. p. 227. Teutsche Völcker gewesen / und sich deren Sprache / wie D. Chytræus lib. 1. Saxon. p. 3. und Reinerus Reineccius in seinem Tractätlein von der Meißner anfänglichen Herkommen / pag. 30. setzen / sich gebraucht haben) wohl verstanden / wenn sie niemanden ihre Töchter zur Ehe gegeben / bevor sie desselben Gemüthsneigung / Affecten / und Bewegungen / vermittels des Schachspiels / so sie mit ihnen ziehen müssen / erfor-

schet / und erkennet. Wie Olaus Magnus, Episcopus Upsal. de diversis hominum Exercitiis l. XV. cap. 12. 13. mit mehrerm bekräfftiget. Schlüßlich wird dafür gehalten / daß man dieses Spiel die Knaben und Kinder / wie auch ins gemein nicht einem iedweden ohne unterscheid öffters soll spielen lassen / weil eines theils die Gewohnheit zu spielen das Gemüthe zu wichtigern / und ernsthafften Verrichtungen untüchtig machet / anders Theils aber ein guter natürlicher Verstand / und reiffes behutsames Nachdencken darzu erfordert wird. Wie man denn lieset / daß bey den Alten sich nur vornehme / ansehnliche / und geschickte Leute dieses Spiels bedienet haben. Vid. Alex. ab Alex. l. c.

Des Spiels End-Ursache ist der Sieg / oder die Uberwindung / welche nicht weniger belustiget / wenn

man mit einem verständigen/ und erfahrnen gespielet/ als man etwan bey der Jagt sich zu erfreuen pfleget: wie Averroës in paraphr. l. 1. Rhetor. Aristot. c. 14. p. 39. bezeuget. Was ist aber der Sieg in diesem Spiel anders/ als eine Niederlegung des Königs? wenn nehmlich derselbe von einem aus des Gegners Hauffen dergestalt/ daß er nicht entweichen kan/ besondern sich gefangen geben muß/ angesprenget/ und angerennet wird.

Sonsten hat dieses Spiel unterschiedliche Nahmen/ davon obgemeldter Hochfürstl. Auctor in seinem Königsspiel weitläufftiger handelt. Die Lateiner haben es Ludum Latrunculorum, das ist: das Soldaten- oder Streitspiel/ die Kunst aber latrunculariam, (vermöge der Worte Senecæ Epist. 117.) genennet: Weil in demselben ein

dem andern mit ertichteten Kriegs-Männlein gleichsam eine Schlacht liefert. Latrones wurden vor zeiten die Soldaten genennet/ die umb Sold dieneten / und ihre Schwerter an der Seite hatten / auch ihrem Heerführer stets zur Seite stunden/ bey aller Begebenheit / und Gefahr ihme beyzuspringen. Daß aber bey gäntzlicher Einsperrung des Königs das Wort Schachmath gebrauchet wird/ mag vielleicht aus der Arabischen Sprache seinen Ursprung haben: in welcher das Wort Schach einen König bedeutet/ und Schachmath so viel heisset/ als der König liegt unter / oder ist gestorben: Wie VVilh. Schickard. in Tarich anführet. Doch kan man alhier einen besseren und beständigeren Bericht wohl leiden. Vorizo wollen wir zur Sache selber schreiten/ und aus dem bereit angezogenen

nen

nen Königsspiel Hertzogs Augusti/ etc. erstlich von den Nahmen und Freyheiten der Schachsteine etwas melden/ hernachmahls von der Beschaffenheit/ und Behutsamkeit der Schachspieler kürtzlich handeln/ und denn letzlich mit Kunstrichtiger Unterweisung nach den Lehrsetzen deß Hoch-Fürstl. Auctoris, so wohl was die Züge ins gemein/ als auch insonderheit betrifft/ diese Arbeit beschliessen.

Lehrsätze von den Nahmen/ und Freyheiten der Steine.

Soldaten/ &c.

WAs das überhupffen der Soldaten (ins ander Feld) nur allein von des Königes/ der Königin und der Rochen Soldaten zu verstehen/ ist man nicht einerley Mey-

nung. Es wird aber gemeiniglich/ der Schützen und Reuter Soldaten / insonderheit / dafern kein Schach geboten/noch einiger Stein genommen worden / diese Macht auch gegeben. Post pauca. Es ist aber der Gebrauch/ so an etlichen Orten gehalten wird/ allhie auch anzumercken/ daß wann ein Soldat/ auff einen andern/ aus des Gegeners Haussen an den Gräntzen/ im ersten Angriff stosset/ keiner für den andern fürüber gehen/ und geraden Ganges für sich hinaus/ ohne Schaden sich gebrauchen mag/ besondern muß in das Eckfeld weichen / und den andern Soldaten daraus nehmen. Aug. Scl. l. 1. c. 10. p. 87. Paulo post.

Wo aber dieser Gebrauch nicht gehalten/ noch sonsten von dem Gegener eingewilliget wird/ so stehet es frey / fürüber zu gehen/ oder zu nehmen. p. 88. Daß

Daß aber die Soldaten zu einer Königin werden/ wollen etliche nur so weit verstehen und nachgeben/ wann die rechte Königin albereit verlohren: Da dieselbe aber noch verhanden/ so solle man sie/ umb einen andern guten Stein so fern sie obangedeuteter massen/ in den folgenden Zuge alsbald wieder erlanget werden könne/ verwechselu. pag. 88. 89.

Sonsten wollen auch etliche (welches dann ebenmäßig in Engeland/ wie Arthur Saul wil/ gebräuchlich seyn soll) daß man einem Soldaten/ eines Rocheus/ Reuters/ oder Schützens Gang/ wann er in derselben Felder/ auff des Feindes seiten kömmet/ wegen seines wohlverhaltens/ vergönnen/ ihn nach dero Eigenschafften gebrauchen/ und aus demselben/ auch eine

Königin/ da es die Noth erfordert machen könne. pag. 90.

Elephanten.

Die Elephanten verwalten die stelle an den Ecken in der Schlacht-Ordnung. Wegen des alten Gebrauchs der außländischen Völcker/ welche mit Elephanten und daranff gebauten Türnen/ als Rocken wie die Welschen eine Festung nennen/ ihre Schlachtungen und Kriege verrichteten. Conf. 1. Mac. 6. v. 30. 34. ad 38. Gust. Selen. l. 1. d. Lud. Schach. c. 7. p. 65.

Sie werden wegen ihres freyen Ganges nebst der Königin für die besten Steine/ ja wie eine halbe Königin/ weil sie die helffte ihrer Gänge haben / gehalten. Daß einer ihres Mittels/ einzig und alleine mit seinem Könige (welches sonst ausser der Königin/ kein Stein/ ohn ande-

re Gehülffen/ nechst dem Königs vermag) kan Schachmath geben.

Weil sie nun die letzten Steine/ auff der ersten Linie seynd/ und daher nicht ehe/ biß der Hauffe getrennet und offen stehet/ treffen und dem Könige zu hülffe kommen/ als hat man sich derselben zum meisten/ auff die letzte zu gebrauchen. lib. 2. cap. 3. pag. 139. Gust. Selen. d. c. p. 66. & 67.

Reuter.

Die Reuter sind wegen ihrer vielfältigen Sprünge/ und daß man sich für ihnen/ ihres sonderbahren Ganges halber/ sehr genaue und mit Fleiß zu hüten hat/ tüchtiger dann die andere Steine wider den Feind ins Feld zurücken: wie sie dann in etlichen Fällen/ den Schützen fürgezogen werden. Dann

1. Wann die Schachzieher/ beym

derseits mit den Soldaten gleich sind/ und der eine/ bey denselben einen Reuter/ der ander einen Schützen noch hat: so ist dessen Spiel der den Reuter hat viel besser/ dann dessen mit den Schützen. In Erwegung/ jener seine Soldaten in solche Felder ziehen kan/ in welche dieses sein Schütze nicht trifft.

2. Wann der eine Spieler nur seine Schützen/ der ander seine Reuter noch übrig behalten hat: so kan dieser mit den Reutern/ die Schützen im Schachen/ weil dieselben einander nicht/ wie die Reuter/ entsetzen und verwahren können/ leicht hinweg nehmen.

3. Die Schützen werden durch ihres oder des Feindes hauffen Steine/ wann sie dieselben/ mit ihrem Schaden müssen wegnehmen/ offtmahlen eingeschlossen oder eingesperret: Welches den Reutern

weil

weil dieselbe/ wie sie hinein/ also auch herausser zu wischen / über die andern zu springen / und sich mit dem Außreissen dergestalt zu .erretten/ macht haben/ nicht wiederfahren kan.

4. Die Schützen können nur auff eine Farbe / die Reuter auff beyde Farben treffen und gezogen werden. Gustav. Selen. l. 1. de Lud. Schach. c. 9. p. 80. & 81.

Schützen.

Nach den Rochen werden für die fürnemste Steine gehalten/ die man vor Zeiten Viros consulares, Rath-Männer: sonsten auch Delphinos (das ist: Printzen oder Fürsten: oder Liebhaber der Menschen. Wie Actius q. 6. n. 5.) und dann Pfaffen oder Feudriche genennet/ daher sie die Italiener Alfieri. q. Alferios i. e, ferentes alas, forte Ali-

feros

feros nennen. Qvædam enim nationes, alis Aqvilæ puta hastis alligatis pro signo utebantur. Actius in Indice. lit. V. Auch nennet man sie Trabanten und Schützen/ welcher Name sich auff unsere Krieger wol schicket. Guk. Sel. l. 1. c. 8. p. 69. & 70.

Man achtet sie den Reutern fast gleich: doch nach dem das Spiel geordnet/ können bißweilen die Schützen/ bißweilen auch die Reuter mehr dienen und zu hülffe kommen/ so spieleu auch etliche besser mit den Reutern/ dann mit den Schützen. Ob man auch wol in der Frage/ von dem Vorzuge unter den Reutern und Schützen/ eigentlich dahin sehen soll/ welche unter ihnen dem Könige/ als dem furnembsten Steine/ auff seiner Seiten am meisten helffen und nutzen/ oder auff der ander Seiten den geringsten Schaden

zu

zufügen kõnen; so liegts doch gleichwol am Spieler / mit welchem er sich am besten behelffen mag. Die fürnemsten/ und besten Schachzieher aber können die Schützen besser als die Reuter zu ihrem Vortheil gebrauchen/ und das aus folgenden Gründen und Ursachen. Dann

1. Wann es auff die letzte kommen/ daß in beyden Hauffen nicht viel Steine mehr verhanden / man mit zween Schützen und einen Reuter nechst dem Könige/ leichter Schach Math geben kan/ dann mit 2. Reutern.

2. Ein Schütze trifft seinen Feind von ferne/ viel besser und unvermerckter denn ein Reuter.

3. Er beschützt seinen König für allerhand Sachen welche ihm können geboten werden vielmehr denn ein Reiter.

4. Es hat/ wann er seinen König der-

dergestalt bedeckt/ und sich zwischen denselben/ und des Gegners Stein/ der ihm Schach beut/ stellet/ füglicher Gelegenheit / als der Reuter/ ob derselbe gleich den König auch bedecket den Stein/ welcher seinem Könige den Garaus machen wil/ hinweg zu nehmen.

5. Er kan hinwider bedecken und gefangen halten/ so wol Haupt als gemeine Steine seines Feindes/ welches dem Reuter unmüglich.

6. Er beschützet seine Soldaten viel besser/ und ist von ihnen auch verthediget.

Er hilfft besser als der Reuter seinen Soldaten für sich/ umb den Feind zu verletzen/ oder ihn zur Königin zu machen.

8. Er vermag das Spiel mit einem Rochen gegen des Feindes einzigen Rochen / welcher bey dessen Könige allein noch übrig/ zu gewin-

nen/

nen / welches dem Reuter wol fehlet.

9. Er kan des Feindes König / ihn nicht alleine / wie den Reuter / gefangen nehmen / als wenn der Schw. König / den weissen Reuter in seines Rochens-Felde antrifft / und derselbe König in seines Schützens dritte Feldt gezogen wird / so ists dem Reuter unmöglich zu entrinnen.

10. Er kan einen Soldaten auff der Rochen Linie verhindern / daß derselbe zu einer Königin nicht gemacht werde: Welches aber der Reuter nicht vermag zu thun.

11. Er kan nechst einem Soldaten einem Rochen den Weg und Gang wol verschliessen / daß er ohne Verlust nicht kan gezogen werden / welches aber der Reuter nicht vermag ins Werck zu richten.

12. Er kan mit Hülffe eines Sol-

Soldaten/ so wol der Königin als einem Rochen / den Paß / daß sie nicht an seinem König gerathen/ versperren. Gust. Selen. l. 1. d. lud. Schach. c. 8. p. 71. 72. 73. & 74.

Königinnen.

Der Königinnen/ weil sie in diesem Kriegsheer das höchste Ampt eines Feldmarschalcks bedienen / seynd vom Erfinder diese Eigenschafft gegeben worden: Daß sie ihren Herren/ in geschwinder Eyl können zuspringen/ und dem Feinde dürfftiglich zusetzen. Es müssen auch dieselben wegen dessen/ daß bey ihnen deß Spiels Vortheil und Schaden geiegen / billig mit allen Fleiß in acht genommen werden. In Betrachtung/ wann sie hinweg sind / man schwerlich und gar selten das Spiel wieder zu rechte bringen

oder gewinnen kan. Gust. Selen. l.1.de lud. Schach. c. 6.p. 59.

Könige.

Unter den fürnemsten und andern gemeinen Steinen ist der König das Haupt und Seele/des gantzen Kriegeshauffens. Dann bey diesem der Verlust und Gewinn des Spieles beruhet/ und die andere Steine mit demselben entweder gewinnen oder verlieren.

Seine stelle betreffend/ ist ihm das weite Feld/ von der rechten (so fern einer mit den weissen Steinen spielet) oder von der lincken Hand (wann einer die schwartzen Steine gebrauchet) anzurechnen / und also weil er über alle zu gebieten / und derselben Haupt ist / gleichsam in der Mitte (wie dann die Persen und Alten die mittelste stelle denen/ welchen man Ehre hat anthun wollen/

gelas-

gelassen) zugeeignet. Stehet darumb der weisse in einem schwartzen/ und der schwartze in einem weissen Felde. Gust. Sel. l. 1. c. 5. pag. 52. & 53.

Cartel.

Des Schach-Spiels

am

Käyserlichen Hofe.

1. Jeder Pedina oder Bauer kan in seinem ersten Außzug auffs dritte Feld herfür springen.

2. Alleine es stehe eine Pedina vom Gegentheil nechst neben denselben dritten Felde / gegen dem muß dieser am ersten ein Stand thun / und darff nicht für ihme/ dann am ersten ein Feld ziehen. Doch da er wil fürziehen/stehet dem Gegentheil bevor/ ihn heraus zu werffen / und seine Pedina an die statt zu setzen/

nemlich da er zuvor gestanden. l. 2. c. 4. p. 149. als wann der Erste allein ein Feld hinfür gerücket/ und der Gegentheil ihm den genommen hätte.

3. Als lang der König kein Schach empfangen / mag er mit dem Rochen wechseln/ als weit er mit beyden stücken will / doch muß das Feld darzwischen leer seyn.

4. Wann der König einen Schach empfangen hat darff er nimmer wechßlen.

5. Alsbald ein Pedina das letzte Feld seines Gegentheils erreicht/ ist er eine völlige Königin/ und kan im selben Zuge gleich damit Schach bieten.

6. Als viel einer Pedinen hinaus ans Ort bringet/ so viel hat er Königinnen mit einander zu machen.

7. Wann der König aller seiner

Steine

Steine beraubet wird/ so ists kein Schacht/ besondern eine Robada. Cont. l. 2. c. 1. p. 127.

8. Wann der König keinen Stein mehr brauchen und selbst ausser Anbietung eines Schachs/ nirgent hin ziehen kan/ ist auch kein Schach/ sondern Tavola genant.

9. Und auff diese beyde weise/ mag nichts gewonnen werden/ sondern das Spiel hebt sich gleich auff. l. 1. c. 12. p. 115. & 116.

Decretum Schacharistarum Aulicorum, 21. Jun. 77. &c.

Wann das Spiel auffs letzte kommen/ und beym Könige nur ein Stein noch verhanden/ so kan man (es wehre dann die Königin/ oder ein Soldat welcher zur Königin könte gemacht werden/ oder ein Roche) nicht Schachmath geben. Guft. Selen. l. 2. de lud. Scach. c. 1. pag. 122.

Es wird ferner der Schachmat/und hieraus entstehender Sieg folgender Gestalt/ so wol auff seiten des Uberwinders als Uberwundenen respective, entweder gelobet oder getadelt.

- durch
  - die Königin
  - einen
    - Schützen
    - Reuter
    - Rochen
    - Soldaten
  - Entdeckung
- in der
  - Höhe
  - mitte
  - des Platzes/
- an der Seite
- welcher
  - den König ohne Schach bieten einsperret/
  - Blind ist/

wird

- ein
  - Löblicher
  - Adelicher
  - Ehrlicher
  - Anmuthiger
  - Schimpfflicher
- der allerwürdigste des Alexanders
- ein
  - Unglücklicher
  - Närrischer
  - Stall/ und
  - Unehrlicher
  - Schändlicher.

Matth genennet.

Gust. Sel. l. 2. de lud. Sch. c. 1. p. 123.

In Hispanien / daselbsten es die besten Schach-Zieher gibt/ verlieret einer / wann er den König einschleuft/nicht das gantze Spiel/ besondern man lässet es zum Vertrage kommen / oder wird nur der halbe Theil des Auffsatzes verspielet: Anderswo verscherzet der jenige/ welcher den König einsperret/ den Auffsatz zehenfach. Ibid. pag. 128.

Von der Spieler Beschaffenheit und gebührender Behutsamkeit.

Von den Spilern wird erfodert ins gemein

1. Ein feiner Verstand/gute Gedächtnüß/Einbildung allerhand Erfindungen/ übung / und für allen Dingen eine gute Zuneigung.

2. Ein sicheres ruhiges Gemüthe / welches ohne irrige frembde

Gedancken sey / mit sich bringen. In Erwegung / sie sonsten des Sieges verfehlen möchten / und sich mit dem Catullo,

[Nos alio mentes, alio dimisimus aures,
Jure igitur vincemur. Amat victoria curam]

beklagen müsten.

3. Sie sollen den Sieg / nicht bloß / sondern wie er mit den besten Mitteln / und am löblichsten (juxta tabulam supra positam) könne erhalten werden / sich steiff und feste fürsetzen.

4. Sie müssen aller Steine der höhesten so wohl als der geringsten Natur / Eigenschafften und Gänge / so gewiß / als bey dem Rechnen das Einmahl eins wissen. Gust. Sel. l. 2. c. 2. p. 133.

Zu Anfang dieses Spiels / wird gemeinlich wegen des Vorzugs einer

ner auß den acht geringsten Steinen auff die Tabel oder Schachbret geworffen. Berührt nun derselbe mit den Fusse ein weisses Feld/ so fähet derselbe an / welcher den weissen Hauffen führet. Bleibt er aber auff gedachter weise in einem schwartzen Felde/so machet der/mit den schwartzen Steinen einen Anfang. Gust. Sel. l. 2. 3. peg. 141.

64	63	62	61	60	59	58	57
56	55	54	53	52	51	50	49
48	47	46	45	44	43	42	41
40	39	38	37	36	35	34	33
32	31	30	29	28	27	26	25
24	23	22	21	20	19	18	17
16	15	14	13	12	11	10	9
8	7	6	5	4	3	2	1

Bey des Lucæ Wielii Tractätlein werden beygefügte Arten / wie man nemlich bald zu Anfangs in etlichen gewissen und wenigen Zügen / Schachmatth zu geben vermöge / angedeutet.

1. Wann der weisse im vierdten Zuge dem schwartzen wil Schachmatth geben: So stellet er seines Königes Soldaten auff 28. die Königin auff neunzehen / des Königes Schützen auff 30. und gibt entweder mit der Königin oder dem Schützen aus 51. Schachmath.

2. Wil aber der schwartze in fünfften Zuge Schachmath geben / so ziehet er des Königes Soldaten auff 36. die Königin auff 43. des Königes Reuter auff 41. und auff 26. und erleget mit der Königin den weissen aus 11.

3. So fern der schwartze in acht Zügen mit den beyden Reutern das

Spiel

Spiel zu Ende bringen wil: So rücket er des Königes Reuter auff 41. 35. und 25. der Königin Reuter auff 46. Ein und 37. und 27. und gibt aus 10. Schachmath.

4. Wann der schwartze mit den Reutern die weisse Königin und dero Rochen im siebenden Zuge erlangen wil: So spielet er der Königin Reuter auff 48. und 31. des Königes Reuter auff 41. 35. und 29. nimbt folgendes aus dem 14. Felde mit dem einen Reuter der weissen Königin Schützens-Soldaten/ und beut Schach: Der weisse nimbt ihn mit der Königin: Er dieselbe mit dem andern Reuter gibt abermahl Schach/ und erlanget auch den Rochen.

Ob nun wol diese angesetzte Anschläge/ wann der Gegentheil dieselben mit fürsichtigen Zügen verhindert/ nicht können ins Werck gerich-

tet werden: Dennoch geben sie im Anfange einen guten Proceß / wie dieses Spiel wol zu üben sey / einem an die Hand / darumb mit sothanen Zügen der Angriff angestellet werden soll. Vid. Gust. Selen. 2. Lud. Scach. c. 5. p. 156. & 157.

Von einem Schach-Zieher / auff daß das Spiel auffs beste und zierlichste / wie immer müglich geführt werde / wird erfodert / daß er nicht allein denselben Stein / welchen er angerühret / spiele (es geschehe dann etwa solches Angreiffen nur darum / daß er ihn etwa gleicher in seinem Felde setzen wollen: auff welchem Fall er solches mit Worten nicht allein zu verstehen geben / besondern auch die Hand bald wieder abziehen muß) sondern auch einen auffgehobenen Stein in das Feld / welches er mit demselben berühret / setze. Welches dann ein guter Spieler zu

thun

thun sich nicht wegert/ noch damit/ daß er den Stein noch nicht aus der Hand gesetzet/ zu entschuldigen begehret: In ansehung/ solches ein unhöffliches einwenden seyn würde/ hätte auch/ weil es der Vernunfft zu wider stosset/ beym gegentheil wenig Erhörung zu erlangen. Wil er aber den angerührten Stein/ wann ers gleich thun kan/ zuspielen/ so wol auch die angerührte Farbe oder Feld in acht zu haben/ sich zu wegern/ so mag der ander/ seine eigene Steine mit Fug und Recht wohl auffnehmen/ und ist das Spiel ferner außzuspielen/ nicht gezwungen. Guft.; Selen. l. 2. c. 4. pag. 142. 143.

Weil auch bey diesem Spiel alles auffrichtig muß zugehen/ soll der Spieler/ der einen unrechtmeßigen Zug/ mit der Straff/ so ihm sein Gegener benennet/ beleget werden.

Es muß aber derselbe Verbrecher solches Zugs zuvor besprochen werden/ ehe der ander noch einen Zug thut/ sonst mag er darnach dessen nicht beschuldiget werden. ibid. pag. 143

Das Gegentheil/ immittelst der ander/ wie er seinen Zug anstellen wil/ sich bedencket/ muß ruhig und stille seyn. Dann wann er alsdann viel reden/ singen oder einiges ander Affenspiel/ umb die Meynung und Gedancken desselben irre zu machen/ anrichten wil/ wird auch für ein unziemlich Spiel gehalten/ und gebühret sich nicht zu thun. Sondern der jenige/ welcher dieses Pößlein brauchet/ verlieret deßwegen den dritten Theil seines beygesetzten Geldes. cap. eod. p. 145.

Gleich wie ein Schachzieher seine eigene Steine nicht liederlich anrühren muß/ als soll er sich auch der

Stei-

Steine des Gegeners gar enthalten/ es wäre dann / daß er dieselben aus dem Felde heben könte/ und dagegen seinen Stein in deren Stelle setzen wolte. Würde er aber seines Gegeners Stein auffnehmen / und hernach / daß er auff eine andere Art / besser und nutzlicher seine Züge anordnen könte/ gewahr werden/ und dahero dessen Stein hinwieder niedersetzen / das wäre gar nicht spielmäßig. Und in warheit / der solches spielen zu einiger Zeit gebrauchet / der soll/ auffs wenigste/ sein auffgesetztes Geld halb zu verlieren schuldig seyn. ibid. pag. 147. 148.

Daß ein Soldat nicht für den andern vorbey ziehen soll/ ist nur von den Gräntz-Feldern zu verstehen. Dann wann die Soldaten das erste/ oder resp. das vierdte Feld des Feindes eingenommen/ es ihnen folgen-

des (so ferne es nicht anderer Gestalt außgedinget) frey stehet/entweder zu schlagen/ oder vorüber zuziehen. Gust. Selen. l. 2. de Lud. Schach. c. 4. pag. 149.

Im verwechseln sol ein fürsichtiger Spieler/so viel müglich/sich hüten/ daß er den Königes Schützen weder mit einem andern Schützen / noch mit des Königes Reuter verwechsele/ dann er den Feind mit demselben immerdar kan ängstigen. l. 2. c. 5. pag. 152.

Wann einer einen Stein / welches des andern Könige / einen Schach anbeut / gezogen/ und dasselbe nicht alsbald/ besondern nach etlichen Zügen gewahr wird: So sollen die geschehene Züge nicht wieder zurück gezogen / und alles in den vorigen Stand gebracht werden / besondern derjenige/ welcher es versehen / mags ihm selber/ daß er die

gute

gute Gelegenheit verabsäumet/ zuschreiben. Dann wegen eines Nachläßigkeit der gantze Hauffe nicht soll in eine Unordnung gebracht werden. p. 153.

Wann einer einen Stein/so von dem Gegener in Hafft genommen ist/ rucket und also seinen König im Schach stehen lässet/ der muß auff des andern erfordern denselben Stein an seine vorige Stelle pflantzen/und der König/ der die Straffe bezahlen soll/ muß gezogen werden. Gust. Selen. l. 2. c. 5. p. 154.

Zu mercken/ daß einer nicht leichtlich und unbesonnen das Wort Schachmatth/wenn der Sieg noch nicht gewiß ist/ heraus stosse. An etlichen Orten ist der Gebrauch/ daß der jenige/ welcher sich hiermit verstösst und des Gegeners König noch ein Schluploch oder Hülffe unversehens erlanget/ selbiges Spiel

verlohren habe. Ibid. p. 154 Es wil aber gedachter Author p. 155. Daß man sich auch des Worts gar enthalten möge/ wiewol ers droben cap. 1. l. 2. p. 126. seq mit 2. Gründen widerleget.

Wann das Spiel auff die letzte der gestalt beschaffen ist/ daß man vermercken und abnehmen kan/ daß es keiner zu gewinnen vermag/ und gleichwohl einer unter den Spielern es noch zu erhalten vermeynet/ und derowegen solches nicht wil für gleich achten noch ein neues Spiel anfangen/ besondern seine Steine umb den Feind zu ermatten und nachläßig zu machen/ hin und wieder rücket/ alsdann und nicht ehe/ soll man einen Termin/ von funffzig gezählten Zügen/ welche die beyden Kämpffer noch verrichten dürffen/ setzen und ordnen. Gust. Selen. l. 2. Lud. Schach. c. 5. Sub fin. p. 167.

Die

Die beste Verschantzung des Königs ist/ wenn sich alle Steine wohl zusammen schliessen/ und ie einer den andern doppelt verwahret. Auch ist diese Hut besser und beständiger an den Ecken dann mitten im Felde/ und nutzer von wenigen denn von vielen Steinen. Gust. Selen. l. 4. Lud. Schach. c. 10. & ult. pag. 433. conf. l. 2. c. 1. p. 229.

Wann nun der Gegner den König auf eine Seiten verschantzet hat/ soll der ander seinen König nicht gegenüber/ besondern auff die andere Seiten stellen und daselbsten (umb seinen Feind/ so fern er nur denselben zu überwinden/ sich getrauet/ desto füglicher anzugreiffen) ebenmässig verschantzen.

Wann er aber denselben stärcker erachtet/ und sich schwächer zu seyn befindet/ so stehet ihm zu rathen daß er/ damit er nicht umb so viel zeitiger

ger und leichter von demselben angegriffen und erlegt werde/ besondern im angreiffen und beschützen zugleich und an einem Orte/ seine Sachen könne in acht haben/ seine Schantze gegen des Feindes Schantze auffwerffe/ und nach Mögligkeit erhalte. Gust. Selen. l. 2. Sch. Lud. c. 5. p. 162.

Kunstreiche Unterweisung/ so wohl was die Züge ins gemein/ als auch insonderheit betrifft/ nach Anleitung des Auctoris.

1. In diesem Spiel soll alles redlich und auffrichtig zugehen.

2. Des weissen Königes Elephant soll in einem weissen Felde seinem Führer zur rechten Hand stehen. l. 2. c. 3. p. 135.

3. Am Tage mag ihm einer diesen

sen Vortheil verschaffen/ daß ers so ordene/ daß seinem Widerpart des Tageslicht unter Augen scheine. Des Abends kan er das Liecht so setzen/ daß es dem Gegentheil auff die rechte Hand scheine. l. 2. c. 3. pag. 135.

4. Ist der Gegener einer Art Steine gewohnet damit er iederzeit zu spielen pflegt/ so soll der ander darnach sehen/ (dafern er mit beyden fertig) daß er ihm die andere Art zu parthire und bey bringe. ib.

5. Weil an dem Vorzug nicht wenig gelegen / soll man denselben seinem Gegener zum Vortheil nicht liederlich übergeben. l. 2. c. 3. pag. 136.

6. Den angerührten Stein soll ein iedweder setzen; Es sey dann dieses angreiffen/ umb den Stein in seinem Felde etwas besser zu stellen/ geschehen: In welchem Fall man die

die Hand geschwind wieder abziehen soll. l. 2. c. 4. p. 142.

7. Ein fürsichtiger Spieler soll für allen Dingen darnach sehen/ daß er weiß und bedächtiglich seine Steine ziehe. Dann einmahl versehen ist geschehen. Darumb muß er Erstlich seine Gedancken stets beysammen haben. 2. Nicht allein auff einen Zug/ sondern auff die schier folgende andern/ dritten und ihre Verrichtung gute Auffacht haben. 3. Sitsam und bescheiden auch nicht zu geschwinde/ noch mit Verdruß des andern zu langsam seyn. 4. Wann er einen guten Zug und Anschlag ersiehet/ denselben nicht alsbald ins Werck setzen/ sondern zuvor sich wol ersinnen/ ob er nicht einen bessern Zug thun könne. 5. Ob sein Gegener auch einen falschen Zug getham/ und auffer dem/ ob er

den

den gerückten Stein demselben mit Vortheil nehmen könne/ mit Fleiß ersehen. 6. Wann sein Gegen-Mann ohne Zwang seine Steine zurücke ziehet/ vermercken/ daß derselbe umb ein grosses Vortheil wider ihn zu erlangen/ seine Züge also angestellet/ darumb er sich desto behutsamer vorzusehen hat/ und jenem nicht zu geschwinde nachsetze. 7. Wenn einer sich auff einen Zug bedencket/ muß der ander ruhig und stille seyn/ und ihn keinerley weise irrig machen. 8. Wenn der Gegener einen hohen Stein von einem Soldaten liederlich erlegen lassen/ muß der ander sich für eine grosse Hinderlist wol hüten.

8. Es soll ein ieder dahin bedacht seyn/ die Ordnung seiner Züge dergestalt zu stellen/ daß er seinen Feind ehe mit Mannheit als mit Betrug und Gefahr/ oder durch

dessen Ubersehen und Läßigkeit / erlege. Doch kans einem keinesweges verweißlich seyn / wann er seinem Gegentheil mit Verführung listiglich beyzukommen weiß. l. 2. c. 4 p.p. 142.143.144.145.146.

9. Die Steine sollen nicht weit voneinander in guter Ordnung stehen / und so viel müglich immer einer den andern verthetigen / damit dem Feinde der Einbruch bestermassen möge gehindert werden. ibid. 146.

10. Was die Züge insonderheit belanget / muß ein verständiger Spieler auff folgende siebenderley Wercke gute Achtung haben / als da seyn 1. der Außzug / wann ein Stein angeführet wird. 2. Der Anfall / wann der Feind angegriffen wird. 3. Die Hafft / wann ein Stein fürm Könige nicht kan gerücket werden / wegen eines Schachdreuenden Steines

nes in selber Linien. 4. Hinterhalt/ wenn hinter einem Steine/der ohn Mittelsteine gegen des Gegeners Könige stehet / ein ander stehet und lauret / ob er nicht / wann er dem Könige mit Schach zusetzen wolle/mit dem förderstenSteine auf einen hohen Stein des Widerparts ziehen und denselben abnehmen könte. 5. Der Raub / wann einer ohn Schaden / seinem Feinde einen Mann abnimmet. 6. Der Tausch/ wann Stein umb Steine zugleich verwechselt werden/ und von beyden Theilen gleich viel bleibet. 7. Der Beschutz / wann man auff eine Vorsorge die außgeführte Steine / oder gegen einen Anfall/ die bedrängte Steine beschützet / erlöset oder sonst in Sicherheit setzet. Vid. Gust. Sel. de lud. Sch. l. 2. c. 1. p. 120. (ubi nota qvod observationem qvartam non habeat.)

11. Des Königes/ der Königin und beyder Schützen Soldaten sollen ins Feld/ vorn an der Spitze/ so weit es müglich und nütze seyn wird/ gestellet / und damit sie nicht irgend vergeblich verlohren werden/ dem Spieler in fleißiger Obacht seyn. l. 2. c. 4. p. 146.

12. Die sechs Hauptsteine / als 2. Reuter/ 2. Schützen/ 2. Rochen/ sollen in allen Spielen / so bald es müglich zu Felde geführet werden/ auff daß man sich ihrer auff alle Fälle und Begebenheiten gebrauchen könne.

13. Wann der Ritter durch die erste Wacht des Feindes gedrungen/ soll er mit dem Schach dem Könige also zusetzen / daß er entweder die Königin oder den Elephanten erwischen könne. l. 2. c. 4. pag. 146. & 147.

14. Welcher seinen Feind kühnlich

lich anzufallen bedacht ist / soll für allen Dingen darnach sehen daß er hinter ihm allezeit eine freye offene Strasse habe / damit nicht etwan seinen guten Helden der Paß versperret / und ihm der regress benommen werde. ibid.

15. Auff den Hinterhalt / weil derselbe gemeiniglich mercklichen Vortheil schaffet / soll ein tapfferer Spieler zu voraus bedacht seyn. Hergegen wie er sich immer vom Gegentheil dafür hüten möge / genaue Achtung geben. (Hoc non habet Autor.)

16. Wann er einen Stein in Hafft und Arrest hat / soll er selbigen nicht leichtlich erlassen / es were denn ein Soldat / an welchem aber auch zu weilen nicht wenig gelegen. Nec hanc ap. eund. vidi admonitionem.)

17. Gleich wie Schachzieher

nicht

nicht liederlich anrühren muß/ also soll er auch ausserhalb des Raubens oder Schlagens / des Gegeners Steine nicht angreiffen. (Was sonst weiter hieher gehört/ siehe droben.)

18. Hienechst muß einer fleißige Obacht haben/ ob der Gegener zu seinem erblickten Vortheil / auch ihm selbst einen seiner eigenen Steine hinweg nehme/ und daß ihm dieses / ehe er einen Zug hinwieder thut/ nicht gestattet werde. Dann nach geschehenem Zuge gilt es nicht.

19. Es muß kein Soldat/ ohne Erlaubniß des andern Feldhern/ des Feindes Soldaten fürüber gehen. (Wie weit sich aber dieses erstrecke/ ist droben auch erinnert.)

20. In Erlegung der Feinde hat sich ein ieglicher wol vorzusehen/ daß er nicht einen Soldaten für den andern rücke / (weil des folgenden

Sol-

Soldaten Gang dadurch gesperret ist) sondern/ daß es ohne Gefahr/ mit einem Hauptsteine des Feindes Soldaten erlege; Es sey dann/ daß er hiemit einen guten Stein ertappen und das Spiel in eine bessere Ordnung bringen könte.

21. Im Tauschen oder Verwechseln der Steine ist auch Fürsichtigkeit und Auffacht vonnöthen/ denn man ohne erhebliche Ursache abgemerckten Vortheil Steine umb Steine nicht vergeblich verwechseln soll. Dann hierauff ist das Spiel leichtlich verlohren/ und mag zu zeiten von keinem Theile gewonnen werden. Wird also des rechten Zwecks dieses Spiels/ welches zur Lust/ Ubung der Gedächtniß und des Verstandes angesetzet muthwillig verfehlet.

22. Befindet sichs/ daß das Widerpart mit der Königin besser/

dann mit andern Steinen spiele/ auch sich am meisten darauff verläst/ so soll der ander selbige/ wo nicht anders/ doch mit andern Steinen gleichfals vornehmen. l. 2. c. 4. p. p. 148. 149. 150. & 151.

23. Des Königes Schützen/ an welchen mercklich gelegen/ soll er ihm wieder mit des Königes Reutern oder einem andern Schützen verwechseln (Ursach ist droben.)

24. Er soll keinen Hauptstein für zween ja auch nicht für 3. Soldaten/ es geschehe dann aus Noth/ verwechseln. Sonsten/ wann ein guter Anschlag obhanden/ ist nicht undienlich/ daß ein hoher Stein nur für einen Soldaten gewechselt wird. l. 2. c. 4. p. 151.

25. Wil einer iemand seinen Feind nicht zu erst angreiffen/ sondern in seinem Vortheil liegen/ der soll den Feind nur wol herbey rucken

ecken lassen / doch dem ersten Auß-sprengen des Feindes muthig begegnen und Widerstand thun / auch dahin trachten / wie er auff allewege den Feind zurücke zu weichen / verbieten möge. p. 152.

26. Daß auch kein Stein ohne Entsatz sey / besondern daß der hinterste allzeit den fördern beschütze / sollen sie / so viel müglich / nahe bey einander behalten werden. Wo nicht merklicher Vortheil oder hohe Noth anders gebieten. l. 2. c. 4. p. 152.

27. Wer sich beschützen wil / soll dahin sehen / wie er nur mit wenigen vielen herein dringenden Feinden begegnen / und zurücke treiben könne. ib. (Autor non habet.)

28. Worzu dann dis sonderlich zu mercken / wann 2. hohe Steine des Feindes in einer Linie stehen / und darzwischen nur ein Feld ist / daß alßdann ein Soldat / der seinen Ver-

theidiger habe / auff dieselben geschickt werde / also muß gemeiniglich einer bleiben.

Vom ungiltigen Schachmath.

29. Der Schachmath gilt nichts / wann der König keinen einigen Stein mehr bey sich hat. Dann dieses Spiel so geordnet / daß man auffs wenigste ihm einen lassen muß.

30. Der Schachmath wird durch die Einschliessung deß Königes auch verhindert.

31. Der Schachmath mag nicht erhalten werden / wann auffs letzte auff beyden Seiten gleich viel Steine dem andern Math zu geben verhindern. Oder bey dem stärcksten Hauffen solche Seine vorhanden / die dem Schachmath nicht erhalten können. l. 2. c. 1. pag. 127. & 128.

Zwey Frantzösische

Kurtzweilige Spiel/

Namentlich

Das

Bicquet=

und

Boick=Spiel/

Benebenst dem lustigen

Mund=oder Thurn=Spiele/

Wie solche nach künstlicher Wissenschafft/ recht und wol zu spielen/ auß denen ügründlichen Spiel-Gesetzen herfürgesucht/ und außführlich beschrieben.

Vorrede

An den lustigen Leser.

Emnach mir kurtz-verwichener Zeit/ ein kleiner Frantzösischer Discurs vom Picqvet- und Hoick-Spiel zu handen kommen / habe nach desselben Durchlesung ich für gut ermessen/ daß/ weil er von vielen Nationen besonders aber von unzehlich-redlichen uñ Ehrliebenden Menschen/ so sich darinnen zu üben und zu erlustigen pflegen/ angenommen worden/ solcher in unser Mutterspracheneben der Beschreibung des Mund- oder Thurnspiels / an Tag gegeben werden möchte. Massen dann diese Kurtzweil so lieblich ist / daß sie die Zeit unempfindlich vergehen und hinzufliessen verursachet/ der Ziprianer Schmertzen lindert/

dert/ die melancholische Köpffe erfreuet/und die verliebten Gemüths-Bewegungen erlustiget. Welche Erwegungen / ob sie wol starck genug seyn / einen zu verhindern/ sonderliche Beliebung zu diesen Spielen zu tragen: So soll doch dieses kleinfügige Tractätlein einen desto mehr darzu anreitzen/ in dem selbiges eine sattsame Wissenschafft dieser Spiele giebt/ auch alle fürfallende Fragen und Zweiffel entscheidet: Dergestalt/ daß/ dafern einer die darinn beschriebene Regeln wol in acht nehmen thut/ wird er die Zänck- und Schlägereyen / welche offt wegen der Unwissenheit/ uñ ob der wenigen Unterrichtung dieser Spiele entstehen /vermeyden und abwendē/ auch die Gesellschafft/ als welche die Vereinigung aller Dinge ist/ erhalten/ und derselben sonder Widerwertigkeit beywohnen können. Adieu!

Das Picqvet-Spiel.

Wie man dasselbe wohl und recht spielen soll.

Erstlich muß man auß einer Picqvet-Karte alle Zween/ Dreyen/ Vieren und Fünffen wegthun / und mit den übrigen Blättern/ so sich auff sechs und dreyßig belauffen / spielen.

Nachmahls vergleicht man sich/ warum man spielen wil/ und in wie vielen oder wie hoch die Zahl / welche gemeiniglich hundert und eins ist/ oder welcher in vier Spielen die meisten Augen machet / seyn soll/ alldieweil im Wolgefallen und Belieben der Spieler stehet/ so viel und so wenig als sie wollen/ zu sagen/ und

gewin-

gewinnet der / so gedachte zahl am ersten erreichet/ oder in den obangedeuten Spielen die meisten machet/ das jenige warumb man sich verglichen hat.

Wann man nun das Spiel anfangen wil/ siehet man zuvor wer die Karte geben soll / weil solches dem jenigen/ so sie giebet/ einen merklichen Nachtheil bringet. Solches aber zu thun/ nimbt ein ieder so viel und so wenig Blätter als ihm gefallet/ doch daß er mehr dañ eins abhebe/ weil man das unterste/ wann die Karte umbgewendet / und auff den Tisch gesetzt wird / erkennen kan. Der jenige / welcher das geringste Blat / so am wenigsten gilt/ auffweiset/ der muß die Karte geben / und dafern ohngefehr (massen sich solches offt zuträgt/ wann man in Eyl die abgehobene Karte umbwenden und besehen wil) ein Blat da-

von entwischte / und auff den Teppich oder Tisch fiele / soll man auff selbiges nicht acht haben / sondern auff das jenige / so mit den andern abgehobnen Karte in der Hand bleibt. Die Blätter gelten so viel Augen / als darauff gezeichnet sind / außgenommen das Es / welches eilffe gilt / also daß es den König sticht / und der König die Frau / die Frau den Knecht / der Knecht die Zehen / und also abwerts / bis auff die Sechse / so das geringste ist / hernach menget der jenige / so das wenigste abgehoben / alle sechs und dreissig Blätter / und setzet sie dem andern für / so sie in zwey Theil theilet / doch daß ers fein sauber und nett thue. Dann wann einer abheben / und die Blätter hin und her streuen wolte / gilt es nichts / und müste man solcher Gestalt die Karte wieder mengen / und auffs neue geben / damit

mit er anders abhebe/ und 2. Theil darvon mache. Wann nun selbige beyde Theile wiederumb von dem/so die Karte gibt/zusammen geleget sind/theilet er sie in solcher Zahl auß/ und gibt so viel Blätter als ihm beliebet/ doch daß er derselben nicht mehr als vier auff einmahl/ und zwar wechselsweise einen umb den andern gebe. Hernach fähret er mit der Zahl/ wie er angefangen hat/ so lange fort / biß ein ieder 12. Blätter hat/ und die überbleibende zwölffe legt er auff den Teppich oder Tisch / demjenigen / wider welchen er spielet/und sich/ gleich gegenüber: Nach dem aber ein ieder seine Blätter besehen / und der erste befinden thut / daß er keine Figur oder Bild darunter hat/ sagt er zum andern: Ich habe Blanche, derhalben ich eine solche Zahl von meinen Blättern wegwerffen wil; und damit ich

euch meine Blanche weisen möge/ so legt zuvor von den euren so viel Blätter als ihr wollet hinweg/ wenn solches geschehen/ weiset ihm der erste alle seine zwölff Blätter/ welche der ander recht und wol besehen mag/ damit nicht etwan umbgekehrte oder durch Betrug verborgene Blätter darunter befindlich seyn möchten. Nachmahls rechnet der jenige/ so die Blanche hat/ zehen Augen dafür/ und nach dem er sie wieder zusammen genommen/ wirfft er die jenigen Blätter so er am rathsamsten zu seyn befindet/ weg/ (doch ist er verpflichtet nicht mehr oder weniger als er erstlich gesaget hat/ zu kauffen) und nimbt nachmahls von den übrigen 12. Blättern / eben so viel an der zahl als er weggeworffen hat.

Allhier ist zu mercken/ daß der/ so der erste ist/ einen grossen Vortheil für

für dem andern habe/ in dem er von den übrigen 12. Blättern/ biß auff acht/ aber nicht mehr nehmen kan/ doch daß er von seinen Blättern zuvor so viel weglege: Wie ihme auch frey stehet nach Disposition seines Spiels weniger/ als nemlich/ eins/ zwey/ dren/ vier/ fünff/ sechs oder sieben/ nach dem er (wie er gemeldet) dergleichen Zahl von seinen Blättern erstlich weggeworffen hat/ zu nehmen/ und so er weniger als acht nimbt/ kan er die andern ligenbleibenden von den achten besehen/ doch daß er dieselbe/ nach dem er sie besehen hat/ auff die andern hinderstelligen in solcher Ordnung als er sie gefunden hat/ wieder lege. Der ander aber kan hernach den Rest/ oder so wenig als er wil/ nehmen/ wofern er gleichermassen/ so viel von seinen Blättern/ zuvor weggeleget hat. Und wann er sie nicht

alle nimpt/ kan sie der erste / nach dem sie der ander besehen hat/ auch zu sehen bekommen. Doch daß ehe er sie sehen wil/ zuvor sage/ von welcher Farbe er außzuspielen begehre/ welches ihn auch verpflichtet dasselbe / so er geredet / zu halten. So er aber vielleicht/ aus Unachtsamkeit/ oder betrieglicher List sagte/ ich wil von solcher Farbe außschlagen/ und sich hernach befinden würde / daß er dieselbe weggeleget/ oder sonsten nicht gehabt/ und also gantz nichts von solcher Farbe hätte/ ist er verbunden/ von derselben/ so dem andern zu begehren gefallen wird / außzuspielen. Auch ist in acht zu nehmen / daß so wohl der Erste als der Letzte / allezeit auffs wenigst ein Blatt/ so gut Spiel er auch anfänglich haben mag / weg zu werffen und verkauffen gezwungen sey. Nach dem er die Karte gege-

gegeben/und man gekauffet/auch ein ieder/ so viel ihm gebühret/ genommen/ zehlet der erste laut/ oder sagt zum andern die Zahl der Augen/ so er in einer Farbe in der höchsten Anzahl hat/ und so viel zehen Zahlen als er in selber Farbe befindet/ (dafern der ander nicht so viel oder mehr hat) so viel Augen rechnet er/ als dreyssig gelten drey/ und viertzig gelten vier/ und also hinauffwarts. Und ist zu mercken/ daß fünff und dreyssig so viel als viertzig/ und fünff und viertzig so viel als funfftzig gelten/ und so fortan/ aber sechs und dreyssig/ sieben und dreyssig/ neun und dreyssig/ gelten nicht mehr als viertzig/ wie hingegen ein und dreissig/ zwey und dreyssig/ drey und dreyssig/ vier und dreyssig/ nicht mehr als dreyssig: Und also dergleichen mit allen andern Zahlen/ so höher sind.

Dem-

Demnach man nun wegen dieses Puncts (welchen man Rummel nennet) verglichen ist / zehlet der erste oder saget die Seqventze/ wann er derselben hat/ den andern an. Welche der gedritte/ gevierdte/ gefünffte/ gesechste/ gesiebende/ geachte und genennte genennet werden/ nach der Anzahl der Blätter / so einander in einerley Farbe folgen. Der Gedritte ist/ wann man vom niedrigsten Blat anfänget/ und allzeit hinauffwarts gehet/ als sechse/ sieben und achte. Sieben / acht und neune. Acht/ neun und zehen. Neune/ Zehne und Knecht. Zehne/ Knecht und Frau. Knecht/ Frau und König. Frau/ König und Es/ welches der höchste ist. Der Gevierdte ist/ wann vier Blätter in einer Farbe auffeinander folgen: Der Gefünffte/ wann fünffe: Der Gesechste/ wann sechse: Der Gesiebende/

de/ wann sieben folgen. Also auch ists bewant mit den andern/ so folgen/ und genennet werden/ der Gedritte/ Gevierdte/ Gefünffte/ Gesechste/ Gesiebende/ Geachte/ Geneundte Major. Vom Es/ vom König/von der Frau/ vom Knecht/ von der Zehen/ von der Neune/von der Achte/ so der geringste oder niedrigste ist/ und von dem Namen des höchsten Blats/ da er aufhört/ also genennet wird: Als Frau/ König und Es/ist ein gedritter Major/ und von dem König/ wann das Es nicht verhanden ist/ und von der Frau/ wann der König und Es nicht da sind/ und also ferner hinabwerts.

Ein ieder gedritter Seqventz gilt drey Augen/ der Gevierdte/ vier/ der Gefünffte/ funffzehen/ der Gesechste/ sechzehen/ der Gesiebende/ siebentzehen/ der Geachte/ achtzehen/

der Geneundte/ neuntzehen/ welche Augen man mit der Blanche (dafern eine vorhanden gewesen) und den Rummel zusammen zehlet.

Es ist aber zu mercken/ daß derjenige/ so den höchsten Gedritten/ Gevierdten/ Gefünfften/ oder andere folgende Seqventze hat/ ob er gleich nicht mehr als einen hätte/ doch alle andere niedrigen seines Mitspielers/ so viel derselben auch seyn mögen/ wegstechen/ und daher selbige ihm nichtig machen könne: Wie er auch wegen seines gedritten Majors, viel niedrigere als diejenigen/ welche sein Mitgeselle hat/ darzu zehlen kan. Dergleichen ist auch zu urtheilen von einem andern höhern Seqventz. Als zum Exempel: Der eine hat einen Gedritten Major, einen Gedritten von der Frau/ vom Knechte oder einen geringern: Der ander aber hat einen

Gedrit-

Gedritten vom Könige. Weil nun durch den gedritten Major das eine / der Gedritte von Königen/ das ander ungültig gemacht wird/ so kan der / welcher den gedritten Major vom Es hat/die andere noch niedrige Gedritte zugleich zehlen. Ferner sticht der Gevierdte den Gedritten/ der Gefünffte den Gevierdten/ und so fortan: Also wer einen Gesechsten hat/ kan den Gedritten/ Gevierdten/ Gefünfften/ wann selbige vorhanden seyn / auch zehlen/ ob gleich der ander einen höhern Gedritten/ Gevierdten und Gefünfften hätte/ als desselben sind/ so den Gesechsten hat/ und also muß man in allen dergleichen Sachen ferner thun und handeln.

Nach den Seqventzen zehlet man drey Es / drey Könige/drey Frauen/ drey Knechte und drey Zehen/ wann sie da sind / welche Gedritte

ohne

ohne Unterscheid / ein iedes drey Augen gilt / und nach der Art der Sequentzen auff einander gehen: Nemblich die Es sind die höchsten / hernach die Könige / dann die Frauen / nachmahls die Knechte / und letzlich die Zehnen. Dann was die Neunen / Achten / Sieben und Sechsen anlanget / zehlet man dieselben nicht / wie in Sequentzen. Man kan aber wegen drey Es / auch drey Frauen / drey Knechte und drey Zehnen / und wann selbige vorhanden sind / rechnen / ob gleich der ander drey Könige hätte: Und muß man in Summa darbey sich gleicher Gestalt verhalten / als bey den Gedritten / Gevierdten / Gefünfften / und andern dergleichen Sequentzen. Dafern aber einer vier Es / vier Könige / vier Frauen / vier Knechte / oder vier Zehnen hätte / dieselbige

gelten alsdann viertzehen Augen / doch daß solche Gevierdte / wie gesagt ist / eins dem andern vorgezogen werde. Wann nun dieses alles verrichtet ist / und ein ieder alle Augen / so er wol wegen der Blanche, Rummel / Sequentze / als Es / Könige / Frauen / Knechte und Zehen hat gezehlet und zusammen gerechnet / fängt der Erste an die Blätter eins auff einmahl / wie im Triumph-Spiel gebräuchlich ist / außzuschlagen / und zehlet für ein iedes gezehntes Blat ein Auge / welche dann von demjenigen / so höhere Blätter auff die niedrigen (wann es nur eben von derselben Farbe ist) schläget / gestochen werden können. Darmit / wann einer eine Sechse oder ander Blat von einer Farbe außschlüge / und der ander / so nicht von derselben Farbe zu bekennen hätte / ein Es / König / Frau / oder ander

Blat

Blat zuschlüge/ kan er die gedachte Sechste nicht stechen/ noch einig Auge dafür rechnen: sintemahl nur allein der jenige/ so sticht/ oder zu schlagen anfängt/ zehlen kan.

Als wann einer ein Es/ König/ Frau/ Knecht/ oder Zehen zuschlüge/ so zehlet derselbe/ in dem er schlägt/ eins/ und der ander/ wann er auff dasselbe ein höhers von derselben Farbe darauff schläget/ nimbt er dieselbe Lese/ und zehlet gleich wie der ander/ so außgespielet hat/ auch ein Auge. Darnach ists an ihm anzufangen/ von was vor Farbe es ihm beliebet/ weiter zu schlagen/ und damit so lang zu continuiren/ biß der ander stechen kan: Fähret also einer und der ander fort/ so lang sie noch Karten-Blätter in der Hand haben. Derjenige aber/ so die letzte Lese oder den Stich bekommet/ zehlet für denselben zwey/

wann

wann es ein gezehntes Blat/ und wann es eine Neune/ Achte/ Sieben oder Sechse ist/ zehlet er ein Auge. Und wann solches auch geschehen / rechnet der so die meisten Lesen bekommen/ zehen Augen dafür: Wann sie aber beyde gleiche Lesen haben/ zehlet keiner unter beyden eines Auge.

Nachmahls merckt ein ieder mit Zahlpfennigen / oder schreibet mit Kreiden alle Augen/ so er zusammen hat/ und wann das Spiel auff diesesmahl noch nicht zu Ende gebracht ist/ fangen sie wiederumb an die Karte zu geben/ nach dem selbige wohl gemenget und abgehoben worden. Es ist aber die Reihe zu geben / an demjenigen/ so im vorigen Spiel der erste gewesen/ also daß solcher Gestalt so lang fortgefahren wird/ biß einer unter beyden die Zahl darumb sie im Anfang des

Spiels

Spiels vergliechen/ erreichet hat. So aber nach vollbrachten Spiel/ der so verlohren hat/ weiter spielen wil/ damit man wissen möge/ wer zu erst geben soll/ hebt man von neuem/ welcher unter beyden das höchste Blat bekommet. Wofern man aber anfänglich außgedinget hätte/ daß solches dergestalt geschehen solte/ nach dem das Spiel außgehen würde/ muß man in solchem Fall nicht heben/ wer der erste ist/ sondern wechsels Weise/ nicht anders/ als ob das Spiel nicht wäre außgespielet worden/ mit den Geben continuiren. Jedoch ist einem und dem andern nach Endigung des Spiels frey gelassen/ ob er weiter spielen wil oder nicht/ dergestalt/ daß ihn nichts darzu verhindern kan/ ob gleich der andere der erste wäre/ oder verspielet hätte. Allhier ist auch zu mercken/ daß das Spiel durch vor-

vorgeschriebene maß und Ordnung zu dem Ende gebracht werde. Zum Exempel: Wenn alle beyde so weit komen/daß einem ieden nicht mehr als vier oder fünff Augen/zu Vollbringung des Spiels / mangelten/ und der eine Blanche bekommen/ hat er gewonnen / alldieweil der Rumel nachgehet/und die Blanche am ersten gezehlet wird / wann er aber nicht Blanche hat/zehlet man wie gemeldet/den Rummel/darnach die Seqventze/dann die Es/ Könige/Frauen/Knechte und Zehen/hernach die Augen/so man im ausschlagen und stechen macht/und letzlich die zehen Augen wegen der Lesen/ welche man nicht anders als zuletzt/ und nach dem alle Blätter gespielet sind/zehlen kan.

Was bey diesem Spiel ferner in Obacht zu nehmen.

Welcher/so wohl wegen Blanche, Rummel/ Seqventzen/ Es/Könige/ Frauen/ Knechte und Zehnen/es sey durch gedrittes oder gevierdtes/in zusammen rechnen aller seiner Augen / dreyssig zehlen kan/dergestalt/daß er nicht einiges von seinen Blättern ausspielet/noch daß sein Mitspieler etwas gerechnet/ zehlet er an statt dreyssig/neunzig/ und so viel Augen/als er über dreyssig bekömbt / zehlet er eben so viel mit den neunzigen/als 31. 32. 33. 34. oder mehr / sagt er 91. 92. 93. 94. und so fortan. Und diß wird ein Repick genennet. Da aber sein Mitspieler Rummel und Seqventz gleich hätte / wäre es nur vor ein schlecht Spiel / und vor keinen Repick zu rechnen.

Ferner / welcher eben auff iehtgedachte Art und Weise / doch daß er schon ausgeschlagen / und sein

Mit-

Mitgesell nicht ein einig Blat schläget/ den Rummel/ Seqventz gleich hätte / wäre es gleichfalls nur ein schlecht Spiel/ und vor keinen Pick zu achten / so er rechnen kan / biß dreyssig zehlen/ rechnet er an statt der dreyssig sechzig Augen. Welche ein Pick genennet wird. Hierbey aber ist zu mercken/daß/wann einer an statt sechzig sagen solte / dreyssig spreche/und also fort führe und zehlete 31. 32. hernach aber sich noch erinnere/sagende/und drenssig vom Pick/das macht 60. 61. oder 62. so hindert ihn solches an seinem Spiel nicht/ wann es auch gleich gar zu letzt im Spiel geschehen solte/dafern er nur nicht (nach dem er seine Augen angeschrieben hat) die Karte gemenget / und abheben lassen / und welches noch ärger ist/wañ er schon zu geben angefangen hat. Dann in solchem Faut ist keines weges da-

mit zuzulassen / daß er die dreyssig vom Pick nachmals zehlen wolte/ sondern verleure dieselben.

Welcher alle Lesen sticht/an statt daß er/wie sonst gebräuchlich/und oben davon Meldung geschehen ist/ zehen zehlen solte/rechnet er viertzig/ zum Stich aber drey / und dieses heist ein Caput.

Hier ist in acht zu haben/daß der/ so da zehlet/mit dem Rummel/Sequentz und Vogel/oder Gleichnüs zusammen biß auff dreyssig käme/ für dem ausschlagen/und also neunzig sprechen könte/ oder im schlagen biß auff dreyssig/daß er sechtzig sagen solte/dadurch zum Picke/das ist ein Sechtziger oder Repick/das ist/ ein Neuntziger / gelangen könte: Sein Mitspieler aber so viel Rummel als der ander/und der Rummel also gleich instünde/kan der mit seinen dreyssigen fürm ausschlagen

weder

weder neuntzig / noch im schlagen auch nicht sechtzig zehlen/dann weil der Rummel gleich wird/solches also der Pick oder Repick verhindert. Begiebt sichs dann/ daß sie beyde gleiche Sequentz/und der so da zehlet/zu sechtzig oder neuntzig gelangen könte/ so verhindert er solches mit Sequentz nicht gar/ sondern zehlet sein Pick oder Repick/wie sichs beliebet/und kan solcher auff keinerley Weise als durch den Rummel verhindert werden.

Hierbey ist noch zu erinnern/ wann sich befinden würde / daß sie beyde gleichen Rummel/gleiche Sequentze und Lesen hätten/daß keiner unter ihnen solche Sachen so gleich sind/zehlen/ oder daß hierinn einer für dem andern einigen Vorsitz haben könne: Sondern es werden einig und allein die Augen gerechnet/ so ein ieder im schlagen und stechen

zusammen zu bringen vermocht hat.

Von den Zufällen/so sich in diesem Spiel begeben/und von Fehlern/so hierbey begangen werden können.

ERstlich/ welcher mehr Blätter/als sichs gebühret/ giebt oder nimbt/es geschehe unversehens oder aus Betrug / stehet es in desjenigen Willkühr / so der erste ist/ anders geben zu lassen/oder fort zu spielen. Als wann der jenige/so der erste ist/an statt der zwölff Blätter/ dreyzehen hätte / und er nicht auffstossen/ sondern spielen wolte/ muß er davon ein Blat / so er zu viel bekommen/wegwerffen/damit der letzte gleiche Anzahl als der erste habe. Wann aber der jenige / so giebt/ dreyzehen Blätter genommen hätte/stehet es nur dem ersten frey/ob

er

er fort spielen / oder von neuen geben lassen wil/massen die Faute oder Fehler nur von dem herkommen/so die Karte gegeben. Wann nun der erste/nach dem er eine solche Anzahl der Kauffkarten/ als er wil/ und so viel er kan/genommen / fortspielen wil/kan der Letzte die Zahl der zwölffe auch ergäntzen/der gestalt/daß er ein Blat mehr als er nehmen wird/ wegwerffe. Es soll aber dieses also geschehen/ daß es einer dem andern zuvor sage/und zwar ehe er die Blätter/ so erkaufft / besehen/ noch seine ersten untereinander gemenget hat. Dann hernach ists durchaus nicht mehr zulässig/und muß man das Spiel/ wie es befunden wird/ fortspielen. Jedoch bey Straffe/ so wider die jenigen/ welche zu viel Blätter haben/bald folgen wird.

Es ist aber zu mercken/wann einer funffzehen oder sechtzehen Blät-

ter gebe / so leicht geschehen kan / wann man eine Lese mehr / als sichs gebühret / giebet / oder nimmet / muß man nothwendig die Karte von neuen geben / und stehet in keiner der beyden Wahl fortzuspielen: Damit die Verwirrungen und Zanckhändel / so davon herrühren / verhütet werden möchten.

Welcher anszuspielen angefangen / und die Blanche, Rummel / einen oder mehr Seqventze / Es / Könige / und dergleichen Sachen vergessen hat / derselbe kan sie nachmals nicht mehr rechnen / sondern werden dem jenigen / welcher sie versehen / ungültig gemacht.

Welcher / ehe er ausspielet / nicht auffweiset / wie viel er im Rummel oder gleich viel der andere hat / oder auch seine Seqventze / derselbe verleuret solche Augen / und kan nicht wieder zurück treten. Und der an-

der

dere zehlet das jenige/so er von gedachten Sachen auffweisen kan/ob sie gleich niedriger und geringer wären/und er schon zugespielet hätte: Jedoch muß er sie zuvor weisen/und zwar so bald der ander die Faute begangen hat: Dann wann er nur ein einig Blat/nach dem vorgedachte Faute geschehen/zugespielet hätte/ ist er damit so wenig als der andere zu hören.

Welcher falsch ansagt/als wann einer spreche/ich habe drey oder vier Es/Könige/Frauen/Knechte oder Zehen/(weil gebräuchlich ist/daß man selbige nicht wie die Blanche, Rummel und Seqventze auffweiset) und nach dem er dergleichen Dinge gezehlet/nun ein Blat gespielet/sein Compagnon aber im Anfange/in dem Mittel oder Ende des Spiels vermerckete/daß er das jenige/so er angesagt/nicht hat/es

geschehe aus Unbedachtsamkeit / oder daß er etwas davon weggeleget hätte/ so ist das seine Straffe / daß er das geringste nicht/so er in Warheit haben kan/zehlen/ und der ander kan alles rechnen was er hat. Welches aber nicht das gantze Spiel seines Mitgesellens verhindert / sondern nur für dieses mahl geben/zu verstehen ist. Jedoch ausgenommen/wann das jenige/so der erste gerechnet hat/des andern Pick oder Repick verhinderte / dann bey solcher Beschaffenheit und in diesem Fall kan der jenige/ so den Fehler begangen/nicht verhindern/daß der ander nicht sein Spiel zehle/ ob er gleich zu spielen angefangen / oder auch mitten oder zu Ende des Spils gewesen.

Der jenige/welcher mehr Blätter nimbt als er wegwirfft/ ist dergleichen Straffe unterworffen/ und

zehlet

zehlet gantz nichts / wenn sich im Spielen befinden wird/daß er mehr/ als ihm zustehen / hat. Welcher aber weniger nimbt/oder sich weniger befinden/ der unterläst nicht zu zehlen/was er hat: Dergestalt/daß mit wenigern aber nicht mit mehrern Blättern man spielen kan / und muß der jenige/so am wenigsten hat/und dieselben zu reichen/zu geben. Als zum Exempel: Wann der jenige/so zwölff Blätter hat/zehen Lesen nacheinander machte/und die zwey letzten Blätter von unterschiedener Farbe oder Art wären/ muß der / so nur eins in der Hand hat/dasselbe auff das/so der ander spielen wird/obs gleich von der Farbe nicht ist/zuschlagen/und kan also caput werden. Ungeachtet / daß des jenigen/so noch ein Blat zuletzt behält/eben von der Farbe / so der ander zugeschlagen / und niedriger

als seines ist. Dann wie gesagt/ muß man auff die Blätter/ so ausgeschlagen werden/so lang man kan zuschlagen: Besonders auch/weil die Schuld dem jenigen zuzumessen/ so am wenigsten Blätter hat/ sintemal er so viel als der ander nehmen können.

Ferner alle Blätter/so den Tisch oder Teppich berühren/nemlich die im schlagen aus der Hand geschmissen werden/können nicht hergenommen werden: Es wäre dann/wann man von derselben Farbe/so geschlagen wird/hätte/und man ohngefehr nicht meynende/daß man derselben habe/von einer andern Farbe zuschlüge. In solchem Fall muß man es wieder nehmen/und das andere schlagen. Dann es ist keine Straffe darauff gesetzt/ und kan mans nicht versagen. Wann aber einer gedächte/ er schlüge ein Es/

Kö-

König / Frau oder anders / und er unversehens ein niedriger Blat / als das so zugeschlagen ist / zugebe / muß es / wann es aus der Hand ist / darbey verbleiben : Und kan mans nicht wieder nehmen.

Ferner / wer an statt drey oder vier Es / Könige / Frauen / Knechte / oder Zehnen / andere dergleichen Sachen / so er nicht hat angesagt / derselbe verspielt das Spiel / wie zuvor gemeldet worden. Als zum Exempel : Es hat einer ein Es / und sagt König / oder dergleichen an / ob er zwar in der Warheit es hat / nichts desto minder / weil er sich versprochen / und eins vor das andere angesagt / fällt er in die Strasse / so auff diß Spiel gesetzt ist : Jedoch für dieses mal allein / und wann er zu spielen angefangen hat. Dann dafern er kein Blat ausgeschlagen hat / ist ihm ohne einige Strasse

gelassen/seine Worte zu ändern/und selbige zu corrigiren.

Welcher seine Karte/in dem er vermeynet/daß er verlohren habe/ wegwirfft/und dieselbe mit andern Blättern/so auff dem Tische liegen/ vermischt/ob er gleich verspüret/ daß er sich geirret hätte/kan er sie doch nicht wieder nehmen/noch Hoffnung haben/sein Spiel auszuspielen/sondern hats verlohren: Wann sie aber noch nicht vermenget worden/stehet es ihm noch frey/ ob er es verlohren oder gewonnen hat.

Ferner/wann einer/wie sichs offt begiebt/in dem er nicht mehr als zwey oder drey Blätter noch in der Hand behält/vermeynet/daß der/wider welchen er spielet/die höchsten von denen/so ihm noch übrig in der Hand sind/habe/und dahero dieselben stechen könne/wann

er

er sie alle zwey oder drey zugleich wegwirfft / sollen die für die erstgeschlagenen gehalten werden/welche befunden werden/daß sie am ersten den Tisch oder Teppich anrühren/ und am untersten liegen: Also und dergestalt / wann der andere eins oder zwey von dem jenigen/ so der andere vermeynet/daß er sie habe/ im kauffen weggeworffen hätte/kan er gedachte Blätter stechen / oder gehen lassen / nach Gelegenheit/ als die so er haben wird/entweder höher oder niedriger sind / als selbige/ so auff dem Tische liegen.

Es ist auch nicht zugelassen zweymal wegzulegen / oder zu kauffen: Als zum Exempel: Der erste leget sechs Blätter weg/und nimbt derowegen andere sechs: Indem er aber auff sieben kömbt / und er es im umbkehren erkennete/und sehe/daß es ihm nützlich wäre / ist es ihm

nicht

nicht zugelassen / noch eins wegzuwerffen/damit er selbiges auch bekommen möchte.

Also auch/ wann der letzte eins oder zwey weniger/als noch übrig sind/ wegwirfft/ und in dem er die Kauffkarte auffhebt und nimbt/und eines / so er liegen lassen muß/und ihm dienstlich wäre/ ersehe/ kan er nicht mehr (gleich auch der andere thun müssen) wegwerffen/damit er es zugleich kauffen möchte. So ist auch keinem unter beyden / ehe er wegleget/ die Blätter so er nehmen soll / zu besehen zugelassen / daß er nemlich dieselben hin und her werffe oder zehle/alldieweil man sie kennen kan. Derowegen soll der erste zum andern die Zahl so er nimbt/und so er gewiß liegen läst/ansagen/damit der letzte nicht Ursach zu sprechen habe/ich weiß nicht wie viel Blätter ihr genommen habet/und deswegen

muß

muß ich sie zehlen: welches er nicht thun kan/wann der erste ihm nicht abschläget zu sagen / wie viel er nimbt/und wie viel er liegen läst.

Ferner/wann man weniger Blätter/als man nimbt/wegwirfft/ nachmahls aber sich besinnet/daß er zu viel genommen/wofern man noch keines umbgekehret/ oder zu seinen andern geleget/kan man die/ so man zu viel hat/wieder hinlegen: So man aber eines besehen/oder zu denen so man hat/gefüget/ists eine Faute/welche diese Straffe mit sich bringet/daß man sein Spiel doch nur für dieses mal verleuret.

Ferner/wann einer aus Unachtsamkeit und unwissend zweymahl nacheinander die Karte giebt/oder sich wieder besinnet/daß er geirret/ und daß es nicht an ihm zu geben sey/muß der andere geben: Wofern er nur von seinen Blättern keines

besehen hat/ob gleich der ander die seinen besehen hätte.

Ferner/wann der jenige/so vorsitzt/den Rummel/Seqventz/Es/Könige oder dergleichen Sachen ansaget/und der ander darauff antwortet/daß sie gut sind: Hernach aber/wann er sein Spiel recht besiehet/(dafern er nur sein Blat zugeschlagen hat/weil nachmahls durchaus nichts mehr gültig ist/) befindet/daß er sich betrogen und geirret/und daß er mehr Rummel/höhere Seqventze oder Es/Könige und dergleichen Sachen/so mehr gelten/als die jenigen/so der erste gezehlet/in Händen hätte/kan er auff die Hinter-Füsse treten/und was er von gedachten Sachen hat/rechnen.

Also auch/wann der letzte/nachdem er den ersten Rummel/Seqventze/Es/Könige oder dergleichen/

chen/hat zehlen lassen/und ehe er zuschläget/verspüret und befindet/daß er so viel oder mehr dergleichen Sachen hätte/kan er ebener gestalt wieder zurücke kehren/ob gleich der erste ausgeschlagen hätte/welcher schuldig ist das jenige/so er zum Nachtheil des andern schon gezehlet/wieder auffzusagen und nachzulassen. Weil die Parole (wie gesagt ist) einen gantz nicht verbindet/ dergestalt und also/wann einer den Rummel ansagt/und damit er die Zahl/so der ander haben kan/wissen möchte/(wie auch solches durch seine Karte/was er hat/wann er davon nichts weggeworffen/abnehmen kan) ist ihme vergönnet/mehr oder weniger anzusagen/und nachdem er geantwortet/kan er nach Gelegenheit seiner Antwort alsdann recht sagen/wieviel er hat/ohne Befürchtung einiger Straffe: Dann

also bringet es die Freyheit dieses Spiels mit sich/besonders aber ist solches zu Pariß / und der umbliegenden Ortē selbiger Stadt bräuchlich: Ob zwar andere Provintzen/ als Provence und Langvedoc sind/ da es bey dem ersten Wort/so man sagt/bleiben muß/und nicht zugelassen ist/auff die Hinderfüsse zu treten/ und die Worte zu ändern.

Die Blanche wird ehe als andere Sachen gezehlet/und muß so wohl vom Ersten als dem Letzten / ehe man weglegt und kaufft/ gewiesen werden/wie zuvor berichtet worden: Dann hernach gilt sie nichts: Ob gleich Zeugen vorhanden wären/ daß man sie zuvor gehabt hätte. Sie verhindern auch Pick und Repick/ ob man gleich sonst nichts mehr hätte/wie auch nebenst den andern Sachen/so dabey sind/demselben zu geben/dienet.

Fer-

Ferner / wann man vier Es/ vier Könige/ Frauen/ Knechte und Zehen haben können/und eines davon verleget hätte/nach dem er nur drey derselben Sachen zehlet / und geantwortet worden / daß sie gut sind/ist er/nach dem er sie gerechnet/ schuldig/wann es der ander vor ihm begehret/zu melden/ welches unter gedachten Blättern ihm mangele/ oder die andern drey/wofern sie der ander sehen wil/zu weisen. Und stehet ihm nicht frey solches abzuschlagen.

Ferner (wie sichs zutragen kan) wann die Karte sich falsch befindet/ als wenn zwey Blätter einerley Art darin wären / wird das Spiel nur in dem Schlage / und zu der zeit/ als man die Falschheit verspüret/so wohl des einen als des andern nichtig/und bleibet alles das jenige/so vorher geschehen/kräfftig.

Nach

Nach dem man aber gehoben hat/wer die Karte geben soll / und in dem sie geben wird/ man zu viel oder zu wenig Blätter befinden thäte/muß man wegen dieses Mangels nicht auffs neue heben/wer der erste seyn soll/sondern nach dem man das jenige/so zu viel ist/weggethan/oder den Mangel ersetzet hat/ muß nur die Karte wieder gemenget werden/ und der jenige / an welchem zuvor das Geben gewesen / muß sie austheilen und geben.

Es ist nicht zugelassen/die Zahl/ durch welche man die Karte zu geben angefangen hat/ zu ändern/dafern mans zuvor / ehe abgehoben worden/gesagt: Als zum Exempel: Man hat drey gegeben /nach dem aber verleuret/ und vermeynet das Glück zu ändern / in dem man 2. und 2. oder vier und vier/auch wohl eins und eins giebt: So ist zugelas-

sen

sen eine andere Zahl zu nehmen/ wann das Unglück continuirte: doch muß mans (wie gemeldet) allzeit/zuvor man abhebt/ sagen/ und ist hierbey zu erinnern / daß gantz nicht zugelassen wird/ eine grössere Anzahl als vier auff einmahl zu geben.

Ferner/wann sauber und nett abgehoben worden/daß nemlich die Blätter nicht hin und her geworffen werden/und einer unter beyden vermerckte/daß das erste Blat gut oder böß wäre; Als wann der erste sehe/ daß es eine sechs oder sieben ist/und es nicht haben wolte/ sondern zum andern sagte/daß er die Karte anders mengen/und auffs neue abheben lassen solte / stehet ihm solches nicht frey/und ist nicht schuldig solches anzunehmen/dafern er die Karte nett abgehoben hat. Ebener massen ists mit dem/ so giebt / beschaf-

schaffen/wann er sehe/daß der ander ein Es/oder ander gut Blat abgehoben hätte/und wolte/daß man die Karte anders geben solte: Ist es ihm eben so wenig als dem ersten erlaubet: Und soll man auff die/so solches thun/Straffe setzen/und sich deswegen/ehe man zu spielen anhebet/vergleichen: Dann es ist eine Art des Betrugs und bösen Gemüths/und dahero strafwürdig.

Ferner/wann im geben ein umbgekehrt Blat auff der unrechten Seite sich befindet/darff man die Karte nicht von neuen mengen/sondern es muß der jenige/an welchem es kömbt/es sey gut oder böse/annehmen. Wann sichs aber mit zweyen umbgekehrten Blättern zutrüge/alsdann muß man sie nothwendig wieder mengen/und anders geben/dieweil solches gar zu grossen

Scha-

Schaden einem oder dem andern bringen könte.

Welcher erfunden wird / daß er mit der Karten pattelt / oder die Blätter wieder nimbt / (ausser daß er für einen Betrieger und ehrlosen Menschen gehalten wird) derselbe verleuret sein gantz Spiel / und darff nichts zehlen / auch soll man ihn aus der Spielgesellschafft stossen / und nicht ferner mit einem solchen Gesellen spielen.

Dieses ist also kürtzlichen und in einer Summa alles das jenige / so mich bedünckt / darauff diß Spiel beruhet / und was darzu gehöret: Dafern aber etliche andere Zweiffel oder Fragen fürfallen solten / kan man sie durch diese fürgeschriebene Nachrichtung leichtlich erörtern / und welches der Vernunfft am besten gemäß zu seyn scheinet / erwehlen. Dann was Wissenschafft und Kunst

wohl zu spielen anlanget / (welche im kauffen/und die Blätter zur Zeit und à propos auszuspielen und zu schlagen bestehet) wie selbiges vom Glück und der Beschaffenheit der Blätter und Spiels / so man bekömbt/herrühret/also möchte solche Unterweisung und Demonstration lang uñ verdrießlich/auch vielleicht etlicher massen ungewiß seyn/ dergestalt/daß es besser ist/daß man solches selbst practicirt, oder den jenigen / so hierin am erfahrnsten und verständigsten seynd/wie sie spielen/ zum öfftern und mit Fleiß zusehe.

Das Hoickspiel.

1.

ERstlich ist zu wissen/daß auff diesem Spiel können 2. drey/ vier/fünff oder mehr spielen. So 2. spielen/giebet man 15. Karten/so

drey

drey spielen/giebt man 12. Karten/ so vier spielen/giebt man 10. Karten/so fünff spielen/giebt man neun Karten/und so fortan. Wie mehr spielen/wie weniger Karten man giebt. (NB. Zu mercken) daß man die Karten nicht gantz ausgiebt/sondern es müssen etliche Karten im Stamme/oder von den Karten etliche beliegen bleiben.

2. Zum andern muß ein ieder drey Sätze auffsetzen/ und werden drey Numeren oder Zeichen auff ein Bret oder Tisch geschrieben/als zum ersten den Point der Rummel/oder die Farbe/Zum andern die Sequence oder der Seqventz. Zum dritten der Fredon oder die Gleichen/wird also in die Farbe oder Rummel von iedem Spieler ein Satz gesetzet/wie auch in dem Seqventz von iedem Spieler ein Satz/darnach in die Gleichen/

auch von iedem Spieler ein Satz.

3. Wann nun die Karten gehoben wird/ist zu wissen/welcher die Karte geben soll / daß der so das höchste Blat hebet / zum ersten die Karte giebet/und gehet hernach das Karten geben auff der Reyhe recht herumb/es gewinne einer oder gewinne nicht/so bleibet das Karten geben auff der Reyhe/Nachbar und Nachbar recht herumb.

4. Vom Point oder vom Rummel.

Wann nun die Karte gegeben/so viel Blat/ wie oben gedacht / nach dem viel Spieler seyn/so fänget der an/so am ersten die Karte empfangen hat/seinen Rummel oder Farbe zu bieten / so hoch er will/ oder zu passen/ es muß aber einerley Farbe seyn/darnach ist die Reyhe an seinem Nachbarn/so der erste geboten

oder

oder gepasset/zu halten oder zu pas-
sen/darnach ist die Reyhe an den
dritten/zu halten und zu passen/und
so fortan/am vierdten oder fünfften/
wie es einen ieden seine Karte lehrt/
hat einer nun einen bessern Rum-
mel/wie ihm bedüncket/der mag
wieder bieten/er muß aber eines so
hoch bieten als der erste gebotten
hat. Es stehet aber dem Letzten/
bey dem der das Gebot mit hält/
ob er wil noch eins so hoch bieten/
als der erste oder ander gethan hat/
ob er das Spiel wil auffsodern. Und
stehet nicht bey deme/so darzwischen
inne sitzet/wieder höher zu bieten
oder auffzufodern/es geschehe dann
mit Consens des letzten Halters/
oder dessen Discretion. Aber hie-
bey ist zu mercken/daß offt das bes-
ser geboten wird/muß es doppelt ge-
boten werden/so es der Compagni
beliebet/kan es wohl so hoch geba-

ten werden/als es ihnen sämtlichen gefället.

5. Wer nun den höchsten Rummel oder einerley Farbe hat / der weiset seinen Rummel oder Farbe auff/der hat gewonnen/was darauf gesetzet und gehalten ist/nimmet solchen Auffsatz vom Rummel zusammen hinweg.

6. So aber einer den Rummel oder die Farbe bietet/und niemand wil solche halten/so nimmet er hinweg/und darff keinen Rummel oder Farbe weisen. Hier muß er wissen/ daß iedes Bild Zehen an ihm gilt/ die andern Karten was darauff stehe.

7. Solten aber 2. Gleiche viel Farbe oder Rummel haben/so gewinnet den Gewinst des Auffsatzes und Gebots/der von dem/so die Karten gegeben hat/für der Hand sitzet/ wer unrecht ansaget / zum Exempel

36. und hätte 40. oder mehr/so gilt nicht mehr als er angesaget.

8. Vom Seqventz oder Sequence

Nach dem Point, Rummel oder Farbe folgen die Sequence oder der Seqventz/das ist/die Blätter/ so auffeinander folgen/ Als: 1. 2. 3. 4. 5. :/: 2. 3. 4. 5. 6. :/: 3. 4. 5. 6. 7. :/: 4. 5. 6. 7. 8. :/: 5. 6. 7. 8. :/: 5. 6. 7. 8. 9. :/: 6. 7. 8. 9. 10. Knecht. 8. 9. 10. Knecht. Weib. König. Welcher/ wie allhier verzeichnet / einen gefünfften Seqventz hat / der mag alle drey Auffsätze/ als den Rummel oder Farbe/ Seqventz und Gleichen bieten/ auff Art und Weise wie bey dem Rummel oder Farbe Numero 4. Es werde dann gehalten oder nicht/so gewinnet oder ziehet er alle drey Auffsätze/ neben dem was geboten oder gehalten ist. Der höchste Seqventz gewinnet dem ringern ab/

oder so 2. gleich seyn / so gewinnet der / so vor der Hand sitzt.

9. Auch mag man den gedritten Seqventz bieten / welcher aber den höchsten Dritten hat / gewinnet für dem Ringern / und wird im bieten gehalten / wie mit dem Rummel oder Farbe Numero 4. Also auch mit dem Gewinn / wann 2. gleich seyn / so gewinnet der für der Hand sitzet.

10. Wann einer einen gevierdten Seqventz hat / der gewinnet für dem dritten / und allezeit gewinnet der Höhere dem Ringern ab / wird mit auffsetzen und gewiñen gehalten / wie mit dem Rummel oder Farbe Numero 4. Wann 2. gleich seyn / gewinnet der für der Hand sitzet.

11. Solte aber einer einen Gesechsten / Gesiebenden oder höhern Seqventz haben / gewinnet er für dem Fünfften / wird auch gehalten

mit

mit solchem bieten und auffsetzen/ auch gewinnen/ wie vom Seqventz Num. 8. getractiret worden.

12. Wer aber den dritten oder vierdten Seqventz bietet und gewinnet/der nimbt nicht mehr weg als im Seqventz stehet.

13. Solte der Seqventz aber nicht geboten sondern gepasset werden/so bleibet er stehen / und wird darnach/wann die Karte wieder soll gegeben werden/nicht alleine darein sondern in alle Fache wieder zu gesetzet werden/so lange biß daß es geboten wird / wer aber unrecht seinen Seqventz ansaget/der ist der Straffe schuldig / wie beym Rummel Num. 6.

14. Von Fredon oder Gleichen.

Wann einer vier gleichen hat/ der mag setzen und bieten wie dem gesünfften Seqventz Numero 8.

Die höchsten Gleichen gewinnen dem ringern ab. Aber über das ist hierbey auch zu wissen und in acht zu nehmen / daß die vier Gleichen / wannn es geboten wird / den fünfften ja siebenden Seqventz und allen Seqventen abgewinnet / es habe einer einen Seqventz in diesem Spiel so hoch er will / gewinnet doch der die vier Gleichen hat.

15. Der drey Gleichen hat / bietet wie beym Rummel oder Farbe / und gewinnet gleich auff selbige Art und Weise / dann die drey höchsten Gleichen gewinnen der ringern ab.

16. Vom Spiele weiter.

Der Charte Blanche hat / das ist / der kein Blat in der Hand hat / in seinen gegebenen 15. 12. 10. oder 9. Blättern / wann die Karte gegeben ist / der darff nicht bieten / auch keinen

keinen andern etwas/ bieten lassen/ sondern weiset solche Karten auff/ oder leget sie auff den Tisch / und nimmet alles hinweg/ oder gewinnet alles/ was in den dreyen Felden stehet.

17. Sind ihrer 2. so Charte Blanche haben/ so gewinnet der die geringsten Augen zu solcher Charte Blanche hat.

18. Haben ihrer 2. zugleich Charte Blanche, einer so hoch als der ander / so gewinnet der / so für der Hand sitzet.

19. So man nun fänget außzuspielen/ so spielet der erst / dem am ersten die Karte gegeben/ als folget so es ihm beliebet/ 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. Knecht / Weib / König/ Der König ist allezeit Hoch/ das ist so viel: Es muß ihm ein ieder Mit-Spieler einen Satz bezahlen/ so offt er einen König spielet / das

wird genennet / wie oben gedacht/ Hoick.

20. Hierbey ist auch in acht zu nehmen/ das Spaden Weib / welches auch allemahl/ ob es schon mit einem König kan gestochen werden/ Hoick ist/ und muß ein ieder Spieler/ deme der es außspielet oder außschläget / einen Aufflatz geben / das ist Hoick.

21. Der Ruten Knecht ist auch in acht zu nehmen / und ist Hoick/ so offt er außgespielet/ oder zugeschlagen wird / wie bey Numero 20. bey dem Spaden Weibe.

22. Weiter ist auch in acht zu nehmen / wann ich außspiele / wie bey Numero 19. gedacht/ 1. 2. 3. 4. oder mehr oder höher/ so darff ich nicht die Farbe der Blätter in acht nehmen/ nach der Numer/ als das Hertzen 1. Darauff mag ich / oder der so mir folget / wol die Ruten/

Spa-

Spaden oder Klever 2. und die 3. schlagen/ und so fortan/ was es für Farbe ist/ wann es nur in rechter Zahl übertrifft/ und nicht eben die Farbe.

23. Wann einer nun 1. oder ander Blat ausspielet/ und er hat das nechstfolgende/ an der Numero nicht/und daß der dritte oder vierdte erst darauff folget/der spielet solches darauff/hat er nun mehr/so darauff gehören/spielet er fort/ biß endlich zum Könige/ der denn spielet/ der krieget Hoick/ und fänget wieder an auszuspielen.

24. Wann nun einer ein Blat ausspielet/und der ander/dritte oder vierdte/ wie viel deren seyn/ nicht hat darauff zu spielen/ so ist solches Blat Hoick/ und bekommet von ieden einen Auffsatz/ und fänget wieder an zu spielen/ und so offt ihm ein Blat nicht kan gestochen werden/

bekommet er Hoick/ das ist ein Auffsatz.

25. Wer nun seine Karte am ersten aus der Hand spielen/ und loß werden kan/ demselben müssen die Mitspielenden für ein iedweder Blat so in der Hand behalten/einen Zusatz geben.

26. Außgenommen/ wann der so sein letztes Blat wegspielet/ und solches nicht ein König ist/ und einer von den Mitspielern könte solches Blat einmahl stechen/ so darff er für das eine Blat/ damit er sticht/ den nicht zahlen/ sondern hat den einen Satz damit liberiret. Wann er schon mehr könte stechen/ gilt es nicht/ sondern nur das einige Blat hat er befreyet/ für die andern alle muß er zahlen.

27. Wer nicht recht bekennet/ und zuschläget/ und etwas zurücke hält/ der muß den gantzen Stamm

bese-

besetzen/ auffs neue/ oder so vom vorigen Satze noch etwas stehet/bleibt solches/ und muß er gleich dennoch voll den Stamm darzu besetzen.

28. Wer seine Karten wegwirfft/ und nicht spielet/oder wissentlich und beweißlich unrecht thut/ muß so viel im Stamme stehet / auffsetzen/ dem gantzen Spiel zum besten.

29. Wann nun einer durch einen 5. 6. 7. 9. oder mehren Seqvens die 3. Auffsätze sambt dem Gelde/ was er oder andere geboten haben/ gewonnen und weggezogen/ so fänget gleichwohl der/der dieses mahl die erste Karte bekommen hat/ auszuspielen/wie im Numero 19. verzeichnet.

30. Wann einer mit Fredon oder vier Gleichen die drey Auffsätze gewonnen/wie Numero 29. hieroben verzeichnet bey dem Seqvens/ also wird gespielet biß zu Ende des Spiels.

Etliche

Etliche Bey-Regeln / so in diesem Spiel zu beobachten.

WEr Charte Blanche hat / das ist / Karte sonder Bild / deme wird von iedwederm ein Auffsatz bezahlet / iedoch muß er solche darzeigen / träget es sich aber zu / daß ihrer zwey Charte Blanche haben / so darff der dritte keinem nichts geben.

2. Wann im ausspielen ein Blat verschwiegen wird / als zum Exempel / ich schlage eine Siebene / und sage ohne Achte / ich hätte aber selbst eine Achte / so muß ich zur Straffe einen Auffsatz bezahlen.

3. Wann man zu wenig in der Farbe ansaget / so gilt mehr nicht / als ich erstlich gemeldet / ob gleich beym auffweisen ein mehrers hernach sich befinde / dann man richtig anzusagen schuldig.

4. Wer

4. Wer den Seqventz oder Gleichen geboten/und den Auffsatz/ weil es niemand gehalten / eingezogen/nachmahls aber im auffweisen sich befindet/daß er keinen Seqventz oder Gleichen gehabt/ der soll den Auffsatz gedoppelt wieder auffsetzen/ wie auch/was er geboten/dem Spiel verfallen seyn.

5. Wann einer aus Zorn und Ungedult / und weil er kein gut Spiel hat/ seine Karten hinwirfft/ der muß iedwedem einen Auffsatz zahlen.

6. Wer im ausspielen aus Betrug/daß er desto besser seiner Blätter abkomen könte/zwey oder mehr Karten zugleich wegwirfft/ der soll einen Auffsatz zu bezahlen schuldig seyn.

7. Wann einer / es sey gleich Rummel/ Seqventz oder Gleichen geboten/auch gleich gewonnen/aber

den

den Auffsatz einzustreichen vergisset/ oder auch den Seqventz und Gleichen nicht auffweiset/ sondern darüber aus oder zuspielet/so wird ihme deshalben hernach nicht alleine ferner nichts bezahlet/ sondern macht sich auch des Auffsatzes/und was er geboten/verlustig/ also/daß es auff dem Spiele stehen bleibet/ und den Mitspielenden wieder mit zu gute kömmet.

Des Hoick-Spiels Schluß-Reime.

Ja beydes ist nicht recht/zu steter Faulheit sitzen/
Und stets im sauersehn die Geister abenützen.
Ja beydes ist nicht recht. Es muß verzuckert seyn.
Die Müh mit süsser Lust. Man bring es nochmals ein.

Was

Was man versäumet hat. Die matten Sauertöpffe/
Die unauffhörlich sich zerbrechen Muth und Köpffe/
Was haben sie davon/und was wird aus dem Fleiß
Ein sehr verwirrter Sinn / der nicht weis was er weis ;
Besinnt nicht was er sinnt/und sich doch stets abkräncket.
Es sitzt da wie die Eul zu Franckfurt/ die mehr dencket/
Als etwa rausser singt. Ja wer die gröste Kunst
Auf einmal fressen wil/der macht den Kopff voll Dunst/
Und bringt doch wenig ein. Ein Glaß/das man wil füllen
So einen langen Hals/das gurgelt mit Unwillen/
Wann man zu häuffig geust/ es immer wieder ein/
Das meiste fleust vorbey/v. muß vergebens seyn.

So und nicht anders ists mit diesen
auch beschaffen/
Die stets ohn unterlaß in ihre Bü-
cher gaffen/
Und mergeln sich so ab. Die gü-
tige Natur/
Die ältste Lehrerin/weist eine an-
dre Spur/
Die sie auch selbst betritt. Seht an
den gülbnen Wagen/
Den Föbus rümher führt/wenn er
von Ost getragen/
Biß Westen einen Tag/so kömmet dann bey Nacht
Der schöne Hesperus/und stellet
auff die Wacht
Das helle Sternen-heer. Da schläf-
fet ohne Sorgen
Die gantze Welt/und ruht/biß wie-
der an den Morgen/
Denn fährt man weiter fort.
Hernach giebt sich zur Ruh
Die müde Nacht/und thut die
lassen Augen zu/ Biß

Biß wieder Abend wird. So ist es
auch im pflügen/
Der gute Acker muß bißweilen bra-
che liegen/
Damit er sich erholt/und Kräff-
te wieder kriegt/
Die Ruhe wird an Müh: Die
Müh an Ruh gefügt/
Eins löst das ander ab/sonst kan es
nicht bestehen/
Wie solt es dann allein uns so un-
glücklich gehen?
Wie solten wir im Werck gantz
ohn Ergetzung seyn?
Sie ists/die das Gemüth weyht
gleichsam ferner ein
Zur Arbeit/ und ergvickt die über-
triebnen Geister.
Diß wuste Socrates/der weise klu-
ge Meister/
Drumb erlustirt er sich mit Kin-
deren/und ritt
Auff einem Stecken-Pferd auch
offten selbsten mit. Ca-

Cato der strenge Mann/der curisch ausgeschryhen/
Der lindert den Verdruß von seinem viel Bemühen/
Das ihm das Rathhauß gab mit einem frischen Wein.
Der tapffre Scipio/ der so viel nahme ein/
Und wer die Donnerkeil die starcke Feinde schluge/
Der tantze wohl mit rumb. Und Pollio der Kluge.
In seiner Redner-Kunst/den hielte gantz nichts auff/
Wann auff die eilffte Stund Apollo war im Lauff.
Was that Augustus wohl der alte Römsche Käyser/
Den offt umbkröneten die grünen Sieges-Reiser/
Das Bret-Spiel nahm er vor/ vertrieb so manche Zeit/
Und dennoch wars kein Schad/ er bracht es ja so weit/

Und festigte das Reich/das Cäsar angefangen/
Was sag ich viel? Anietzt den Rom hat umbgehangen/
Die hohe PurpurPracht / den Franckreich Vater heist/
Weil er durch klugen Kopff die Stände unterweist/
Wie man auff Teutschland soll mit Stücken ferner spielen:
Der/ sag ich / spielt das Hoc, und kan Ersetzung fühlen
Durch diese Lustbarkeit / wann er sich matt gedacht/
Wie Trummeln übern Rhein recht werden überbracht /
So sagt er Rummel / wann er an den Segventz dencket/
Was drauff erfol en wird/und sich nun abgekräncket/
So weist er Segventz auff/wann er sinnt auff Vergleich/
Uñ lange nachgedacht/was noth ist seinem Reich/ So

So wil er in der Kart' auch Gleichen lassen sehen/
Wann er erwogen hat/wie diß und das geschehen;
Wie der und jener Hoc so ungestochen bleibt/
Bey seinem Land und Volck; so sitzt er dann und treibt
Die Lust im Kartenspiel/damit die Hoc gewinnen
Und werden angebracht/hör Leser mein Beginnen/
Warumb ich dieses sag ich hab es so bedacht/
Es ist doch besser was/als gar nichts vorgebracht.

Des lustigen Karte-Spiels Thurn oder Mund genant/

Kurtz in Reime gefaste Beschreibung.

LAß mich wohl/ ich mach dir kund
Ein Spiel im Thurm oder Mund.
Traurigkeit leg hin zur Stund/
Kan dich machen auch gesund/
Oder deinen Beutel wund.

Unterricht des Spiels.

JEder wer Kurtzweil haben will/
Im Thurm auch Mund heist man das Spiel/
Von der Gestalt des Thurns es nenn/
Auch so du wilt die Mund beken/

Von dem Mund/ so man halten soll/
Sein Spiel auffs best verschweigen wol/
Wie auch von Mundus dem Latein/
Daß es die Beutel saubre rein.
Wer güldne Heller hat gespart/
Der wag' es mit der gantzen Kart:
Man zehlt ab acht und vierzig Blat/
Die Weiß man auch im selben hat/
Daß mehr denn drey nicht Spieler seyn/
So stehts auch nicht frey in gemein/
Verlust zu haben und Gewinn/
Besondern halts in deinem sinn/
Was du giebst aus sey schon verlohrn/
So bringet es dir keinen Zorn.
Das magstu fassen wohl zu Sinn/
Daß drey nicht tragen den Gewinn.

Drumb gib geduldig dich darein/
So du nicht wilt vexiret seyn.
Dem Jungfer-Volck mit Höfligkeit
Vergönne den Gewinn zur Zeit.
Dann sie gewinnen gern das Geld/
Und zwingen bald die gantze
Welt.
Wer nun abhebt die ringste Kart/
Der giebet aus krafft Spieles
Art.
Läst auff der rechten Hand abhebn/
Und nach der Lincken muß er
gebn.
Erst gieb drey Blat/dann wieder-
umb/
So lang biß daß in einer Summ
Ein ieder neune Karten hat/
Beym ersten dann es findet statt/
Hinweg zuwerffen was er will:
Wann er vermeynt/er hab das
Spiel/
So nimbt er neune an der Zahl/
Daß es neun Blat seyn überall.

Der zweyte werff von seiner Kart/
Und bessere davor erwart.
Der dritt ihm selber gute geb/
Und dieser meiner Lehr nachleb.
Will es dem ja gerathen nit/
So hab die Kart und spiel den
Ritt.
Darauff ich hie auffsetzen will/
Was zu dem vorbesagten Spiel
Man halten müsse oder nicht.
So merck nachgehenden bericht/
Das Dauß den König übertrifft/
Und auff eilff Augen ist gestifft.
Frau/König/Ober-Untermann
Hernach in einer Ordnung stahn
Ein iedes dieses zehen taugn/
Die anderen zehl nach den Augn.
Ein Dauß/der König und die Frau
Vor eine Seqventz-Braut an-
schau/
Ist dann der Ober-bub darbey/
Sag daß die vierdte Braut es
sey/

Der König/ Frau und Obermann
Ein Seqventz-Braut auch machen kan/
Der Unterbub der bringt die vierdt/
daran man selten was verliert;
Der König und die Frau allein
Ein einzle Braut die wollen seyn.
Ein Braut die andere verzehrt/
Oder zuzeiten auch verwehrt.
Das oberst Fach das ist die Mund/
Das ist an Hellern oft sehr bund/
Und hat darneben den Verstand/
Wer viel Geleichen in der Hand/
Auch wer den fünfften Seqventz hält/
Der zieh den Thurn/ wenns ihm gefällt/
Das vierdte Gleich doch besser ist/
Der siebend Seqventz alles frist/
Dem vierdten Gleichen gehet vor/
Das soltu fassen in das Ohr/
Wär aber keines da zur stät/
Und man schon ausgenommen hät

Da einer macht die Lesen all/
Der ziehe auch in diesem Fall
Was übrig in dem Thurne bleibt/
Das zweyt Fach man den Rummel schreibt/
Die meiste Farb denselben hat/
Die Braut inn hat die dritte statt/
Der Seqventz ist die vierte Reyh/
In dem vier Fachen merck darbey/
Das beste nimbt hinweg die Gab/
Wenn ich aber deins gleichen hab/
So bleibt es wie zuvor auch stehn/
Und muß man nach dem Gesetz sehn.
Das dritte Gleich/das fünffte fach/
Dem besten allzeit weicht das schwach/
Das sechst Fach kriegt diemeisten Leß/
Den letzten stich auch nicht vergeß/
Jedoch

Jedoch wann seyn die Lesen gleich/
Ist solch Fach mehrer Heller reich.
Hierauff ein ieder achtung nehm/
Was ihm zu halten sey beqvem/
Daß ein Gewinn er davon trag/
Vorzeiten ich es also pflag/
Wann wol gestanden ist die Mund/
Auff vier Geleichen dacht zur Stund/
Der fünffte Seqventz nützet wohl/
Damit die Leß man machet voll.
Ich nahm es an/den Thurn wegzog/
Doch muß mans spannen nicht zu hoch.
Kanstu dasselbige nicht habn/
So halt du uff die meiste Gabn/
Wo nicht/so ist der Rummel gut/
Denn er offt mehr Fach holen thut/
Stell alles hin zu deiner Hand/
So hastu dieses Spiels verstand.

So offt der Thurn gezogen wird/
Ein Weißpfennig sich dann gebührt/
Den man pflegt legen in die Kart/
Demnach ein ander Spiel erwart/
Hab fleissig acht auff meine Sätz/
Und dich mit meinem Spiel ergetz.

Reguln dieses Spiels.

1.

Anietzt ist der gemeine Lauff/
Wer spielen wil/soll setzen auff/
Und wagens auff ein gutes Spiel/
Wann es heut nicht glücken wil
So kömbt es morgen nach der Sag/
Daß nicht sey stets gewinstes Tag.

Hüt

Sächs. Landes-Bibl.

2.

Hüt dich vor Zorn/ es thut kein gut/
Zum Spiel gehört ein leichter Muht/
Es hilfft kein Fluchen/ auch kein Zanck/
Ich nehm das Geld ohn deinen Danck.
Dein Verlust magst du wohl verbeissn/
Und eine Kart dafür zerreissn.

3.

Gemeinlich eine neue Kart
Im geben aus hat diese Art/
Das gleich Gevierdtens auff der Bahn
Den gantzen Thurn erheben kan/
Darumb ein ieder Spieler soll
Die neue Kart vermischen wohl.

4.

Hastu vier Gleichen auff der Fahrt/
Auch fünfften Seqventz in der Kart/

Und es nicht recht gegeben ist/
Wann du des nur nicht schuldig bist/
So bringt es dir kein Ungemach/
Zieh du den Thurn/frag nichts darnach.

5.

Wann dein Mitspieler dann ein Blat
Nicht/wie recht/weggeworffen hat/
Es sey zu wenig oder viel/
Du hättest doch ein gantzes spiel
Laß dich nicht irren/und fahr fort/
Nim hin den Wucher mit der Sort.

6.

Wann sich es aber dann zuträgt/
Daß dir nicht Karten aufgelegt/
Und wird gekartet biß zum Stich/
Alsdann wil es geziemen sich/
Wer es gethan/leg wieder dar/
Was von ihn ausgenom̃en war.

7.

Ein gantzes Spiel hat diese Sitt/
Wann du den Thurn ausziehest nit/
Und wirffst darüber aus die Kart/
Es wird dich wohl verdriessen hart/
Doch must den Thurn du lassen stehn/
Lacht man darüber/laß es gehn.

8.

Ists daß mann dann nicht ziehen will/
So ist darumb nicht aus das Spiel/
Der nechst/so wieder etwas hat/
Derselbig tritt an seine statt/
Ob er es schon nicht hat so gut/
Wo nicht es stehen bleiben thut.

9.

Mit dem auffweisen sey nicht jach/
Dem Rummel folget die Braut nach/

Alsdann der Seqventz und das
Gleich/
Und allezeit dem meisten weich/
Zieh nicht eh/dann es sey Gewinn.

10.

Wann einer sagt/ich hab die Braut
Oder auff einen Seqventz baut/
Auch drey Geleichen aber du
Es höher hast/so sag darzu/
Hie besser/iedoch weiß nicht auff/
Biß daß die Ordnung dich er-
lauff/

11.

Was liegt das liegt/und nicht mehr
gilt /
Wann du zurücke ziehen wilt/
Darumb ereil kein unrecht Blat/
Denn wer es übersehen hat/
Dem gilt dieselbe Farb nicht mehr/
Ob er sich gleich beschweret sehr.

12.

Vermeynestu aus allem Fall/
Daß du könst ziehn die Lesen all/

So

So wags recht / oder nimm nur an
Die meisten Leß / wer aber kan
Den Stich darneben auch erhaltn /
Der laß der Karten Spiel-glück
waltn.

Straffen ob diesem Spiel.

1.

Wer bey dem Spiele tobt und flucht /
Streit / Zanck und immer Hader sucht /
Der geb zur Straff drey Batzen Geld /
Ein ander mahl er sich enthält.
Drey Batzen.

2.

Wer böses oder falsch Geld hat /
Gedoppelt Straff leg an die stat /
Nur nicht zu lange sich besinn /
Dann dieses giebt ihm nicht Gewinn.
Doppelt.

3.

Wer dann ein Fach zu wenig hält/
Und nicht beyzeit thut des Eut-
gelt/
Der leg dasselbe doppel dar/
Ein ander mahl so zehlt ers gar.

Doppel.

4.

Zween Batzen soll man legen ein/
Eh daß die Kart gegeben sein/
Wer das versieht/und ist zu träg/
In die Mund ein Weißpfennig
leg.

Ein Albus.

5.

Wann dich betrogen hat der Geitz/
Und zeuchst das unrecht Fach
beyseits/
So laß eins mit dem andern stehn/
Das Fach noch eins herummer
gehn.

Nihil.

6. Wer

6.

Wer abhebt/und besieht die Kart/
Dieweil es ist verboten hart/
Derselbig in die Mund verschafft
Ein Albus/dieses sey die Straff.
Ein Albus.

7.

Giebst du das Spiel/das unterst Blat/
So man schon abgehoben hat/
Beseh es nicht/sonst leg die Pön
In die Mund der Weißpfennig zween.
Zween Albus.

8.

Wer dann die Kart zum Vorthel mischt/
Und also unterm Hütlein fischt/
Ins Spiel drey Batzen legen soll/
Dann dieses gar nicht stehet wol.
Drey Batzen.

9. Wann

9.

Wann das Spiel falsch gegeben wird/
Das man bald an dem zehlen spürt:
Drey Pfenning leg in iedes Fach/
Daß ein und zwantzig Pfenning mach.
Sechs Creutzer.

10.

Wirffstu die Karten aus dem Spiel/
Und hast zu wenig oder viel/
Ins Spiel man auch sechs Creutzer geb
Der Straffe man nicht widerstreb.
Sechs Creutzer.

11.

Wann ich die Leß all machen wolt/
Den dritten du nicht warnē solt/
Daß vor ein Blat zum stich er halt/
Wers thut/ins Spiel sechs Creutzer zahlt.
Sechs Creutzer.

12.

Wer etwas zeucht/ uñ hat es nicht/
Dem gar nicht unrecht dran geschicht/
Wann ers einsetzen muß zur stund/
Und einen Albus in den Mund.

Ein Albus.

13

Wer die Kart von der Hand wirfft aus/
Dieweil es Jrrthum bringt und Strauß/
In die Mund ein Weißpfennig setz/
Und keinem mehr sein Spiel verletz.

Ein Albus.

14.

Wer sagt/ich hab die und die Kart/
Dieweil er es wohl hätt erspart/
Wann er zicht keinen Fach damit/
Geb er Straff/dann das ist der Sitt.

Ein Albus.

15.

Was du vor Karten hingelegt/
Laß also liegen unbewegt/
Dann so du sie besiehest mehr/
In die Mund leg zwölff Pfenning her.
Anderthalb Albus.

16.

Siehst einem in das Spiel mit fleiß/
Das ich dann keinen Spieler heiß/
In die Mund gib vor den Unlust
Acht Pfenning/wie es ist bewust.
Ein Albus.

17.

So offt ein Kart zerrissen wird/
(Dieweil es sich ohndas gebührt
Daß die Kart will bezahlet seyn/)
Wers thut/ vier Pfenning leget ein.
Vier Pfenning.

18.

Wer zusieht/und redt in das Spiel/
Mit deuten/oder wie er will/
Der leg sechs Creutzer alsobald/
Und fort nach dem sein Maul zuhalt.

Sechs Creutzer.

19.

Wer nicht erlegen wil die Straff/
Demselbigen gebeut und schaff/
Daß er leg doppel Straff daher/
Wers nicht thut/den straff man noch mehr.

Beschluß und Anhang.

WJel Straffen oben sind erzehlt/
Bey denen man diß vorbehält/
Es muß vor ausgedinget seyn/
Sonst bleibt es bey der Straff allein/
So offt du es verschuldet hast/
Legs/damit trage diese Last.

Dann

Dann du solt alles lassen stehn/
Durch deine Schuld gantz leer
ausgehn/
Und nimmest nichtes aus der Mund/
Auch was man sonsten haben
kunt.
Du spielst auff dieses mal umsonst/
Wann du schon braucheſt alle
Kunst.
Wer es nur glücklich karten wil.
Der hält ein recht vollkommen
Spiel/
Doch was nicht abgeredt ist klar/
Das ist dem Spieler ohn gefahr/
Dann so es dich bedünckt zu schwer
So laß es bey der Straff nun-
mehr/
Als hoch die ist/allein verbleibn/
Dieweil man nur wil Kurtzweil
treibn/
So kan man auch in diesem Fall
Zusamen thun die Straffen all/
Und

Und holen davor Bier und Wein/
Käß/ Brodt/ und was es sonst
mag seyn.
Ein Trüncklein man auch darbey
hab/
Und den Verspieler damit lab/
Auch spar man solches zum Gelach/
Und leg darzu noch etwas nach.
Stellt an davon in einem Saal
Ein gut bespicktes Freudenmahl.
So könt ihr den Verlust verschmer-
tzen/
Und frölich seyn aus gutē Hertzen.
Doch geb ich niemand Maß noch
Ziel/
Es machs ein ieder wie er will/
Und wie er es hat ausgedingt/
Wann ihm das Spiel alsdann
mißlingt/
Soll er nicht klagen über mich/
Ein ieder rathe selbst vor sich/
Brauch seinen Witz so gut er mag/
Und wart im spielen seiner Sach/

Ge-

Gewinnt er/bleibt es sein Gewinn;
Doch spiel er nicht im tollen Sinn.
Er sey erst lang darauff bedacht/
Dann ein Tag keinen Spieler macht/
Doch kan man das Spil auch nicht zwingn/
Es will nicht allezeit gelingn.
Man spiel es gleich nach bester Kunst/
Ists Glück nicht da/so ists umbsonst.
Drumb wer da merckt/daß das Glück
Nicht reichen will/Gewinnes Blick/
Der stelle nur sein spielen ein/
Weil es doch wird verloren seyn.
Wer Kunst und Glück zusammen hat/
Der wird schon selber finden Rath.

Rümpffer.

Rümpfer Ordnung/

Darinnen zu finden/

Erfahrne/ practicirte,

approbirte und authensirte

Artikul/ so bey dieser Kurtzweil von den Exercenten in guter Observation sollen gehalten werden.

Jetzo den ehrlichen Rümpfern guter Meynung in Druck gegeben/ und bey dieser Ausfertigung vermehret und gebessert von einem Liebhaber derselben Gesellschafft.

Im Jahr 1678.

Das Kartenspiel bleibt unge-
wehrt/
Wann man zu rechter Zeit aufhört.

Das ist im Spiel die gröste Kunst/
Wer da aufhören kan mit Gunst.

Der ist weiß und wohl gelehrt/
Der alle Ding zum besten kehrt.

Rümpffer Ordnung.

Der erste Artikul.

ANfänglichen / wenn man in öffentlichen Conviviis, oder andern ehrlichen Zusammenkunfften / als zu Hochzeiten / Gevatterschafften / Kürmessen / oder sonsten / soll die väterliche Vorsorge gehalten werden / daß in einem ieden Hause eine Nothdurfft Karten / die nicht letschend / sondern fein rasch und wol ausgebacken / vorhanden sey / damit niemand / so er sein Glück versuchen wil / an seiner Wohlfart gehindert werde.

Der ander Artikul.

Das Rümpffen soll auff einem grossen viereckichten / oder in mangel desselben / auff einem rundten Tisch / iedes nach Gelegenheit der Stell und Orts geschehen / damit nicht ein

Spieler also leichtlich dem andern in die Karte sehen/auch desto mehr Zuseher sich allda auffhalten kõnen.

Der dritte Artikul.

Die sich solcher ehrlichen Kurtzweil unterfangen wollen/ müssen einer friedlichen/ freundlichen Complexion und Natur seyn/die so gerne verspielen als sie gewinnen/denn wer zu einem Jäger verdorben/ ist auch zu dieser Kurtzweil wenig geschickt.

Der vierdte Artikul.

Wann nun etwa drey oder vier gute Freunde miteinander zu rümpffen Lust haben/soll die Karten auff allen vier Ecken fein sauber und lustig beschnitten/und auff einem Teller zum Tische gebracht werden.

Der fünffte Artikul.

Da etwan zween Rümpffer verhanden/und kurtzweiln wolten/doch ihnen an Gesellschafft mangelte/soll

der

der Haußherr einen schaffen / oder selbsten einen Mitspieler geben / bey Verlust seiner häußlichen Narung / denn also habens die lieben Alten auch gehalten.

Der sechste Artikul.

So nun gnugsam Spieler vorhanden / soll einer nach dem andern fein ordentlich heben / wer die Karten soll ausgeben.

Der siebende Artikul.

Und damit das Spiel nicht verzogen / soll der Hausherr / oder der fornen auff dem Stuhl sitzt / die Karten zu heben den Anfang machen / denn dißfalls die Ehrenämpter keines weges angesehen oder respectiret werden.

Der achte Artikul.

Das Tauß soll das meiste / und die Siebene das geringste seyn / und wer das wenigste hebt / der muß die Karten mischen und ausgeben.

Der neundte Artikul.

Es muß aber nach dem alten Knittel Vers:

A dextris heb ab/à sinistris porrige chartam.

von der rechten Hand die Karten abgehoben/und nach der Lincken gegeben werden.

Der Zehende Artickel

Die Karte soll nicht ehe ausgegeben werden/es habe denn ein ieder zuvor Geld heraus gesucht/und dieser Ordnung verständiget worden/ und soll auch ein ieder gut gangbar Geld heraus setzen/ falsche Müntze und böse Geld aber wird ernstlich verboten/und so es bey eine Freunde gefunden wird/ soll des Spiels Compagni Macht haben / solche an die Auffwärter auszuthun / oder nach Gelegenheit der Musicanten oder Spielleuten zu geben.

Der eilffte Artikul.

Im

Im Ausgeben soll keiner das unterste Blat sehen/bey Straffe/so der Compagnie beliebig.

Der zwölffte Artikul.

Die Kauffkarte soll allezeit creutzweiß auffeinander gelegt werden.

Der 13. Artikul.

Wer sich einmal des Kauffens begiebet/soll nicht mehr darzu gelassen werden/und so er gekauffet/muß er einen Spieler abgeben.

Der 14. Artikul.

So einer die erste Kauffkart kauffet/und die andere wieder an ihm kömmet/soll ihm solches umb gedoppelten Stam zu kauffen frey stehen.

Der 15. Artikul.

Es soll keiner vor der Hand auffstossen/vielweniger im Spielen dem andern fürwerffen.

Der 16. Artikul.

Wann einer auffstöst/soll er seine Karten nicht verrathen / noch des andern hingelegte Karten zu sehen sich unterfangen.

Der 17. Artikul.

Ebener massen soll keiner dem andern/ der da spielet / in die Karten sehen / vielweniger darzwischen reden/ sondern vielmehr stille sitzen/stille schweigen/ seinen Stam auff die Karten legen/und ein besser Spiel erwarten.

Der 18. Artikul.

Da auch einem ein Blat unter den Tisch fällt / sollen die andern Spieler fein gerade auff den Tisch sehen/und nicht alles begucken was hinunter gefallen ist/denn sonst bleibet es bey dem gemeinen Sprichwort: Cucumer Iners. heisset eine faule Gurcken.

Der 19. Artikul.

Wer vier Täuser hat/und nicht

pfeifft/

pfeifft/soll gedoppelten Stams verlustig seyn/denn solches Geld kan zur Karte angewendet werden/doch ist er nicht schuldig zu Pfeiffen/daß man ihn über eine Meilwegs höret.

Der 20. Artikul.

Wer mit den vier Täusern den Stich verspielet/muß billich einen Matsch bezahlen/und sol auch/weil das Spiel währet/vexiret werden/nach Endung des Spiels aber wird er nicht unbillich seiner Ehren restituirt und ersetzet.

Der 21. Artikul.

So einer aus sonderbahren Unglück/wider seinen Willen/von dem andern gematscht würde/soll er des vexirens keines weges/iedoch des zum überfluß befreyet seyn/er zeigte denn und hätte beyhanden einen privilegirten Vexirbrieff.

Der 22. Artikul.

Von einem ieden Matsch gefällt

billich ein Stamm in das Kartenhauß/damit frische Karten gekauft/ und kein Abgang derselben befunden werde/welches alles zuvor kan ausgedinget werden von der Compagni.

Der 23. Artikul.

Es ist auch an etlichen Oertern üblich und gebräuchlich/sonderlich bey uns Deutschen / daß / so ein Matsch geschicht / und Spielleute vorhanden seyn/daß der/so verlohren hat/ihnen einen Stam zu geben schuldig ist/hingegen müssen sie das allerbeste/so sie in der Music gelernet / auffstreichen oder auffblasen/ von welchem Gethöne der Betrübte sein Leid etlicher massen vergist/und dermassen getröstet/erqvicket underfreuet wird/daß er wol das Gemüth hätte/sich in continenti an seinem Gegentheil wieder zu rechnen/welchen Brauch die Spieler anietzo auch halten sollen.

Der

Der 24. Artikul.

Wären aber uffn Fall keine Geiger oder Stadtpfeiffer vorhanden/ so thuts ein Hackebret/Mauldrommel/oder sonst ein annehmlich Runda oder klopffen eben so wohl/damit der Matsch nicht verschwiegen bleibet/und der Brauch erhalten werde.

Der 25. Artikul.

Nach ausgezehltem Matsch soll der Beschädigte auff eine Banck steigen/ dem Widersacher seine rechte Hand bieten / und ihm von Grund seines Hertzens (wie ein Bauer in Thurn steiget) ein Glaß mit Bier oder Wein stehend zutrincken/auch einer dem andern verzeyhen und vergeben/der jenige/so den Beleidigten gematscht/muß die Karte nicht eher geben / es ist ihm dann zuvor der Matsch bezahlt/sonst gehet es verlohren.

Der 26. Artikul.

Und weil diese Ceremonien währen/ sollen die Spielleute unterdessen tapffer auffstreichen und pfeiffen wenn sie da seyn.

Der 27. Artikul.

Dem Obliegenden zu Ehren und dem Unterliegenden zum Scham/ daß er künfftig besser thun lerne.

Der 28. Artikul.

Das Wincken und Deuten soll in allewege bey höchster Straffe verboten seyn.

Der 29. Artikul.

Insonderheit soll sich ein ieder hüten und wohl fürsehen/ mit Mañ und Weib zu spie!en/denn man sagt: Mann und Weib ist ein Leib. Kan also ein solcher/dem nicht zu rathen ist/leichtlich dadurch in Unfall gebracht werden.

Der 30. Artikul.

Wer sich für einen matsch befahret/darff sich mit 2. Täusern auffzustossen

stossen nicht schämen/allein solches bestehet bey der Compagnie/massen solches an vielen Orten ausgedungen wird/daß ein Tauß muß kauffen wenns darzu kömt/und 2. Täusser müssen spielen.

Der 31. Artik.

Wennn einer auf ein ausgeworffen Blat eine ander Farb aus Irrthumb zuwirfft/und erkennet seinen Irrthumb/und nimt das unrechte Blat wieder zu handen/ehe dann ein ander zuwirfft / oder wieder ausgeworffen wird/soll es ihm ohn Schaden seyn/wirfft aber ein Mitspieler darauff zu / oder es wird darauff wiederumb ausgeworffen / soll er mit demselbigen Blat nichts mehr stechen.

Der 32. Artik.

Da auch einer aus Unfall das Geld verspielet/ soll ihme über ein matsch nicht geborget werden / es

thäte es denn die Compagnie aus höfligkeit/oder aus guter Affection, denn sonst müssen die Resta von Heller zu Pfenning bezahlet werden/und ist des Rümpffens Recht bald so Strictè als das Wechsel-Recht/will aber einer ein volles anzapffen/und von neuen wiederum anfahen/hat aber nicht klein Geld/sondern Gold bey sich/mag er solches wohl wechseln/oder Geld darauff borgen/ohne männigliches einreden/denn ohne Zweiffel ein iedes der Ehren seyn wird/in begebenden Fall einen Ducaten umb 2. Reichsthaler/und einen ieden Reichsthaler umb 24. deutsche gute Groschen zu wechseln/auf daß einer dadurch nicht gehindert werde/doch sollen die Gewinner von dem gewonnenen nichts einstecken/sondern bey Continuirung des Spiels die gantze Substantz herausser lassen/damit es dem neuanfahenden wieder ein Hertz mache.

Der 33. Artikul.

Wann sichs auch zutrüge/daß etwan junge Spieler vorhanden wären/soll man mit denselben ein wenig gemach thun/und auff einmahl über einen halben Thaler oder einen Gülden Lehrgeld nicht nehmen/denn ein junges Blut kan gar bald abgeschreckt werden.

Der 34. Artik.

Da nu einer einen solchen Schüler bekömpt/soll er ihm alle Rencke/Griffe und Würffe nicht alsobald weisen/sondern ein altes Stücklein zum Stich behalten/damit nicht der Jünger alsbald über seinen Meister ist/wie dann die Jungen vorhin ietzo bald besser spielen können als die Alten/gewinnen ihnen das Geld ab/lachen und spotten ihr noch darzu/dörffen wohl sagen: Ihr seyd nunmehr zu alt worden/könnet nicht mehr sehen.

Der 35. Artik.

Einem ieden stehet frey auffzuhören wenn er will/es wäre denn auff eine gewisse Zeit zu spielen eine Vergleichung geschehen.

Der 36. Art.

Und da man auffhören will/soll man zuvor noch etliche Spiel/wie man sich derselben vergleichen wird/ anlegen/und das letzte allezeit einen Ritterspiel nennen/damit auch ritterlich ausgezahlet werde/denn dadurch auch leicht etwas wieder zu gewinnen oder zu verlieren ist/wenn mans sonderlich hoch spielt/denn die Spieler unterschidner Inclination, einer spielt es gern hoch/der ander zur Kurtzweil und Zeitvertreib/man kan ein Auge einen Groschen gelten lassen / auch das Aug 1. Pfennig/ oder 2. Augen 1. Pfennig / wiewohl es das gemeineste/4. einen Pfennig/ denn das ist Bürgerlich.

Der

Der 37. Articul.

Und do andere Fehl- und Irrthumb/ welche in diesem Artickels-Brieffe nicht begriffen/ sich zutragen möchten/ sollen solche nach Vergleichung der Part für erkieseten Schiedsleuten erörtert werden/ deñ es eine grosse Zunfft/ wiewohl sich keiner unterstehen wird zu spielen/ der nicht zuvor informiret, denn wagen gewinnet/ wagen verspielt.

DIese Artikul seynd gestellt/
Dem/der diß Ritterspiel mit hält/
Und treibts mit maß nach seim Verstand
Zu Ehrn dem deutschē Vaterland/
Denn all Spitzbubn v. ihr Genossn
Hierbey gäntzlich sind ausgeschlossn/
Drumb darff niemand zu diesem Streit/
Denn ehrlich tüchtig Biederleut/

Derer

Derer Gemüth die Kurtzweil liebt.
Kein spiel zu eins Verderben übt/
Damit manch Unmuth sich verleufft
Wann ein der Rauch zum haus
nauß beist.
So kan er durch diß mittel fein
Bey ehrlichn Leuten sicher seyn/
Und sein Unmuth bald legen hin/
Mit kleinen Schadn und wenig
Gewinn/
Nicht böß ist diß allhier gemeynt/
Weil nicht allmahl die Sonne
scheint/
Denn man bey trüben Regenwetter
Auch sehen kan der Karten blät-
ter/
Ein ieder nehms in guten auff/
Spiel daß ihm nicht gereu der
Kauff.
Omnibus in rebus sunt certi de-
niq; fines,
Quos ultra citraq; nequit con-
sistere rectum.
* * *

REGLES,
POVR LE JEV DV BILLARD.

1.

Zum Anfang dieses Spiels muß man die Kugel unter das Portal legen/ und sehen / wer am nächsten zur Schnur kömpt.

2. Der nächste/so an die Schnur kömpt/ist der erste und der letzte/hat den Nachsitz oder Lhgnet.

3. So der erste passiret und butiret, und der letzte auch/ist nichts/ als daß der letztere den Vorschub bekömpt.

4. So der/der den Nachsitz hat/ passiret und butiret, erstlich gewinnet ein Spiel.

5. Wer alle zwey Kugeln rühret/verlieret ein Spiel.

6. Wer alle zwey Kugeln in

Beu-

Beutel schiebet / verlieret zwey Spiel.

7. Wer die Kugel ein wenig anrühret/und sie hernach fortspielet/ verlieret ein Spiel.

8. Wer alle beyde Kugeln/oder nur seine/ aus der Tafel sprenget/ verlieret zwey Spiel.

9. Wer die Kugel anbläset/ oder mit keinem Fuß auff der Erde stehet/verlieret ein Spiel.

10. Wer die Kugel anrühret/ist gespielet / in dem man sie aber erst nieder leget und anrühret/kan man sie noch wohl wieder zurück nehmen.

11. Der erste/so im ausschieben seine Kugel in den Beutel bringet/ verlieret nur den Vorschub.

12. So aber der jenige/der den Nachschub hat/ in Beutel kömpt/ verlieret zwey Spiel.

13. Wer seines Mitspielers Kugel

gel aus der Tafel sprenget/gewinnet zwey Spiel.

14. Man soll im spielen mit dem Billard weder an das Portal noch an die Schnur stossen/ bey Verlust eines Spiels.

15. So der jenige/der den Vorsitz hat/buttiret/und des jenigen/so den Nachsitz hat / seine Kugel fortstösset / muß sie wieder an vorigen Ort legen.

16. So der/der den Vorsitz hat/ machet die andere Kugel/so passiret ist/buttiren/verlieret ein Spiel.

17. Wer im Ausschube von einer oder andern Seite passiret/ ist fourniee.

18. Wann einer gleich 5. oder 6. mahl fountee ist / und einmahl passiret ist des fournieè.

19. Wer den Vorschub hat/ passiret und buttiret/soll dessen/der den Nachsitz hat/seine Kugel nicht anrüh-

anrühren/ er sey passirt oder nicht/ bey Verlust des Vorschubs.

20. Wenn man sich von oben durchs Portal fourniret/kan man sich defourniren/ passiren und buttiren zugleich/sondern gilt es nicht.

21. Wenn man ein oder zweymal an der Seite anstösset und buttiret/ ist gut (oder par bricolle.)

22. Wenn die Kugel im rücklauffen buttiret/gilt nichts.

23. Wann man mit dem Billard auff der Tafel einen langen Streich thut/verlieret ein Spiel.

24. Wer die Kugel im lauffen auffhält/verlieret ein Spiel.

25. Wann einer / welcher nicht mitspielet/ eine Kugel auffhält/ soll man sie liegen lassen/wo sie auffgehalten worden ist.

26. Kugel/so aus der Tafel springet / kan nicht wieder rein genommen werden.

27. Wann einer mit dem Billard auff die Tafel stösset oder schläget/ oder spielet/wann es ihme nicht gehöret/verlieret ein Spiel.

28. Wann man Partie von 3. oder 4. machet / und seinem Cameraden ein Wort saget oder weiset/verlieret ein Spiel.

29. Wann einer 4. Finger von der Schnur anfänget/und des andern Kugel machet/gewinnet zwey Spiel.

30. Wann man aber 4. Finger von der Schnur seine Kugel oder alle beyde selbsten nein spielet/verlieret zwey Spiele.

31. Wann man 4. Finger von der Schnur anfänget/uud par bricelle oder gantz gleich passiret/ mag man die andere Kugel rühren oder nicht/ist gut.

32. Der erste/so vor das Spiel redet/ist obligirt vor das übrige.

33. Wenn man passiren wil/und eines andern Kugel passiren macht/ ist gut.

34. Da eine Kugel die andere passiren macht/ist gut.

35. Wer von der Seite des Portals oder durchschiebet/und machet eines andern Kugel passiren / ist wohl passiert.

36. Wann man Partie spielet/ und biß 7. oder 11. und 11. kömpt/ so kan der jenige / der den Vorschub hat/sich mit dem andern vergleichen daß derselbige/ wer die zwey ersten Spiele gewinnet/ die Partie haben soll.

37. Wann einer passiret ist/ und eines andern Kugel anrühret/ und hernacher rückwerts oder hinwarts buttiret/ist gut.

38. Man muß oben an der Tafel stehen/wenn man ausspielen wil/

die

die Kugel mitten einlegen / sonsten verlieret man ein Spiel.

39. Man soll nicht spielen/biß die Kugeln stille stehen/bey Verlust eines Spiels.

40. Wer die Kugel ohne Permission auffhebet/verlieret ein spiel.

41. Wann einer von der Partie gehet/oder sie biß auff einen andern auffschieben wil/verlieret sie.

42. Man darff im spielen die Billard wechseln.

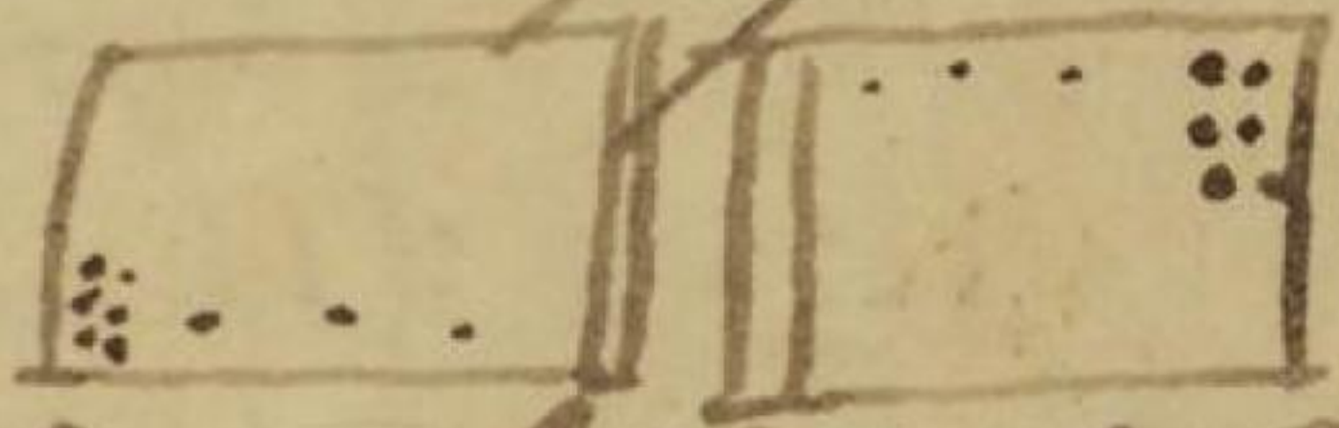
ENDE.

Spiel in Brete

Lortschen oder Verkehren:

Entweder daß Wenigste Wirfft aus, oder wieder andres ausgedünget.

Diß Spil ist wegen des Segens gegen die andern Spile in Brete einander contrar, und werden die Steine alle zusammen eingesetzet in die so genandte Küche einander scheinet über.



Alß denn spilet ieder vor sich hinaus umb das Bret herumb, und zehlet das Nechste an den Haufen in außsetzen 1, denn 2, 3 4 etc

Die Dame.

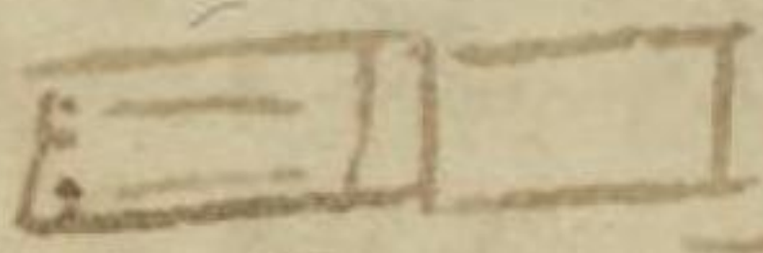
Wirdt in Brette gespilet auf
den 4 Kichten feldern, oder
mit 12 Steine, gegen einan-
der über, können einander
schlagen durch über springen,
die blossen Steine schlagen
mit Vor sich auch kind zu
die Damen aber hinter sich
u. auf alle Seiten. Schlagt
aber einer nicht wenn Er soll,
u. Versichert, ist d. Stein
oder Dame verlohren,
welcher erst mit seinen Bei-
ne in des feindes oberstes
feldt hinauf kommt, hatt
eine Dame, u. sagt zum Zei-
chen 2 Steine auf einand.

Welcher aber gar keine Dame
bekömt wirdt Schneider

Verkehrte Dame ist, welcher am
ersten alle Steine heraus geschlag
bekomt, da muß einer immer
der Contrapart entgeg ziehen
daß Er ihn schlagen muß, wenn
eben so wohl Damen gemacht
aber nicht oil, weil die Steine
sehr weggerönnet werden.

6.5.4. Das mit in dessen
der ander. Wie es einer ma-
chet, machets d' ander wieder.
etc. etc:
In Beete ists an besten
zusehen.

Duppelt d. Kdaker
mit allen Bubereyen.
Es hat wider eine Küche von
2 Steinen, recta gegen
ein ander über. eg. und



nicht wie in Lortschen. Man
spielet auch umbs bret her-
umb biß ins feindes Küchen
man muß sich aber in acht neh-
men daß man mit einem
blaßen nicht zuweit sich
an feind macht, daß er nicht
schlaget. denn sonsten hat
er mit einem schlage ge-
wonnen.
Man mag bald in ersten
feldbindt auch aufsetzen
Man muß nicht vil blaße

2 Ital: Spile.

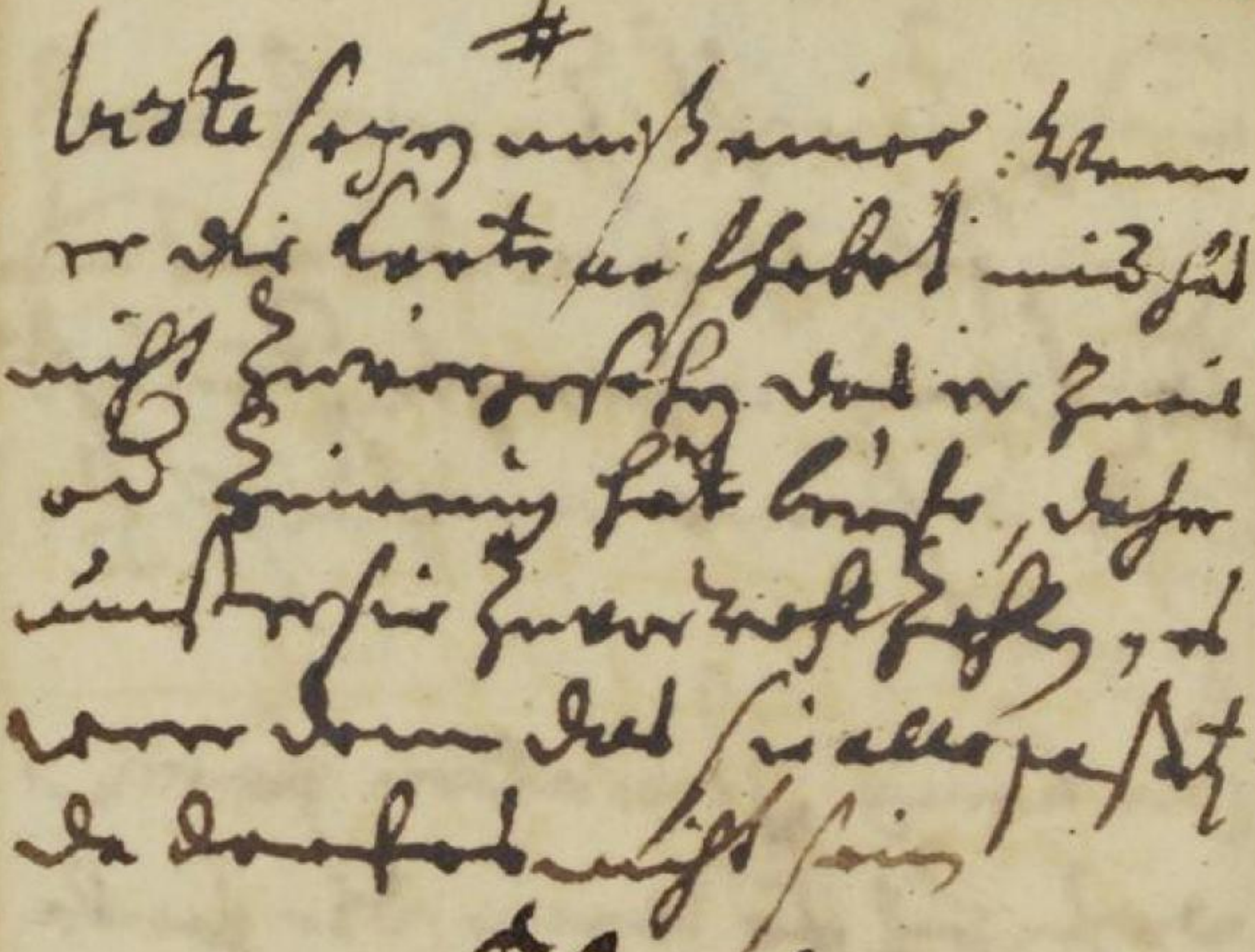
Bassette. gespielet durch
2. Franz. Karten, davon
die eine Verlohren oder auf
getheilet auf den Tische, die
andere beysammen zwingeln
liget. Wenn der Verlohren
hebet einer an, die Ordnung
ist ein Blat auf, und sa-
get wer das bekäme, solte
gewonnen haben, hierauf
gibt der an den die Ordnung
ist die andere Ordentlich
karte nimb. o. schlegt sich
ein Blat nach den andern
nimb bis es einer bekant.
der gewinnet.

Ideae Ital: Spil.
à la Bassette.

Geschicht mit einer Franz. Kar-
te, u. Leim etliche mit einem
der Spelen da verzeichnet
soll Briefe aufgeschlagen
biß er 1. 2. 3 od. etliche Augen
über 31. hatte, da ist nun
der Termin. allzeit ins Fun-
dament des Spieles 31. A.
Wenn die Wenigsten nach
31. aug hat, hat gewonnen
e. g. einer hat 32 Aug
der 33. od 34. da hat der
so 32 aug hat, gewonnen
u. so weiter.

A L'ombre.

Ist das neue Franz: Spiel
Muß unter 3 personen alle
Zeit gespielt werden
Und werden 9 Briefgeschr.
Wer die Meisten schlüge ben
kommt gewinnet.
Die 4 Farben heißen, daß
rothe 4 Eichte heißt. Carr.
daß roht herze. Coeur. die
schwartze wie blätter heißt
Pick. die schwartz wie klee:
heißt dreffel, od kleefer.
Die vornehmsten blätter
sind. In allen 4 farben
ist daß hauptblatt von
der Pickfarbe daß daß
es wohl welche farbe da wollt

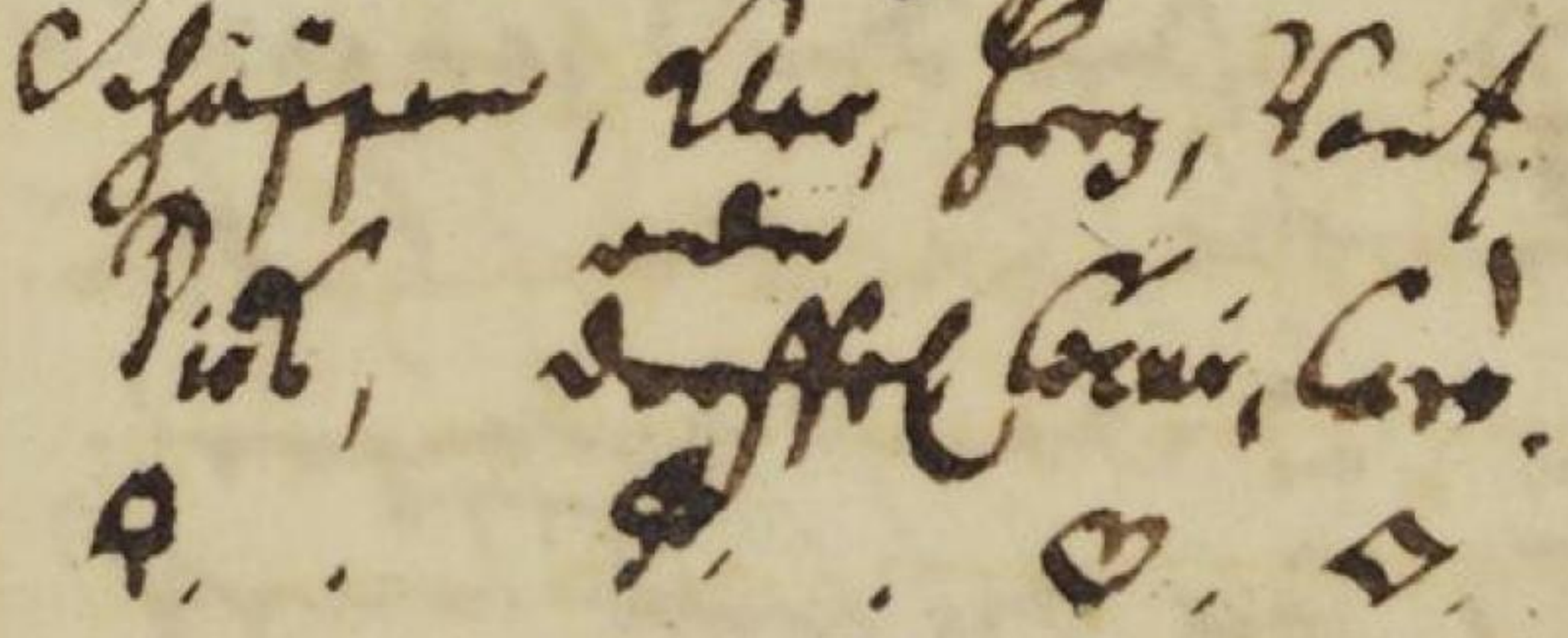


#

beste seyn muß einer: Wenn
er die Karte aufhebet muß hat
nicht zuvorgesehen das er zwei
od zwanzig hat brüche, daher
muß er sie zuvor recht zählen, es
wäre denn das sie alle passet
da darfs nicht sein

4 Farben heißen

Schäffen, Klee, Herz, Vantz.
Pick, oder Dreffel Coeur, Carr.
♠. . ♣. . ♡. ♢.



Beschreibung des
L'ombre Spiels
Aus dem in Octo. 1685 zu
Paris gefertigten Druck
ins Teutsche übersetzt
gedruckt 1687.

Obwohl das L'ombre Spiel aus
Spanien kommen ist, so spielt man
es doch an Franz. Hofe besser als
in Madrit, denn wenn gleich die
Franzosen ihnen nicht gar zu sehr
angelegen sein lassen, neu sachen
zu erfinden, welche Ruhm und
ergetzligkeit bringen, so bedie-
nen sie sich doch sehr glücklich des-
sen was andere erfunden haben,
u. es bedüncket mich das in denen
Sachen, welche Ruhm u. Ergetz-
ligkeit bringen, sie die Erfinder

Manille sein sollen, es gibt
aber keine Hinderung, wann
man es nur ein wenig gewech
net das Spiel ist nur desto
lustiger.
Der 3te Matador ist das
Eß in Klee, r hoch Bart
r ist allzeit der 3te Trumpf
wie das Eß in Schoppen der
erste. Diese 3 Matador,
Espadille, Manille Bassa sind
bey diesem Spiel die höchsten
Trümpfe, das alsowenn sie hab
versichert ist 3 Lesen
zu haben. Es findet sich
aber der Farben halber, noch
ein ander Bantasie, wohl
das in Recht der Tor mehr

ville Basta Porto, Lorij da-
mer, v. den Knecht, das sind 7
Matadors, v. gelten 14 Rachen
hette ich noch 2 v. 3 hette ich
9 Matadors v. ~~gelten 14 Rach~~
der Martsch wäre aufgele-
geleget. Wenn nicht mehr
als ein Satz stehet, so ge-
rennet der jenige welcher
martschet, od alle lassen
machet, noch so vil als der
Satz wehet ist, darum ein
ieder die helffte zehlet, als
so 100 Rachen stunden, gibt
ein ieder 50, v. der da die
lassen gemacht hat gewinnt
200. Und der Satz mehr
nimt er sie alle, aber die an-

u. andere gleichgültigen Wor-
ten sein, muß man der-
[illegible] sagen Ganz. Also
man muß doch nicht sagen, als
[illegible] zu machen,
denn [illegible] Codillé
machen [illegible] wolte, wie
der [illegible] Spadille [illegible] Stich
u. bekomme erhalten werde;
daß [illegible] nicht [illegible] sein. Der [illegible]
gehet mit den [illegible]
-her [illegible] zu [illegible] nach [illegible],
u. zuletzt der 3te Mann
nimmt so viel Karten als man
will, u. ist nicht mehr der
gebräuchlichste [illegible] überhaupt,
wie man noch [illegible]
Hat man [illegible] nach [illegible]
[illegible], aber wenn [illegible]

Einmal kommen zu lassen zu
zu thun, Wann d. Satz klein
ist, u. man hat ein ziemlich
Spiel kan man leicht ohne Neh-
men spielen, (Solo sagen) denn
die 20 Rechen so man gewinnt
um unge nommen gespielet zu
haben, sind oftmals so viel wecht
als d. Satz; wenn aber viel
stehet, spielet man ö leichtlich
ohne eingehen es sey denn, man
habe fast ein versichert spiel
od. man werde durch einen
andern gedrungen, d. auch ohne
nehmen spielete. Man ver-
liehret auch manchmal mit
gutten spiele, wenn die guten
Karten so man ö hat, in einer
hand sind, u. man gewin-

nothwendigen oftmals und mitte
mässigen Karten, wenn sie ge-
theilet sind. Ich sahe einmal
einen sehr guten Spieler mit
4 Matadors, u. den Königen
verlieren, u. er muste auf die
se weise wie man spielete,
u. das Spiel an sich selbst gear-
tet war, nothwendig verlieren
Wäre er der 1ste gewesen,
hätte er unfehlbahr gewonnen
denn er hätte 1. od. zweymahl
Trumpf ausgeworffen, umb
zu wissen, wo sie waren, bis
ein od. d. and. keine mehr
hatte. Hätte er nachgehends
seine Könige gespielt, wür-
de er ohne Zweiffel eine Lie-
se gemacht haben, wann
die

die 8 Trümpf in einer Handt
gewesen wären. Ich rechne
8. Trümpfe, den er halte 4.
nehml. die 4. Matador,
u. es sind deren 12. in Roth
welches die farbe war, so er ge-
nennet hatte, den in Schwartz
sind nur 11. ursach dessen weil
kein Pontodarung ist.
Man nimt gar wohl in acht die
Trümpf zu zehlen, welche gespie-
let worden, u. welche noch
in d. Hand sind, u. kan man
also die Leefen sehen so viel
man will.
Man muß so gar zu viel einge-
hen ohne gut Spiel zu haben
den wer sich zu viel auf dessen
man vläst, macht viel=

mahl beste. die Espacil-
le u. Manille mit 2 en
kleinen Triumphen sind ö
genug, es seyden, ich sie von
etlichen Königen unterstü-
tzet werden, besonders in
Roth; im Schwartz hat es noch
mehr ansehen, ich man ein-
gehen solle, dieweil in
dieser farbe weniger Triumph
sind. die zwey Schwartzen
Es, wenn sie gleich übelbe-
gleitet sind, machen grosse
versuchungen, und es hat
wenig leute so ö darum
unten liegen, obgl. die
Warheit zu sagen, wenn man
am meisten damit thiret,

Wenn man erster od. Letzter ist,
spielet man zuweilen ein Spiel
das man ö spielete, so man
in d. mitten wäre, den d. ist
hat doch ein Vortheil zu. wenn
d. letztere siehet, das d. u. an-
dere passet, urtheilet er dar-
aus, daß sie kein gute Carten
haben, deswegen er ihme hoffnung
machen kan, daß sie ihme kommen
werden. Wann d. so eingang
ist, ein guter Spieler ist, ist
er zuerst bedacht, denn Satz
zugewinnen, wann er aber
siehet, daß er denselben ö be-
harren kan, spieleter nur daß
d. Satz stehen bleibe, od. re-
spuesta werde, stellet sich

ein unruhiger ihm verliert
u. gewinnen läst.
Man muss nachdencken, und
gleichsam errathen, wo die
gutte Carten, u. hohe Trumpf
sind, ich muss man durch mich
massung haben zu. nachdem
man wegwirft, den d. jeni-
ge welcher viel nimt, und
seinen Cameraden o. o. läst
mit den ansehen nach einige
matador haben, u. darnach
mit d. so eingangen ist sich
richten. Wenn man mit vier
matadorn versichert ist 4
Lersen zu machen, od. wen
man 3. Matadors Schwerdt
ausgenommen, die 7 bendz

er es spielen, kan er es zurü-
cke ziehen, so er will, bis er
es aus d. Hand gelassen.
13. Wer da leugnet, kan seine
Karte wied. nehmen, bis die
Leese ist, wo sie soll sein;
hätte er aber die gespie-
lete Karte ō gestochen, als
zum Exempell, wäre es d.
Knecht von Rauten, u. er hät-
te die Dame u. den Sie-
bender, könte er mit d. Dame
ō mehr stechen, sondern müste
denn Siebend. lassen.
14. Man kan in ausspielen
kein and. als ch Wort Ch aus-
sagen, welches unterschied-
lichen verstand hat,

so aber doch nach unter-
scheid, d. gelegenheit
wohl zu verstehen ist.
15. Wann d. jenige so den
Satz vertheidigen hilfft,
will, das man ihme eine
Carte lasse, od. das der
eingangen ist, sie nehmen
solle, sagt er Gano.
16. Spielet er eine geringe
Carte, von solcher farbe
in welcher er die höhern
hat, sagt er, um den jeni-
gen, der vertheidigen hilfft
es zu erkennen zu geben
Gano.

17. Spielet er ein Mata-
dor od. grossen Trumpf,
u. will das d. andere sei-
ner guten sich los mache,
sagt er Gano.
18. So balden er da ingan-
gen ist, saget Gano unter
wirfft er sich beste zu setzen,
und wan er gleich hernach ge-
winnet, darf er doch d. dem
Satz ziehen, das also dis Ga-
no d. dienen kan, als nur d.
Spiel stehen zu lassen.
19. Wan d. so ohne Nehmen
spielet, verleugnet, od. hat
zu viel od. zu wenig Car-
ten 1 macht er beste;

So er aber Matador hat,
lässet er ihm solche be-
zahlen, u. das er ungenom-
men gespielet hat das
ist Solo.
20. So balden man siehet
das einer geleugnet hat,
muß er seine Karte wied.
nehmen, u. in Ordnung
spielen, u. wenn mehrere
Karten gespielet worden,
nachdem er geleugnet hat,
ist man ö schuldig sie wie-
d. zu spielen, man spielet
von neuen wie man
will.

21. Die Matadors werden
sonst keinem gezahlet,
alsdenn der da spielet,
und wann gleich ein ande-
rer sie hätte und damit
Codille machet, zahlet
man ihm doch diese 3.
22. Wann einer 5. Leesen
hat, u. spielet die 6te Car-
te aus, verstehet sich, daß er
ohne andere erklärung
martschen wolle, er kan
dessen sich ö mehr entzie-
hen, machet er alle Lees,
u. es stehet ö mehr als ein
Satz, so müssen die Zween

andere, ihme noch so viel
geben als gestanden ist,
sed die helffte. Machet
er sie ō, theilen sie die
zween andere unter sich.
Machet er sie, u. es stehen
mehr Sätze, nimt er alles
wz auf dem Spiele ist,
u. die andern geben ihm
nun nichts, fehlet es
ihm, daß er sie ō mache, thei
len die andern zweyg alles
was da ist. Hat er aber
ohnenehren (Solo) ge
spielet, und ma ihme doch
solches, u. die matador zah
len.

23. Wer eine Carte spielet
ehe die ordnung an ihm ist
muß beste setzen.
24. Wann d. da spielet mar-
schen will u. spielet die
6te Carte, darf man ö sa-
gen, was man behalten
wolle, aber die 1ste Carte
die man spielet, gie bet
es zuer kennen.
25. Das rz ø gessen ist kan
man begehren, bis die
Carten wind. ausge geben
sind, u. die übrigen auf
dem Tisch geleget worden
nach diesen hat es ein
Ende.

26. Werden welche ausge-
wandt, und man wird
aufmischen, u. spielet vor
diesmal ö.
27. Kan einer darthun, daß
das Spiel falsch ist, wegen
eines Blatts so er weggeweff-
fen hat, gilt es vor dies-
mahl ö.
28. Der Jenige welcher Gano
sagt, kan ö Codille ma-
chen, wenn er gl. 5 fe Leese
machte.
29. Wan der jenige so ö genug
Carten genommen hat, dessen
nur wird, ehe dem er sie ge-
sehen, kan er die jenige so

ihme abgehet, wenn sie nach
auf dem Tischrist, nehmen:
hat sie aber ein anderer
genommen, u. unter sein
Spiel gemischt, muet er
eine von denen so er weg-
geworffen.
30. Wenn d. letztere mehr
Karten weggeworffen hat,
als ihm gelassen worden
u. er muet es in acht ehe
Er sein Spiel aufgehoben
obgl. er das jenige, was
er weggeworffen, unter
der andern ihres gemischt,
macht er doch d. beste, son-
dern muet das, wz ihme ab-

gehet, unter seinem aus-
wurf wieder.

31. Wer zweymal verleug-
net, macht zweymal beste
es ist keine gewisse zahl
benennet.

32. Wann der, welcher gege-
ben od. seine Carten schon
weggeworffen hat, die
unterste od. eine andere
Carte so ihme ö erlaubet ist
sehet, machet er beste.

33. Wann d. letztere seine
Carten ausschiest vor deme
d. vor ihme ist, so ch er da
durch zuerkennen giebt, wie
viel er nehmen wolle,

machet er beste. Dieser ge-
setze sind vornehml. vor
die guten Spieler, welche
ihre fehler ihnen könten zu
Nutze machen. Dan die
neuen Spieler, u. vornehml.
ch Frauenzimmer ohne Schadl
fehlen, u. wäre in anse-
hung ihrer das höchste Recht
die höchste unbilligkeit.

3 A 8837