Dr. Martin Klöffler
Neusser Weg 72
D-40474 Düsseldorf
Germany
D:\MILITARY\Dokumentation\Materialien_zur_Living_History\Ländliches_Vergnügen\Ländliches_Vergnügen_2015_06_27.doc

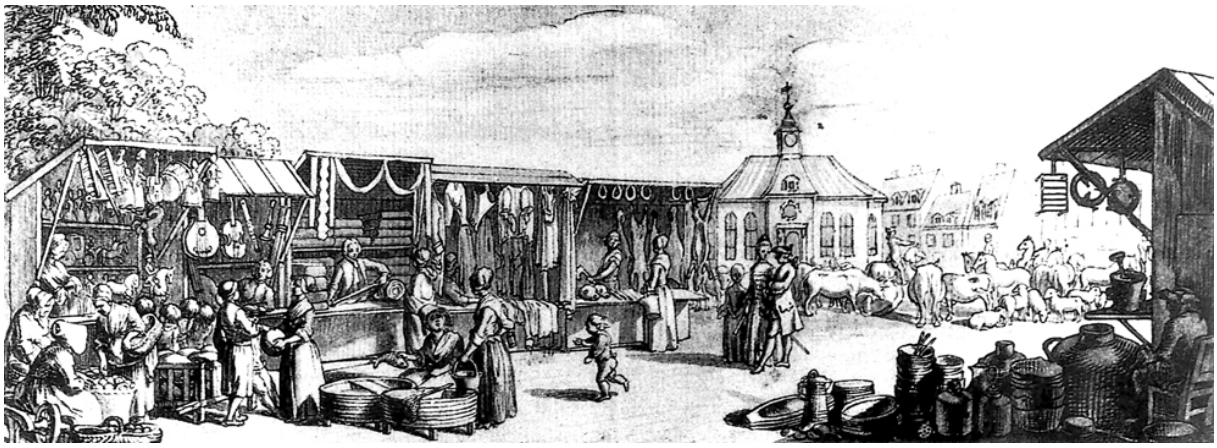
Düsseldorf, Sonntag, 5. Juli 2015
Tel. 0211 / 9083790
Handy 0171 /899 3003
http://www.ingenieurgeograph.de
E-Mail M_K_Kloeffler@t-online.de

Materialien zur Living History

Ländliches Vergnügen

Um 1800

Version 1



Diese Sammlung versteht sich als Anleitung und erhebt nicht den Anspruch, eine umfassende Dokumentation sein zu wollen. Sie kann also nur erste Ideen aufzeigen.

Wir imaginieren uns also ein Fest in der südlichen Windsheimer Vorstadt, dem Mühlenviertel. Als ehem. Freie Reichsstadt hatte Windheim 1815 ca. 5.000 Einwohner und Marktrechte. Windsheim steht damit in gleicher Reihe mit weiteren kleinen Ackerbürgerstädten in Franken. Da die Quellenlage nicht besonders üppig ist, müssen wir auch andere Regionen einbeziehen.

Wie könnten Festivitäten ausgesehen haben und welche einfachen Regeln können wir aus den Quellen ableiten?

Gasthäuser

Die meisten Festivitäten konzentrierten sich auf die Gasthäuser in den Ackerbürgerstädten wie Windsheim in Franken. Diese dienten als:

- Schenke
- Kaffeehaus
- Tanzsaal
- Gasthof für Reisende, wie z.B. Relaistationen

Welche Anlässe gab es für Festivitäten?

- Jahrmarkt
- Erntedank
- Kirchweih
- Prozession
- Hochzeit
- Ein Ballvergnügen in der Nähe der größeren Städte
- Bankett
- Stiftungsfest

Von der Munizipalität oder Zünften veranstaltete Feste, wie z.B.

- Jährliches Schützenfest des Bürgermilitärs
- Rückkehr eines Regiments aus dem Kriege

Staatlich verordnete Festivitäten, oft kombiniert mit einer nächtlichen Illumination, wie z.B.

- Geburt eines königl. Prinzen

Victoria-Feiern für gewonnene Schlachten oder Kapitulation von Paris am 3. Juli 1815

Besitzerergreifungspatent bei Territorien

Einzug hoher Persönlichkeiten, z.B. des regierenden Fürsten

Friedensschluß, z.B. der 2. Pariser Frieden im November 1815

Weitere Lokalitäten

Waren zum Beispiel die großen Gutshöfe mit ähnlichen Anlässen

- Fest des Grundbesitzers, z.B. derer Eyerslohe,
- bei Geburt, Geburtstag des Grundherren, Hochzeit

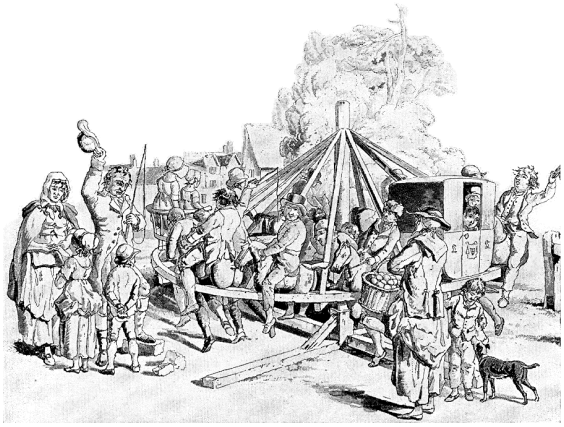


Abbildung 1: Ein Jahrmarkt mit Karussell

Jahrmärkte in der Literatur

„Das Jahrmarktsfest zu Plundersweilern ist ein Schwank von Johann Wolfgang Goethe. Die erste Fassung entstand 1773, die zweite 1778. Das Stück wurde am 20. Oktober 1778 auf Schloss Ettersburg uraufgeführt. Goethe selbst spielte den Marktschreier, den Haman und den Mardochai. 1789 lag die zweite Fassung gedruckt vor.“ (Wikipedia, Plundersweilern)

Abbildung 2: Jahrmarkt vor der Münchener Stadtmauer, Wilhelm v. Kobell, ca. 1798

„3 Schauspieler – 18 Rollen: In Plundersweilern sammelt sich das Volk, um auf der Schaubühne die Geschichte der schönen Esther am persischen Hof zu verfolgen. Oben wie unten geht es um Macht, Geld und Liebe, und während das Theater dramatische Konflikte biblischen Ausmaßes zeigt, funkt das Publikum immer wieder dazwischen. Peter Hacks dichtete diese Harlekinade über das Verhältnis von Kunst, Macht und Volk nach Johann Wolfgang von Goethe 1973 – und erzielte damit einen seiner großen Theatererfolge.“ (Peter Hacks, Das Jahrmarktsfest zu Plundersweilern)

„Kommt man um die Zeit des Pfingstfestes nach Frankfurt, so sollte man meinen, es gebe keine heiligere Stadt in der Christenheit; denn sie feiern daselbst nicht wie z. B. in Bayern 1½, oder, wie im Kalender vorgeschrieben, 2 Festtage, sondern sie rechnen vier Feiertage; die Juden haben deren sogar fünf, denn sie fangen in Bornheim ihre heiligen Übungen schon am Samstag an, und der Bundestag hat sogar acht bis zehen.“ Wilhelm Hauff, Mein Besuch in Frankfurt

Abbildung 3: Schauspielertruppe mit Trommler und Harlekin, wohl für Comedia dell'Arte, Auszug Jahrmarkt vor der Münchener Stadtmauer, Wilhelm v. Kobell, ca. 1798

Vom Wirt

Dieser hatte eine Konzession für den Schankbetrieb und war gegenüber den

Behörden anzeigepflichtig. Die Ankündigungen erfolgten in den lokalen Intelligenzblätter (behördl. Anzeigen), wie z.B. dem „Intelligenzblatt für den Rhezat-Kreis“ für ehem. Freie Reichsstadt Windhseim.

Materielle Einrichtungen

Ausstattung einer Straußwirtschaft

Einfache Bänke, Tische, Büffet für Ausschank mit Krügen

Stände

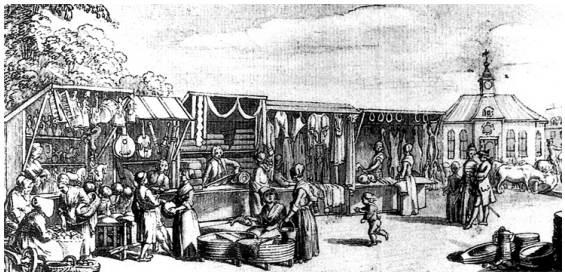


Abbildung 4: Feste Stände, deren Vorderseite eingeklappt werden kann

Abbildung 5: Marktstand mit Leinenabdeckung auf einem Jahrmarkt vor der Münchener Stadtmauer. Im Vordergrund Mann in ländlicher Kleidung mit Kittel, die Kinder als verkleinerte Erwachsene dargestellt. Auszug, Wilhelm v. Kobell, ca. 1798

Von den Gästen

„Aber die Besucher, als da sind der Doktor, der Bediente, das Fräulein, die Gouvernante, der Pfarrer, der Amtmann nebst Gattin, wollen nicht nur kaufen, sondern sich nebenbei amüsieren. Unterhaltung gibt es genug. Da sind Originale zu beobachten – der Zigeunerhauptmann und sein Bursch, der Zitherspielbub, ein Knabe namens Marmotte, der Lichtputzer und der Hanswurst. Komödianten sind da, die eine Historia von Esther in Drama aufführen. Musik erklingt. Zum Schluss hat der Schattenspielmann seinen Auftritt. Mit gerafften Worten trägt er die gesamte Schöpfungsgeschichte vor. Beileibe – ein durchaus rundum gelungener Jahrmarkt!“ (Wikipedia, Plundersweilern)

Kleidung

Dürfte bei den Besuchern der Schenke und den Händler alltäglich gewesen sein. Händler von außerhalb haben wohl Reisekleidung getragen. Bei den Tänzen können wir eher festliche Kleidung vermuten, vielleicht wie beim sonntäglichen Kirchgang? Siehe Abbildungen. Wir haben zahlreiche Belege für die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen: Sehr traditionelle Kleidung des 18. Jahrhunderts neben der bürgerlichen Mode des beginnenden 19. Jahrhunderts.

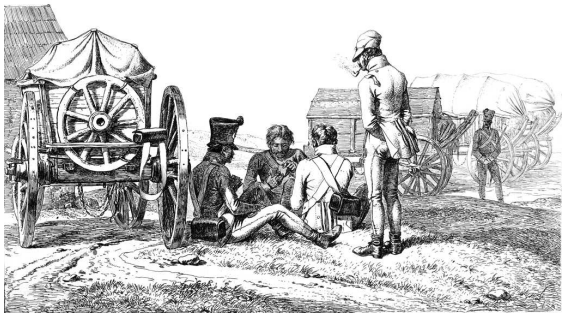


Abbildung 6: Lagerndes österreichisches Militär bei Nürnberg, Johann Adam Klein, ca. 1815

Abbildung 7: Honoratioren in Hofkleidung unter sich. Die bessere Gesellschaft dürft man eher im Straßenanzug angetroffen haben.

Abbildung 8: Standespersonen, gekleidet nach der aktuellen Mode, am Prater, Kobell, Wien 1815

Abbildung 9: Bürger auf einem Viehmarkt, Ausschnitt, Kobell, 1820

Abbildung 10: Händler (links vorne ein Viehjude?) auf einem Viehmarkt, Ausschnitt, Kobell, 1820

Ausrufer, auch: Kaufrufer

waren in den Städten anzutreffen. Mit Bauchlanden für kleine Dienste und Waren befriedigten sie die Nachfrage, andrerseits waren die Ausrufer pittorresk genug, um sie in ganzen Serien von Drucken einer breiten Öffentlichkeit bekannt zu machen. Die Ausrufer entstammten der ländlichen Unterschicht aus der Umgebung der Städte oder der städtischen

Unterschicht bzw. dem Kleinbürgertum. (Siehe z.B. Suhr).

Zum Beispiel:

Abbildung 11: Brillenverkäufer in Hamburg 1808 (Suhr). Der Rock ist noch deutlich am Justeaucorps des 18ten Jahrhundert orientiert.

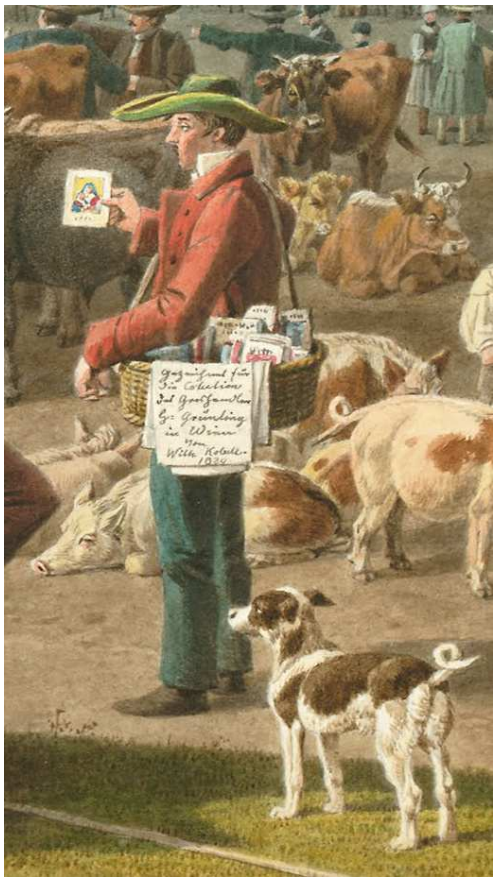


Abbildung 12: Zettelverkäufer mit Votivbildern auf einem Viehmarkt, Ausschnitt, Kobell, 1820

Abbildung 13: Lakritzverkäufer, Paris, nach 1815

Abbildung 14: Schreibsteller

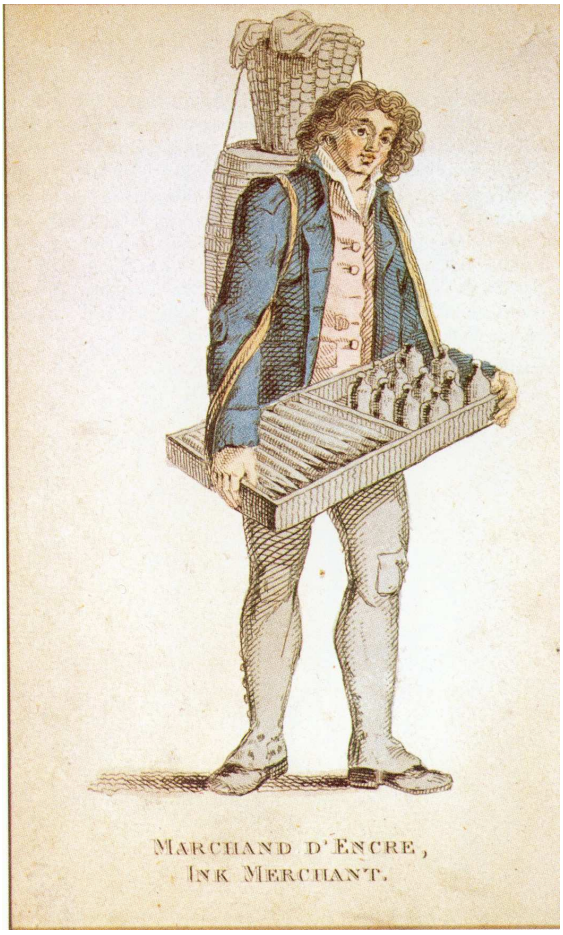


Abbildung 15:Tintenverkäufer, Paris, nach 1815

Abbildung 16: Zettelverkäufer, Wien, um 1800

Kegelspiel

Abbildung 17: Kegelpartie 1834

Kartenspiel

Zu den weiteren Zeitvertreiben im Wirtshaus können wir Karten- und Würfelspiele rechnen (siehe Anlagen).

Abbildung 18: Kartenspiel (Chodowiecki)

Musikanten

Waren typischerweise Straßenmusikanten mit Fidel oder Drehleiher, die auch den Tanzmeister abgeben könnten.

„Der englische Begriff Fiddle, der ursprünglich das historische Instrument Fidel bezeichnet, hat auch Einzug in die deutsche Sprache gehalten. Obgleich im heutigen deutschen Sprachgebrauch mit dem Substantiv Fiddle in fast allen Fällen die Violine und nicht die Fidel gemeint ist, wird der Begriff verwendet, um den Unterschied zur klassischen Spielweise der Violine und den stilistischen Unterschied zur klassischen Musik zu betonen.“

Abbildung 19: Drehleierspieler mit Felleisen auf einem Viehmarkt, Ausschnitt, Kobell, 1812

Abbildung 20: Fidler aus einem Biedermeier-Kartenspiel, Wien, 1820

Abbildung 21: Die Straßenmusikanten. Drei Musikanten, ein Harfenspieler, ein Sänger und einer auf der Querflöte, im Hinterhof eines Wiener Hauses, rechts eine Frau am Brunnen, links eine beim Holzhacken. Farblithographie von Papin nach Joseph Lanzedelli. Verlag Jeremias Bermann, Wien. 1818

Tanzen

Kein Jahrmarkt ohne Tanzvergnügen!

Abbildung 22: Ländler, Wien nach 1800

Nach 1800 wurden sogar auch die ersten Tanzsäle in Kaffeehäusern nahe der Städte (wohl auch Nürnberg) eingerichtet:

„Die tanzfähige Jugend empfand es als einen sehr wesentlichen Mangel, daß das Sägelkensche Haus, welches, wie alle übrigen Kaffeehäuser außerhalb der Stadt, ursprünglich in erster Linie landwirtschaftlichen Zwecken gedient hatte, keinen geeigneten Platz zum Ballmäßigen Tanzen bot und war sehr befriedigt, als sich der Wirt bereiterklärte, den Stall zum Tanzsaal einer geschlossenen Tanzgesellschaft umzubauen.“

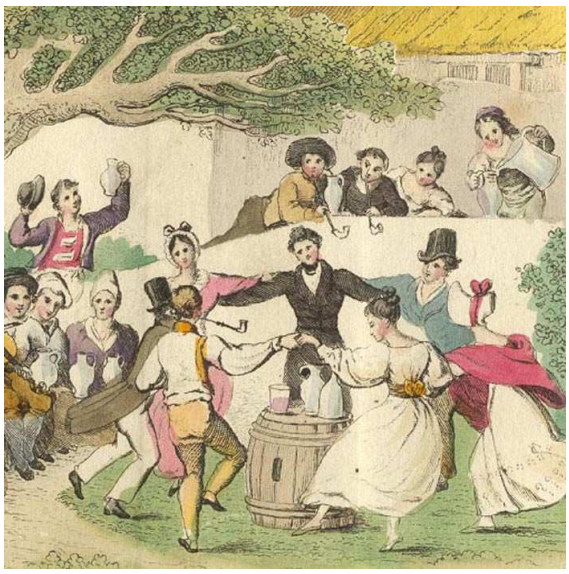


Abbildung 23: Ländler, Wien nach 1815

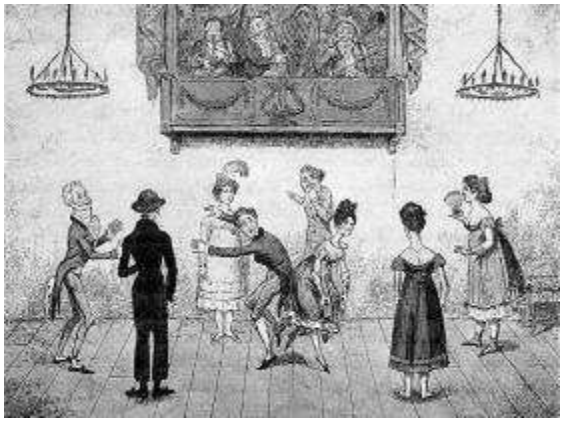


Abbildung 24: Der Tanzunterricht beim Bürgertum (engl. Karikatur um 1815)

Welche Tänze dürften verbreitet gewesen sein? Dies waren Reihentänze (Kontertänze = Country dances), Rundentänze und Galopptänze.

Krünitz nennt die ff. Tänze:

„Tanz (Dreh=) eine Benennung, womit der Walzer oder Dreitritt (Deutscher und Schottischer Walzer, der Galopp oder Zweitritt, der Länder, der Kreistanz und andere Tänze belegt werden, in denen man sich im Kreise herumdrehe

Tanz (Deutscher), Händetanz, Allemande, auch der Walzer führt den Namen Deutscher Tanz.

Tanz (Englischer), Anglaise, auch *Country-Danse,*

Tanz (Französischer) DDC, Française, Cotillon“

Einerseits dürfte es sich um Tänze handeln, die nach dem Vorbild der höfischen oder städtischen Gesellschäften übernommen wurden, andrerseits waren es Tänze, die seit je in der Region tradiert waren.

„Der Ländlertanz oder Ländler (Landler) ist ein Volkstanz von meist mäßig geschwinder Bewegung und heiterem Charakter, häufig mit Armfiguren, verbreitet in Süddeutschland, Schweiz, Österreich und Slowenien. Meist wird er als Paartanz getanzt, es gibt aber auch Gruppentänze. Der Ländler war bis zum 19. Jahrhundert vielerorts der wichtigste und gebräuchlichste Tanz.

Der Rhythmus des Tanzes steht meist im 3/4-Takt, selten im Zweiviertel-Takt (Salzkammergut-Landler, Mühlviertel) oder verzogenem 7/8-Takt (Innviertler Landler). Die Tanzschritte zum Landler werden häufig improvisiert, begleitet wird das Tanzen häufig von Gstanzl-Singen, Jodeln, Klatschen oder Stampfen. Dabei führen die Paare Tanzfiguren aus, die oft recht kompliziert sein können.

Das Tempo bewegt sich von 60 (Oberösterreich) über 83 (Innerschweiz), 120 (am Häufigsten) bis 180 (Tirol) Viertel pro Minute.“ (Wikepdia)

Der Ländler war also der Vorläufer des beim Wiener Kongress etablierten Walzers.

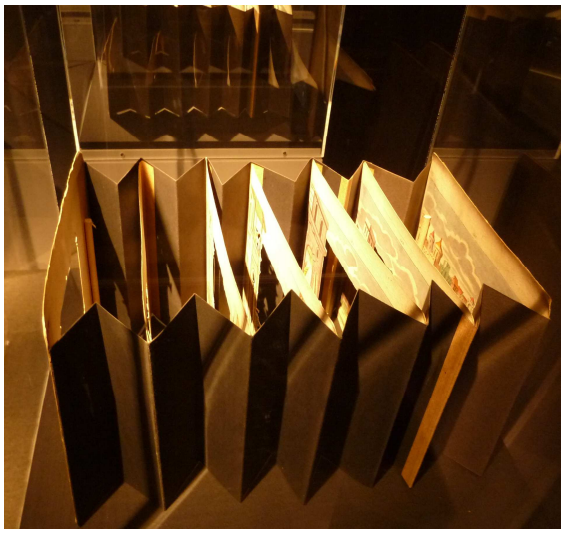
Papiertheater

„Unter dem Namen **Papiertheater** fasste der Lehrer und Sammler Walter Röhler Mitte des 20. Jahrhunderts alle Bezeichnungen, die im 19. Jahrhundert für diese Theater gebräuchlich waren, zusammen. Er definiert „Papiertheater“ folgendermaßen: „Kleine Bühne aus Papier, auf der sich die technische Vielfalt einer Menschenbühne in modellmäßiger Form nachahmen oder erproben lässt“.[1]

Eine Variante des Papiertheater ist das

Marionettentheater, siehe Anlage.

Abbildung 25: Papiertheater um 1760-1770, Ausstellung im Clemens-Selz-Museum, Neuss, 2011



Um das Jahr 1810 entstanden diese Miniaturbühnen in Deutschland und England etwa zeitgleich. Die Ausschneidebögen waren im Biedermeier Bestandteil der „Bilderbogenkultur“ des 19. Jahrhunderts. Vorläufer waren die Papierkrippen, Guckkästen mit spektakulären Ereignissen und die „Mandlbögen“ (Personalbögen zu Berufsgruppen oder dem Militär). Als Kind der Romantik hat das Papiertheater in fast keinem Bürgerhaus gefehlt.“ (Wikipedia)

Schattenreißer (Silhouettierer)

Zählte auch mit zu den Jahrmarktvergnügen, siehe J.W. Goethe in der Bearbeitung von P. Hacks „Jahrmarkt zu Plundersweilern“

Abbildung 26: Schattenriß mit dem Silhouettierstuhl

Zeichnen

War mehr ein Vergnügen der höheren Stände: es diente dem Zeitvertreib bzw. dem Festhalten von Erinnerungen vor der Erfindung der Photographie.

Abbildung 27: Der Nürnberger Künstler Johann-Adam Klein, Selbstportrait beim Zeichnen, 1818

Abbildung 28: Johann Adam Klein mit seinen Malerfreunden unterwegs nach Italien, 1818

Quellen

1. *Hermann Kaiser: Der große Durst – von Biernot und Branntweinfehden – rotem Bordeaux und schwarzem Kaffee, Materialien & Studien zur Alltagsgeschichte und Volkskultur Niedersachsens, Heft 23, Stiftung Museum Cloppenburg, Cloppenburg 1995*
2. *Herbert May; Andrea Schilz (Hrsg.): Gasthäuser – Geschichte und Kultur, Michael Imhof-Verlag, Petersberg 2004, darin: Heinrich Stieve, Dorf- und Straßenkrüge*
3. *Nils Kagel, Bildquellen, Freilichtmuseum am Kiekeberg*
4. *J.D. Krünitz: Oekonomische Encyklopädie oder allgemeines System der Staats- Stadt- Haus-; 1773 bis 1858 in 242 Bänden*
5. *Martin Klöffler: Dorfkrug in der Lüneburger Heide, Materialien zur Living History, 2008*
6. *Papiertheater: https://de.wikipedia.org/wiki/Papiertheater*
7. *Schattenriß: https://de.wikipedia.org/wiki/Schattenriss*
8. *Suhr, Christopher. Der Ausruf in Hamburg, vorgestellt in Ein hundert und Zwanzig Colorirten Blättern, gezeichnet radirt und geäzt von Professor Suhr, mit Erklärungen begleitet (von Karl Johann Heinrich Hübbe). FAKSIMILE der Ausgabe Hamburg 1808., Hamburg, Kurt Heymann / D. u. K. Kötz, (1979).*
9. *Johann Wolfgang von Goethe: Das Jahrmarktsfest zu Plundersweilern. Ein Schönbartspiel.*[2] *Zweite Fassung. In: Poetische Werke, Band 3, S. 487–503. Phaidon Verlag Essen 1999, ISBN 3-89350-448-6, https://de.wikipedia.org/wiki/Jahrmarktsfest_zu_Plundersweilern*

Anlagen

Kartenspiel aus Krünitz

Spiel (Hazard=), Th. 157.

Das Alliancespiel ist ein neu erfundenes Kartenspiel, welches mit einer vollständigen Karte, also mit 52 Blättern, unter vier Personen gespielt wird; es können aber auch fünf bis sechs Personen daran Theil nehmen. Bei vier Personen -- ich folge hier in der Beschreibung dieses Spiels dem Herrn v. Abenstein -- erhält jede 12 Blätter, und 4 Blätter werden, als Talon, auf den Tisch gelegt, wobei das oberste Blatt aufgelegt wird, welches die Farbe anzeigt, in welcher gespielt werden kann. Bei diesem Spiele kommt es hauptsächlich auf die Mehrzahl der Stiche und auf die der Figuren an, die man darin macht. Diese Figuren sind der König, die Dame, der Bube und die Fahne, welche in einer rothen Farbe die Neun, in einer schwarzen aber die Drei ist. Letztere Figur, die Fahne, gilt jedoch während des Spiels bloß als Drei oder als Neun. Die Fahne wird mit 4, der Bube mit 3, die Dame mit 2, und der König mit 1 Marke bezahlt. Sieben Stiche machen das Spiel gewonnen, wenn sich auch noch so wenig Figuren darin befinden sollten. Wenn jedoch der Spieler mit seiner Alliance, welches ein König ist, und die Gegenparthei eine gleiche Anzahl Stiche haben, dann entscheiden die Figuren, und die gewinnende Parthei ist diejenige, in deren eingenommenen Stichen sich die Fahne befindet. <158, 15> Wäre aber diese ein auf den Tisch gelegtes Blatt, so entscheidet der höhere Werth der eingenommenen Figuren, und ist dieser auf beiden Seiten gleich, so hat der Anfragende mit seiner Alliance das Spiel verloren. Wenn Karten gegeben worden, welches Geben nach der Reihe rechts herumgeht, so kommt es auf die Vorhand an, ob derjenige, der sie hat, ein Spiel unternehmen kann. Er frägt daher zuerst um Erlaubniß, und wird ihm diese gegeben, so sagt er seine Farbe an, und nennt den König, mit dem er Alliance machen will, worauf das Spiel beginnt; spielt aber die Vorhand nicht, so kommt es an den zweiten Spieler, und so geht es fort bis zu dem letzten. Will ein Anderer, als der, welcher gefragt hat, in Couleur spielen, so wird ihm das Spiel überlassen, wenn nicht derjenige, der die Vorhand hat, selbst Couleur spielen will, oder an dessen Statt Levée machen oder Solo spielen will. Auch kann derjenige, welcher erst gefragt hat, dennoch hernach in Couleur fragen, Levée sagen oder Solo spielen, nur muß er denjenigen, welcher spielen will, wirklich überbieten. Wer Levée ansagt, muß, wenn es ihm erlaubt wird zu spielen, eins von den drei verdeckt hingelegten Blättern umwenden, und in der dadurch bezeichneten Farbe spielen, jedoch steht ihm dabei frei, die auf dem Tische liegenden Blätter ganz oder zum Theil in seine Karte zu nehmen und andere dafür abzulegen. Hierauf wird ebenfalls ein König zur Alliance gerufen, und das Spiel geht wie vorhin. Der zur Alliance gerufene König braucht nicht schlechterdings einzustechen, wenn er von einem Andern, als dem Spieler selbst angespielt wird; dagegen fällt aber diesem der Vortheil zur Last, der für ihn hieraus entstehen kann, wenn der gerufene König mit aufliegen sollte; in diesem Falle ist derjenige Alliirter, welcher das nächste Blatt hat. Spielt der Spieler selbst gleich beim ersten Ausspielen die Alliance an, so muß der ge<158, 16>rufene König einstechen, sonst nicht. Uebrigens spielt man die Alliance nur dann an, wenn man sich für sicher hält, daß sie nicht gestochen werden kann, und wenn man die Kräfte seines Freundes gern erfahren will. Am besten ist es, zuerst die Trümpfe heraus zu fordern, um, wo möglich, die Figuren, die man nicht selbst hat, in seine Gewalt zu bekommen, oder diejenigen, welche man in seiner Karte hat, frei zu machen. Die

beiden übrigen spielenden Personen sind allezeit natürliche Alliirte und zählen ihre Stiche ebenfalls zusammen. Die verlierende Parthei erhält keine Honneurs bezahlt. Wer Solo spielen will, tritt nun mit den drei übrigen Spielern in dasselbe Verhältniß, als bei zwei und zwei Alliirte gegeneinander. Die Mehrheit der Stiche, und, bei gleicher Anzahl derselben, die Fahne, oder wenn diese aufliegt, der höhere Werth der Honneurs, entscheiden auch hier. Wenn Einer der Spielenden Solo ansagt und seine Farbe nennt, und ein Anderer glaubt vielleicht in derselben Farbe, durch gute Nebenkarten unterstützt, ganz das Gegenspiel machen zu können, so sagt dieser Resistance! Jetzt spielen diese Beiden gegeneinander, und von den übrigen zwei Personen, welche neutral sind, spielt jede für ihr eignes Interesse. Zwischen den beiden Spielern entscheiden die meisten Stiche, und bei gleicher Anzahl derselben bloß die Fahne. Wären die Spieler an Stichen einander gleich, und Einer der Neutralen hätte in seinen Stichen die Fahne, so würde dieser, im Fall er auch nur einen Stich haben sollte, so angesehen werden, als ob er das Spiel gewonnen hätte, jeder der beiden Spieler bezahlt ihm 4 Marken, und wenn er außerdem noch Figuren haben sollte, diese nach ihrem Werthe. Der andere Neutrale giebt und bekommt in diesem Falle nichts, er müßte denn eine Figur erobert haben, welche er hier von demjenigen bezahlt erhält, der sie ausgespielt oder zugeworfen hat. **<158, 17>** Sollte sich die Fahne aber unter den liegenden Blättern befinden, und sowohl der Solospielende, als derjenige, welcher ihn resistirt, hätten eine gleiche Anzahl Stiche, so haben sie beide verloren, und Jeder bezahlt an einen der Neutralen 4 Marken. Will Niemand ein Spiel unternehmen, so wird jedesmal von dem, welcher die Vorhand hat, Levée gemacht, solches aber nur wie bloße Alliance bezahlt, welche Alliance, ohne Levée 2 Marken, Solo 4 Marken, so auch das Levée, wenn man nicht dazu verbunden ist. Die Honneurs werden besonders bezahlt. Beim Solo bezahlt der Resistant den Preis dafür doppelt, die Honneurs aber wie die Neutralen. Gewinnt der Resistant, so muß ihm sein Gegner das Solo auch doppelt bezahlen. Wer Solo ohne Resistance gewinnt, bekommt von Jedem der drei übrigen Spieler, ohne die Honneurs, 4 Marken, und bezahlt auch an Jeden so viel, im Fall er es verliert. Die ersten Stiche in einer Folge bis zum Gewinn werden mit 2 Marken bezahlt; wer alle Stiche macht, bekommt 6, welcher Preis aber keine Erhöhung leidet, wenn man es vorher ansagen wollte. In Couleur gilt Alles doppelt. Das As, wenn es nicht *à tout* ist, gilt bloß als Eins, und kommt in Roth nach dem Buben, und ist in Schwarz das niedrigste Blatt, in der Farbe aber, welche *à tout* ist, sticht das As den König. Die übrigen Figuren und Blätter gelten nach ihrem bekannten Range. Wird dieses Spiel von fünf Personen gespielt, so bekommt jede 10 Blätter, und es werden nur zwei Blätter, eins offen und eins verdeckt, aufgelegt. Spielen sechs Personen, so erhält jede acht Blätter, und das Auflegen ist wie unter vier Personen. Im ersten Falle giebt es, nach gewählter Alliance, jederzeit drei, im letzten vier natürliche Alliirte, und alles Uebrige ist im Verhältniß wie unter vier Personen. Man kann dieses Spiel auch mit Deutschen Karten, jedoch nur unter 4 Personen spielen. Das Daus **<158, 18>** vertritt hier die Stelle des As, der Ober die der Dame, der Unter die des Buben, und die Sieben ist in jeder Farbe die Fahne. Jeder bekommt acht Blätter, und da hier die Karte aufgeht, so müssen aus einer andern Karte vier Blätter aufgelegt werden, welche der Kartengeber von dem ihm zur rechten Hand sitzenden Spieler, dem das Abheben zukommt, herausziehen läßt. Bei Levée findet hier kein Kaufen Statt.

Das Bassadewwitzspiel gleicht dem Nullissimo im l' Hombrespiele, indem derjenige, der die wenigsten Stiche macht, am meisten gewinnt. Man spielt dieses Spiel mit einer Piquetkarte unter vier Personen, loset ums Kartengeben, welches, so wie das Spiel, links herumgeht. Jeder Spieler bekommt 8 Blätter, immer zu zweien, spielt für sich, und muß Farbe bedienen. Man spielt es ohne Trumpf, und die Blätter folgen in der gewöhnlichen Ordnung. Es kommt hier nicht auf die Stiche, sondern auf die Points an, welche in den Stichen enthalten sind. Das As zählt 11, der König 4, die Dame 3, der Bube 2, die Zehne 10, die Neune bis Sieben zählen nicht. Je mehr Points Einer zählt, um so weniger gewinnt er, und wer die meisten zählt, bekommt gar nichts. Der Kartengeber setzt 12 Marken in den Pot, welche zu Ende des Spiels in drei Theile, zu 5, 4 und 3 Marken vertheilt werden. Wer gar keinen Stich macht, oder die wenigsten Points in seinen Stichen zählt, der bekommt 5 Marken, wer nach diesem die wenigsten Points zählt, erhält 4 Marken, und wer von den beiden Uebrigen die wenigsten Points zählt, 3 Marken, und wer die meisten zählt, erhält nichts, wie auch schon oben bemerkt worden. Haben Zwei gleiche Points in ihren Stichen, so geht es nach der Vorhand, und der Nachsitzende bekommt die wenigsten. Macht Einer alle Stiche, so bekommt er von Jedem 4 Marken, die vom Kartengeber gesetzten 12 Marken bleiben aber stehen. Er muß noch einmal ge**<158, 19>**ben, und tritt derselbe Fall wiederum ein, noch einmal, und dieses so oft, bis die 12 Marken ausgespielt sind. Macht dagegen Einer nicht alle Stiche, jedoch so viele, daß er 100 Points zählt, so muß dieser Jedem 4 Marken bezahlen, und der Kartengeber muß noch einmal geben, wie vorher angeführt worden. Man befolge bei diesem Spiele folgende Regeln:

1) Man spiele so aus, daß die Andern abstechen müssen. -- 2) Hat man As und König von einer Farbe, und dabei noch einige geringe Blätter, so spiele man nie diese, sondern eine andere Farbe an, welche die Andern stechen müssen. Wird dann eine Farbe gespielt, die man nicht hat, so werfe man vor allen Dingen diejenigen Blätter ab, auf welche man am leichtesten Stiche bekommen kann, z. B. unbesetzte

Könige, Damen etc. -- 3) Hat man ein oder zwei Asse zur Vorhand, und keine Renonce, so spiele man zuerst das As, welches man entweder gar nicht, oder mit einer Dame oder einem Buben besetzt hat. Hierauf spiele man das noch dabei habende Blatt, und dann gehe man zu einer Farbe über, die von den Andern schlechterdings gestochen werden muß. Und wenn man auch leer ausgehen müßte, so ist es doch immer besser, als wenn man 100 Points bekommt und 12 Marken bezahlen muß. -- 4) Spielt ein Anderer eine Farbe an, in welcher man das As oder den König nur mit einem einzigen niedrigen Blatte besetzt hat, so steche man mit dem Asse oder Könige, und spiele dann die Farbe sogleich wieder nach. Ist aber der Stich zu augenreich und man hat so unbedeutende Blätter in der Hand, daß man kein großes Spiel zu befürchten hat, so kann man es auch darauf ankommen lassen, ob dieselbe Farbe wieder nachgespielt werden wird. -- 5) Je mehr man niedrige Blätter bei einem Asse oder Könige hat, um so vorsichtiger muß man im Zugeben seyn. -- 6) Wird eine Farbe angespielt, die man nicht in der Hand hat, so entledige man sich vor allen Dingen der Blätter, auf welche man am leichtesten einen Stich bekommen kann, oder wenn man davon keine hat, so werfe man besonders As und Zehne <158, 20> zu; denn je mehr man sich von den zählbaren Blättern reinigen kann, um so mehr Vortheil verschafft man sich dadurch. -- 7) Hat man in der angespielten Farbe die Zehne und noch ein Paar andere Blätter, so sey man nicht voreilig mit der Zehne, sondern gebe lieber zum ersten Male ein geringes Blatt zu; denn die Fälle sind zu häufig, daß man auf der Zehne den Stich bekommt. Ist aber schon mit der Dame, dem Buben etc. gestochen worden, dann muß man die Zehne zugeben. -- 8) Hat man so starke Blätter in der Hand, daß man wahrscheinlich alle Stiche machen kann, so spiele man sehr vorsichtig, damit die Andern die Absicht nicht merken; denn sobald man nur die geringste Blöße giebt, so ist man auch der Gefahr ausgesetzt, 100 Points zu bekommen; man muß daher mit seinen Blättern beim Ausspielen sehr vorsichtig seyn, besonders in der Mitte, wo man der Gefahr, 100 Points zu bekommen, am allermeisten ausgesetzt ist, man kommt da oft zu einem Stiche, wo man es gar nicht vermuthet, und hat man dann viel hohe Blätter, so hält es schwer, das Spiel wieder los zu werden. -- 9) Wer Farbe verläugnet, und es wird entdeckt, der geht leer aus, wenn er auch wirklich beweisen kann, daß er keinen Stich gemacht haben würde. -- 10) Ist man in einer Farbe sehr stark besetzt, so muß man besonders Acht geben, welche Blätter die Andern darin abwerfen, um darnach seine Maaßregeln machen zu können; denn je mehr darin abgeworfen wird, um so größer wird die Force, und kommt man dann ans Spiel, so kann man es nicht wieder loswerden. Man suche sich daher so viel, als möglich, Renoncen zu machen, oder wenigstens solche Blätter los zu werden, auf welche man am leichtesten Stiche bekommen kann.

Das Dreikartspiel, Dreiblattspiel, oder das Spiel mit drei Karten, Blättern, ist schon Th. 157, **S. 706** angeführt worden. Es gehört zu den niedrigen Kartenspielen, und wird mit 32 Blättern der Französischen Karte gespielt. Es hat mehrere Abänderungen, und nach diesen führt es auch ver<158, 21>schiedene Namen: wie Stepke, Puff, schwarzer Peter, Schafkopf, böse Sieben, Hahnrey, Saufaus etc. etc. Bei dem Stepke oder Puff wird mit einem Plumpsacke Schläge oder Puffe ausgetheilt. Jeder Spieler erhält drei Karten, entweder auf einmal oder nach dreimal Herumgeben, die übrigen bleiben im Talon. Derjenige, welcher die wenigsten Stiche macht, ist Stepke, erhält den Plumpsack und theilt die Schläge bei dem folgenden Spiele aus. Wer also die wenigsten Stiche macht, erhält eine gewisse Anzahl Schläge und den Plumpsack, das heißt, er wird Stepke für das nächste Spiel, und bleibt es so lange, bis Einer der Mitspielenden die wenigsten Stiche macht. Der Stepke spielt nicht mit, sondern sieht dem Spiele zu, und hat Acht, daß dabei Alles mit Ordnung zugehe. Es wird bei diesem Spiele kein Trumpf aufgeworfen. Das As ist die höchste Karte und zählt eilf, der König vier, die Dame drei, und der Bube zwei Points oder Augen. Die Blätter zählen daher vom As bis zur Zehne eingeschlossen. Das höhere Blatt sticht das niedere in allen Farben ohne Unterschied. -- Man spielt auch Stepke auf eine andere Art, indem man in einer Gesellschaft, die aus acht bis zehn und noch mehreren Personen bestehen kann, Jedem eine Karte verdeckt giebt, worunter sich der Piquebube befindet, welcher der Stepke ist. Nachdem nun durchs Loos der Stepke gewählt worden, so erhält dieser den Plumpsack, und geht nun hinter den am Tische Sitzenden herum, von denen Jeder seine Karte vor sich verdeckt liegen hat, und sie mit seinem Nachbar tauschen kann, wenn er den Piquebuben hat, jedoch muß dieses im Geheimen geschehen, ohne daß es der Stepke gewahrt, sonst bekommt derjenige, der seine Karte einem Andern hinschiebt, und dafür dessen Blatt nimmt, ein Paar Streiche mit dem Plumpsack und giebt ein Pfand. Der Stepke muß nun errathen, bei <158, 22> wem sich der Piquebube befindet, bei dem er anklopft, der muß seine Karte aufdecken; hat er ihn gefunden, so wird derjenige Stepke und giebt ein Pfand, und der Andere ist von diesem Posten erlöset; hat er ihn nicht gefunden, so muß er ein Pfand geben, bekommt von der Gesellschaft Schläge mit dem Plumpsacke und muß wieder suchen. Wenn dieses Spiel eine Weile gespielt worden, und nicht mehr anzieht, werden die Pfänder eingelöset. -- Die übrigen angeführten Dreiblattspiele werden so ziemlich auf gleiche Weise gespielt, so z. B. wird bei dem schwarzen Peter demjenigen, der den Piquebuben hat, das Gesicht schwarz gemacht. Die böse Sieben ist Piquesieben etc. Da diese Art Dreiblattspiele zu bekannt sind, und größtentheils in den untern Klassen des Volkes gespielt werden, so muß eine nähere Erklärung der übrigen Spiele dieser Art hier übergangen werden.

Das Rabougespiel oder die Rabouge, ein Kartenspiel, welches zu Ende des verwichenen und

im Anfange dieses Jahrhunderts stark in Gesellschaften gespielt wurde, jetzt aber ganz aus der Mode gekommen ist. Es wird mit zwei vollen Spielen Französischer Karten, also mit 104 Blättern, unter vier Personen gespielt, so, daß jede Person 26 Blätter erhält. Die Erfindung dieses Spiels fällt zu Ende des verwichenen Jahrhunderts. -- Das schon Th. 157, S. 569 und S. 765 erwähnte Hokspiel ist ganz außer Gebrauch gekommen, wird selbst in Frankreich gar nicht mehr gespielt, und scheint nur in der Zeit der Staats=Verwaltung Mazarins, der dieses Spiel zur Belustigung des Hofes unter Ludwig dem 14ten in Aufnahme brachte, wie auch schon Th. 157, S. 569 erwähnt worden, und nach welchem Minister man es auch *Hoc de Mazarin* genannt hat, dem das *Hoc de Lyon* nachgebildet wurde, gespielt worden, dann aber auch schnell in Vergessenheit gerathen zu seyn; denn <158, 23> in Werken über die Kartenspiele im zweiten Drittel des verwichenen Jahrhunderts findet man es nur angeführt, aber nicht erklärt. -- Das Tod= und Lebenspiel ist nur ein einfaches Kartenspiel, das unter zwei Personen auf folgende Weise gespielt wird. Man nimmt ein vollständiges Spiel Französischer Karten von 52 Blättern, theilt dasselbe so ab, daß jeder Spieler 26 Karten, und darunter 2 Asse, 2 Könige, 2 Damen, 2 Buben und 2 Zehnen erhält, die übrigen Karten können fallen wie sie wollen, jedoch muß man dahin beim Theilen sehen, daß bei den niedrigern Blättern, von der Neune abwärts, ein Spieler nicht alle Zweien, Dreien, Vieren etc. erhält, und der Andere die höhern. Jeder Spieler nimmt nun sein Pack Karten, mischt sie, und behält sie so in der Hand, daß die Figuren nach unten gekehrt oder verdeckt sind, das heißt, die Rückseite heraus ist. Das As ist das höchste Blatt, dann folgt der König, die Dame, der Bube, die Zehne etc. Der Aus= oder Anspieler wirft das oberste Blatt von seinen in der Hand habenden Karten so auf, daß die Figur oder die rechte Seite oben kommt, und der Andere wirft auf dieselbe Weise das seinige darauf. Uebersticht nun solches die zuerst aufgeworfene Karte, so nimmt Letzterer den Stich ein und steckt ihn unter sein Pack in der Hand, wo nicht, so nimmt Ersterer den Stich. Kommen gleiche Karten zusammen, wie z. B. zwei Asse, zwei Könige, zwei Damen etc., so bleiben sie liegen, und es wird darauf gespielt, und derjenige, welcher mit seiner Karte übersticht, nimmt die Stiche ein, das heißt, steckt sie unter sein Pack, jedoch immer so, daß bei gleichen hohen Karten, diese vertheilt oder getrennt werden, damit nicht zwei Asse, zwei Könige, zwei Damen etc. aufeinder folgen. Die Farben sind bei diesem Spiele gleich, nur die Augen überstechen. Pique=Dame übersticht daher den Carreau=Buben, die Coeur=Zehne etc. Es wird so lange <158, 24> gespielt, bis Einer der beiden Spieler tod ist, das heißt, alle seine Karten verliert und der Andere ihn überlebt, welches oft erst nach ein Paar Stunden geschieht; denn so lange jeder Spieler noch ein As, ein Paar Könige etc. hat, wird das Spiel so bald nicht entschieden. Man setzt ein Gewisses an Gelde fest, worum das Spiel geht oder gespielt wird. --

Würfelspiele nach Krünitz

ein Spiel, welches mit einem cubischgeschnittenen Stücke Elfenbein, Knochen, Alabaster, Marmor, hartem Holze etc., welches auf seinen Flächen mit Punkten oder Augen versehen ist, gespielt wird, indem man diesen Würfel wirft, und dann die oben auf liegenden Augen zählt. Wer nun in seinem Wurfe die mehrsten Augen zählt, hat gewonnen. Man hat verschiedene Würfelspiele, z. B. Würfel=Gesellschaftsspiele, mit Spielkarten und Spielplänen, und Würfel= Hazard=, Glücks= oder Wagespiele, s. unter ➪Würfel und ➪Würfelspiel, in W. Hierher gehören noch die Würfel=Dame, oder das Damenspiel mit Würfeln, das Würfellotto, das Würfelschach oder Schachspiel <158, 155> mit Würfeln, lauter Gesellschaftsspiele; und das Briefstellerspiel mit Würfeln etc., s. unter ➪Würfel, in W.

Spiel (Gesellschafts=), ein Spiel, welches mehrere Personen spielen können, oder welches die Einrichtung hat, daß es nur von mehreren Personen gespielt werden muß, wenn es belustigen soll. Ueber die Gesellschaftsspiele im Allgemeinen ist oben, unter Spiel, S. 601, schon das Nöthige gesagt worden. Hier will ich nun noch dasjenige erwähnen, was sich auf diese Spiele ins Besondere bezieht, oder sie ins Besondere angeht. Wie schon oben, S. 610, angeführt worden, kann man die Gesellschaftsspiele in zwei Klassen bringen, in Spiele zur Leibes=Uebung und Erholung, und in Spiele zur Unterhaltung und Zeitkürzung. Was die Spiele zur Leibes=Uebung und Erholung anbetrifft, so kommen sie in diesem Register einzeln unter ihrem Namen vor, und wo sie in der Encyklopädie schon abgehandelt worden, da wird darauf verwiesen werden. Die Gesellschaftsspiele zur Unterhaltung und Zeitkürzung haben sich in der neuesten Zeit sehr vermehrt, und wenn sie gleich nur für Kinder ausgeboten werden, so sind sie doch auch für Erwachsene bestimmt, die sich ein Paar Stunden wohl damit unterhalten und die Zeit kürzen können. Man kann diese zweite Klasse <157, 714> von Gesellschaftsspielen in vier Abtheilungen bringen, in Spiele mit Würfeln, in Spiele mit Zahlen, Lottospiele, in Spiele mit Pfändern, und in gemischte Spiele, die bloß zur Belustigung ohne weitern Einsatz

geschehen. Die Gesellschaftsspiele mit Würfeln und um Geld oder um andere Gegenstände, wie Nüsse etc., haben sich in der neuesten Zeit sehr vermehrt, und besonders hat das Todtenkopf= und Kanonenspiel, welches bei seinem Erscheinen einen großen Beifall im Publikum fand, und außer den Privatzirkeln auf vielen Kaffeehäusern und fast in allen Tabagien gespielt wurde, zur Vermehrung dieser Spiele außerordentlich viel beigetragen; es folgte bald darauf eine große Anzahl von Spielen, die mit einigen Abänderungen auf gleiche Weise gespielt wurden. Das Todtenkopft= und Kanonespiel wird mit fünf gestochenen und ausgemalten Karten und mit acht Würfeln gespielt. Da mir dieses Spiel als Muster der übrigen zu beschreiben nicht vorliegt, so wähle ich hier das Hammer= und Glockenspiel, welches auf dieselbe Weise gespielt wird. Die Karte zu dem erwähnten Spiele besteht aus fünf Blättern: dem Hammer, der Glocke, dem Hammer und der Glocke, dem Schimmel und dem Kaufhause. Die Ge=Gesellschaft der an diesem Spiele Theilnehmenden kann aus fünf und mehreren Personeu bestehen, die ein fröhlicher Zirkel vereint. Wenn dieser Zirkel vorhanden ist und sich geordnet hat, so übernimmt einer aus der Gesellschaft der Spielenden das Amt des Kassierers, welches, wenn es nicht durch freundschaftliche Uebereinkunft übernommen werden kann, durchs Loos bestimmt wird, indem Einer aus einem Spiele Karten so viele Blätter nimmt, als Personen zum Spiele vorhanden sind, und solche nach ihrem Werthe, vom As, König, Dame, Bube, Zehne herab bis zur Zwei un<157, 715>tereinander mischt, und von einer jeden Person aus der Gesellschaft eine Karte ziehen läßt, und die letzte für sich behält, wer nun beim Aufdecken derselben das höchste Auge, das As hat, ist Kassierer. Der Kassierer fängt nun sein Amt damit an, die sämmtlichen Einsätze zu sammeln, und sie in die gemeinschaftliche Kasse zu thun. Es wird daher zuerst unter der Gesellschaft bestimmt, wie hoch das Auge des Würfels besetzt werden soll, gewöhnlich nur eine Marke, und dann zahlt jedes Mitglied 12 Marken, wird der Werth auf 2 Marken bestimmt, dann 24 Marken in die Kasse. Wie schon oben bemerkt worden, gebraucht man zu diesem Spiele acht Würfel, welche nur klein sind und von denen sechs mit Nr. 1 bis 6, oder von einem Auge bis sechs Angen bezeichnet sind, die andern Felder sind leer, also hat der erste Würfel 1 Auge, der zweite 2, der dritte 3 u. s. w. bis 6, die beiden andern Würfel haben der eine einen Hammer, und der andere eine Glocke, also beide sind mit einem Hammer und einer Glocke bezeichnet. -- Hat nun der Kassierer auf diese Weise die Einsätze gesammelt und die Kasse in Ordnung gebracht, so werden die fünf Kartenblätter verlooset oder vielmehr den Meistbietenden überlassen. Die Kaufsummen für die erstandenen Blätter werden dem Kassierer überliefert, der sie in die gemeinschaftliche Kasse thut. Nach geschlossener Versteigerung wird, nach Maßgabe der eingekommenen Kaufsumme, eine größere oder geringere Prämie, und wird das Spiel an einem öffentlichen Orte gespielt, auch, nach Willkühr, etwas für die Lichter, die Bedienung, oder den Wirth etc. abgesetzt. Ist nun Alles geordnet, so fängt derjenige, welcher den Schimmel erstanden hat, mit den acht Würfeln zu werfen an, und dieses Werfen geht linker Hand der Reihe nach fort. So viel nun der Spielende Augen wirft, so viele Marken bekommt er aus der Kasse; wirft er aber gar kein Auge, so zahlt <157, 716> er an den Inhaber des Schimmels eine Marke. Wirft er aber Auge und Hammer, oder die Glocke, oder beides zugleich dabei, so bekommt nicht der, der es geworfen hat, die Augen aus der Kasse bezahlt, sondern der, welcher die genannten Figuren erstanden hat. Wirft er dagegen kein Auge und eine Figur, so zahlt der Inhaber der Figur eine Marke an den Schimmel, und nicht der, welcher den Wurf gethan hat. Ist die Kasse, außer der Prämie, bis auf 8, 6, oder auch weniger Marken geschmolzen, so heben die Vortheile des Kaufhauses an. Dieses erhält nämlich das, was über die Anzahl der noch in der Kasse übrig gebliebenen Marken geworfen wird. Stehen z. B. nur noch 4 Marken, und es werden 9 Augen geworfen, so erhält der Inhaber des Kaufhauses 5 Marken, und zwar, wenn keine Figur dabei ist, vom Werfenden selbst; ist aber eine Figur aufgeworfen worden, so hat diese den Betrag der Strafe zu zahlen. Das Kaufhaus bleibt so lange verdeckt, bis ihm ein oben erwähnter Gewinn, und wenn es auch nur eine Marke ist, zu Theil geworden. Wirft Jemand, ehe das Kaufhaus aufgedeckt ist, gerade so viel Augen, als noch Marken in der Kasse stehen, so bekommt derjenige, welcher den glücklichen Wurf gethan hat, den Rest der Kasse, und das Kaufhaus die Prämie. Hat aber das Kaufhaus schon Einnahme gehabt und ist aufgedeckt worden, und es wirft Jemand gerade die noch stehende Zahl, so bekommt er nicht allein die noch vorhandenen Points, sondern auch die Prämie. -- Das Hammer= und Glockenspiel behält keine Vortheile bis ans Ende des Spiels. Der gerade Wurf der noch stehenden Points endiget jedesmal das Spiel. Hier ist noch zu bemerken, daß derjenige, welcher so glücklich seyn sollte, gleich im Anfange des Spiels oder mitten in demselben etc. alle ungleiche Augen der Würfel, deren 21 sind, zu werfen, so bekommt er sowohl die ganze Kasse, als <157, 717> auch die Prämie, sollte jedoch eine Figur dabei seyn, so bekommt die Figur die Kasse, und der Werfende bloß die Prämie.

Nach der Einrichtung dieses u. des Todtenkopf= und Kanonenspiels sind eine große Anzahl ähnlicher Spiele erfunden worden, die eben dieselbe Tendenz haben, und nur mit einigen Abänderungen gespielt werden, wie z. B. das Spiel der Schwarzen oder Schimmelspiel, nebst 5 Karten und einem Becher mit 8 Würfeln; das Braunschweigische

Todtenkopf= und Kanonespiel, ein neues Unterhaltungsspiel für große und kleine Gesellschaften, nebst fünf illuminirten Kupferkarten und einem Becher mit 8 Würfeln; das Amorettenspiel, mit 5 Karten und 8 Würfeln in einem Becher; das Schiff= und Fahnespiel; das neueste und interessanteste Schimmelspiel, mit 5 Karten und 8 Würfeln; die Fortuna, ein neues Gesellschaftsspiel mit 5 Karten und 8 Würfeln; das Kaufhausspiel; der Freischütz, mit 24 Karten und 8 Würfeln; ein Rittergut ist zn verpachten, mit 6 Kupfern und 8 Würfeln; der Gastwirth und Haushofmeister, mit 6 illuminirten Karten und 7 Würfeln; die Italienerin in Algier, ein Würfel= und Pfänderspiel mit 8 Karten und 4 Würfeln. Bei dem Pfänderspiele bleiben, wie es sich versteht, die Würfel weg. Die Gesellschaft setzt sich in einen Halbzirkel, um denjenigen, welcher die Karte suchen muß. Die Karte, die Italienerin darstellend, wird nämlich der Gesellschaft übergeben, deren Mitglieder sämmtlich die Hände auf den Rücken halten, und so läuft die Karte von Einem zum Andern hinter den Rücken der Gesellschaft herum, bis auf ein gegebenes Zeichen Alle ihre Hände vorhalten müssen. Derjenige, der nun die Karte zu suchen bestimmt ist, und in der Mitte, wie schon erwähnt, einen besondern Platz einnimmt, be<157, 718>zeichnet nun Einen aus der Gesellschaft mit der Hand, der die Karte haben soll; hat er es errathen, so muß derjenige, der die Karte gehabt hat, und entdeckt worden, ein Pfand geben, ist dieses aber nicht der Fall gewesen, so muß er ein Pfand setzen etc.; s. auch unter **Pfänderspiel**. Es giebt nun noch außer den schon oben angeführten Spielen mit Karten und Würfeln, nach Art des Todtenkopf= und Kanonespiels mehrere ähnliche Spiele dieser Art, die aber hier übergangen werden müssen, weil alle Namen derselben hier anzuführen, zu weitläuftig seyn würde.

Eine zweite Art Würfelspiele sind nach dem Post= und Reisespiel gebildet, wozu bloß ein illuminirter, gewöhnlich auf Leinwandaufgezogener Plan und zwei Würfel gehören. Dieses Spiel, welches als Muster der übrigen ihm ähnlichen Spiele dienen kann, wel es eins mit von den ältesten dieser Art ist, nach dem die neuern ähnlicher Art so ziemlich alle gebildet worden, oder denen es zur Grundlage diente, besteht, wie schon erwähnt worden, aus einem illuminirten Plane und drei Würfeln. Wenn das Spiel gespielt werden soll, so wird der Plan ausgebreitet auf den Tisch gelegt; die Spielenden vereinigen sich, wie schon oben, **S. 714**, angegeben worden, um aus ihrer Mitte einen Kassierer durchs Loos zu wählen. Ist dieses geschehen, so zahlt jedes Mitglied 12 Marken (Pfennige, Groschen, Nüsse etc.) in die Kasse, und versieht sich mit einer kleinen hölzernen, nach Verhältniß der Felder eingerichteten Marke, oder auch mit einer kleinen hölzernen Figur, einer Figur des Schachspiels, oder sonst etwas Aehnliches, womit er sein jedesmaliges Feld besetzt, und welche Figuren Passagiere genannt werden. Hat nun ein Jeder seinen Einsatz entrichtet, und sich mit einem Passagiere versehen, so wird durch das Loos, oder durch Würfel, die Ordnung bestimmt, wie die Interessenten beim Werfen <157, 719> auf einander folgen sollen. Ist dieses geschehen, so wird nach der bestimmten Ordnung von der Gesellschaft mit zwei Würfeln geworfen, und Jeder rückt sodann auf der Tafel, dem Plane, um so viele Felder fort, als er Augen geworfen hat. Wer z. B. sechs Augen wirft, geht mit seinem Passagiere durch Nr. 1, als das Thor, auf Nr. 6, als welches er geworfen, wirft er beim nachsten Male 7, so zählt er von seinem innehabenden Felde weiter, und kommt auf Nr. 13 zu stehen etc. Derjenige Passagier der Spielenden, welcher zuerst die Stadt Nr. 83 erreicht, endiget sogleich das Spiel und gewinnt die ganze Kasse. Er muß aber gerade in Nr. 83 eintreffen; denn jeder zu hohe Wurf ist nichtig für ihn, und läßt ihn auf seinem Felde stehen; wirft er hingegen weniger Augen, als zur Erreichung des letzten Feldes nöthig waren, so bringt ihn dieser Wurf um so viele Felder dem Ziele näher, als er Augen enthielt. Wer z. B. auf Nr. 77 stände, müßte gerade 6 werfen, um in Nr. 83 einzutreffen; 7, 8, 9 etc. würden vergebliche Würfe seyn; 4 würde ihn dagegen auf Nr. 81, also dem Ziele näher bringen. Weil man nun von Nr. 81 nur durch einen Pasch von 2 Augen ans Ziel gebracht werden kann, dieses aber ein seltener Fall ist, und weil man ferner auf Nr. 82 mit 2 Würfeln ein Auge nicht werfen kann, um auf 83 zu kommen, so macht auf beiden Feldern, sowohl auf 81, als auf 82, jeder Pasch das Spiel gewonnen. Eben so ist es auch auf den Feldern zwei und drei, nahe am Thore; denn auch hier kann man das Spiel gewinnen, wenn man nämlich schon ganz nahe am Ziele war, und durch Unglücksfälle hat zurückreisen müssen. Erreicht man das Thor Nr. 1 nun eher, als ein Anderer die Stadt erreicht, so hat man auch das Spiel gewonnen. Wenn ein Passagier auf ein Feld kommt, wo schon ein anderer steht, so schlägt er den Angetroffenen bis zu dem Orte zurück, <157, 720> wo der, welcher ihn fortschlägt, hergekommen ist. Im Anfange des Spiels muß der Geschlagene wieder durch das Thor zurück, und seine Reise von vorne anfangen. Hierbei ist zu merken, daß der zurückgeschlagene Passagier sich allen Fatalitäten, die ihn bei dieser Gelegenheit treffen können, so unterwerfen muß, als hätte er sie sich durch seinen eigenen Kauf zugezogen, wogegen er aber auch auf der andern Seite alle dabei vorfallenden Vortheile zu genießen hat.

Hier noch einige Bemerkungen zu diesem Spiele. Auf dem Plane gehen die Figuren von Nr. 1, dem Thore, dem Anfange des Spiels an, bis zu Nr. 83, der Stadt, oder dem Ende des Spieles, dem Gewinne. Bei allen Wirthshäusern, die der Passagier auf seinem Wege berührt, muß er 4 Marken zur Kasse bezahlen; trifft man auf einen Courier, so wird man doppelt so weit gebracht, als wie man wirft. Wirft man z. B. 8

Augen, so kommt man nach Nr. 24; dieses gilt auch von den Estaffetten, welche noch einmal so weit bringen. Die Säulen auf dem Wege weisen, wenn sie doppelt sind, auch doppelt znrück, sind sie einfach, nur ein Feld. Wer ein Gebirge bereisest, zahlt jedesmal 3 Marken in die Kasse. Wer auf die Fähre trifft, zahlt 8 Marken in die Kasse, und wird 17 Felder weiter gebracht. Wer die Grenzsäule trifft, erhält aus der Kasse 12 Mar=Wer die Kirche trifft, zahlt 3 Marken ins Gotteskästchen, und so zahlt man noch mehrere Male beim Posthause, bei einem Steine etc., und bekommt auch wieder gezahlt bei einem Posthause, beim Eingang in die Stadt etc. etc.

Nach diesem Spiele, außer dem Post= und Reisespiele von größerer Ausdehnung, sind gebildet, oder mit diesem Spiele haben Aehnlichkeit: Das Bellonaspiel, oder Krieg und Sieg. Das Spiel besteht aus einem illuminirten Plane von 48 Feldern, Kriegsscenen darstellend; Arlequin und Polichinel auf Reisen, von *Dr.* F. W. Netto. <157, 721> Auf dem illuminirten Spielbogen stehen die beiden obenerwähnten Personen in der Mitte, als Ziel des Spiels. Das Vogel= und Scheibenschießen, auch einen Adler in der Mitte des Spielbogens, als Ziel des Spiels; die diebische Elster, auf dem Spielbogen ist die Elster in der Mitte das Ziel des Spiels; die Belagerung u. Erstürmung einer Festung, mit 12 Marken; der Raubgraf; die Reise nach der Stadt, für Jung und Alt, von Geißler; die Seefahrer, oder die Reise über St. Helena, von Geißler; die Reisenden auf die Leipziger Messe, von Geißler; das Labyrinth oder die bezauberte Prinzessin, mit 1 illuminirten Kupfer; das Englische Wettrennen, mit 1 illuminirten Kupfer; Weltkartenspiel, mit 1 illuminirten Kupfer; der Weihnachtsabend, für Jung und Alt; Victoria, ein Gesellschaftsspiel im Geschmack der Zeit, mit 1 Plane, 6 Würfeln, und 2 Kegeln etc. etc. -- Abweichende unterhaltende Würfelspiele sind folgende: So geht es in Krähwinkel. Dieses Spiel wird auf folgende Weise gespielt. Sobald eine Gesellschaft von Freunden und Bekannten zusammengetreten ist, die jedoch nicht zu klein seyn dark, weil sonst zu viel Karten auf eine Person kommen oder mehrere zurückgelegt werden müssen, so werden die Karten ausgetheilt, die in 27 Blättern bestehen, auf einem jeden derselben steht ein Krähwinkler, als ein Dichter, Maler, Buchhändler, Kaufmann, Apotheker, Geburtshelfer, Todtengräber, Gastwirthin, Hausknecht etc. Nachdem nun die Karten vertheilt worden, legt jeder Mitspielende die erhaltenen Blätter aufgedeckt vor sich hin. Derjenige, welcher das Bild des Herrn Sorge, eines reichen Mannes, erhalten, wirft mit drei Würfeln einmal an, und erhält von demjenigen, welcher denselben Wurf in seinem Bilde führt, so viele Marken, als er Augen warf; <157, 722> alle Uebrigen aber, welche dieselbe Wurfzahl, obgleich auf eine andere Weise, in ihrem Bilde führen, sind verbunden, dem Werfer eine Marke zu zahlen. Die Reihe des Würfelns kommt dann allemal an denjenigen, welchen der Wurf seines Gegners zum Auszahlen nöthiget. Auch er erhält von demjenigen, welcher die geworfenen Augen in seinem Bilde führt, so viele Marken ausgezahlt, als er warf, und von jedem, welcher dieselbe Wurfzahl in seinem Bilde führt, eine Marke. Diese Regel gilt durch das ganze Spiel, und da nichts in den Pot gesetzt wird, kann die Gesellschaft so lange spielen, als es derselben beliebt. -- Das Tivolispiel wird mit zwei Würfeln und zwölf illuminirten Karten gespielt, und Letztere werden der Reihe nach auf einen Tisch gelegt, z. B. 1, 2, 3, dann 4, 5, 6 u. s. w. Die Zahl der Theilnehmer ist unbestimmt, jedoch über zwei. Die Reihefolge entscheidet das Loos. Die Spielenden wählen Einen aus ihrer Mitte zum Kassierer und zahlen an denselben für die Theilnahme am Spiele 12 Marken, wofür dieser den Gewinn und den Hauptgewinn zu zahlen hat. An ihn werden auch die Verluste während des Spiels gezahlt. Wenn Alles in Ordnung ist, beginnt das Spiel durch Würfeln, so daß Nr. 12 anfängt und Nr. 1 der letzte Werfer ist. Damit das Spiel nicht durch einen glücklichen Wurf gleich geendiget ist, so werfen alle Spieler erst mit einen Würfel, um entweder die auf der nachfolgenden Gewinn= und Verlustliste verzeichneten Gewinne von 1 bis 6 zu ziehen, oder die Verluste zu tragen. Wenn nun sämmtliche Spieler ihren Wurf mit einem Würfel gethan haben, wird von ihnen mit beiden Würfeln geworfen, und das Spiel endet, wenn Einer 12 Augen geworfen und den Pot gewonnen hat. Es steht noch denjenigen frei, welche nach dem Hauptgewinne einen Wurf zu thun haben, ihn auf ihre Gefahr zu thun und den dadurch erleiden<157, 723>den Verlust zu tragen, wohingegen derjenige, welcher schon den Pot gewonnen hat, es sich gefallen lassen muß, daß die noch gemachten Gewinne, ehe er ihn erhält, vom Kassierer berichtiget werden. Derjenige, welcher nach dem Hauptgewinne 12 Augen wirft, erhält nur 12 Marken, hat also keinen Anspruch auf den Pot. Die Gewinne und Verluste sind wie folgt: Nr. 1 Verlust 4 Marken, Nr. 2 dergleichen, Nr. 3 6, Nr. 4, 4, Nr. 5, 2, Nr. 6, 3, Nr. 7, 3, Nr. 8, 5 Marken, Nr. 9 Verlust 6 Marken, Nr. 10, 4, Nr. 11 gewinnt 3 Marken, Nr. 12 gewinnt den Pot. Mit den beschriebenen Spielen haben Aehnlichkeit der Stralower Fischzug, ein Gesellschaftsspiel für Jung und Alt, mit 12 Karten und 2 Würfeln; der Wirth u. seine Gäste, von Zuckschwerdt, mit 6 colorirten auf Pappe geklebten Karten, colorirtem Spielplane u. 3 Würfeln. Ferner giebt es noch Würfelspiele arithmethischer Unterhaltung, für junge Knaben und Mädchen, mit einem Würfel. Der Freischütz, mit 24 Karten und 8 Würfeln etc. etc.

Was die Zahlenlotteriespiele anbetrifft, so hat man sie bloß mit 90 Nummern auf Karten, oder die 90 Nummern auch auf hölzerne kleine Kugeln

geschrieben in einem Rädchen, welches gedrehet werden kann, und woraus man zieht, und dann Amben, Ternen, Quarternen etc. nach einem Spielplane besetzt, wie solches unter **Lotterie**, Th. 81, **S. 62**, angeführt worden; daher läßt sich hier weiter nichts darüber sagen. Ein sehr angenehmes Gesellschaftsspiel ist die neuerrichtete Heiraths=Lotterie, in welcher 90 Herren und 90 Damen als Ehegewinnste ausgespielt werden. Die Einrichtung dieser Lotterie ist folgende. Man macht aus den abgedruckten 90 Nummern Loose, mischt sie untereinander, und thut sie in ein Glücksrad, oder in Ermangelung desselben in den Ridicul einer Dame. Die Gesellschaft <157, 724> wählt hierauf eine Dame oder einen Herren, welcher die Nummer für jeden Theilnehmer ziehen soll, oder jeder zieht auch selbst seine Nummer. Hierauf werden die gezogenen Nummern, je nachdem sie einem Herrn oder einer Dame zu Theil geworden, in der Gewinnliste für Herren und Damen aufgesucht und laut abgelesen, welcher Gewinn darauf gefallen ist. Will man diesem Spiele vielleicht noch ein Nebeninteresse geben, so kann man auch einen Geldgewinn damit verknüpfen, zu welchem Ende jedes Loos für eine bestimmte Anzahl von Marken verkauft wird, deren Werth man im Gelde nach Belieben bestimmen kann. Bei dem Ziehen der Nummern gewinnen aber nur diejenigen Nummern, die in der Gewinnliste mit einem † bezeichnet sind, wo dieses fehlt, wird die herausgezogene Nummer als eine Niete betrachtet. Spielen bloß Herren oder Männer, so giebt die Gewinnliste für diese den Ausschlag; spielen bloß Damen oder Frauenzimmer, diejenige, welche für jene bestimmt ist. In einer gemischten Gesellschaft entscheidet die Mehrheit der Stimmen, welche Liste bei der Auszahlung der Gewinne zum Grunde gelegt werden soll. Für die Nummer, welche zu ziehen ist, zahlt man 1 Marke, und so viele Marken daher jeder zahlt, so viel Mal hat er die Befugniß, eine Nummer aus dem Glücksrade zu ziehen. Ehe aber eine Ziehung Statt finden kann, müssen die sämmtlichen Nummer bezahlet seyn. Die Liste besteht dann aus 90 Marken. Eine Mannsperson würde auf Nr. 20 als Gewinn ziehen:

Der Höcker, den sie trägt, der manche Freier schreckt,
Ist, dies zu deinem Trost, mit Schätzen überdeckt.

Und das Frauenzimmer gewinnt auf Nr. 20:

Dein Loos ist neidenswerth, nicht deiner Jugend Blüthe
Erwarb dir deinen Mann; dein Herz voll sanfter Güte.
<157, 725>

Und so geht der Gewinn in Versen, oder so erhält man den Gewinn in Versen von Nr. 1 bis 90 fort. Man kann nun, wenn man mit diesen Versegewinnen auch Geldgewinne verbindet, den Einsatz verdoppeln, verdreifachen, vervierfachen etc., nach welchem Verhältnisse dann auch die Gewinne steigen. -- Man hat nun noch außer den Zahlenlotteriespielen in verschiedenen Größen, Lotteriespiele mit 50 illuminirten Kupfern, Lottowürfeispiele etc. etc.

Pfandspiel nach Krünitz

Die Pfand= oder **Pfänderspiele**, die Th. 109, **S. 448**, bloß mit einer kurzen Erklärung erwähnt worden, waren, wie schon oben, unter Spiel angeführet, auch bei unsern Vorfahren sehr beliebte Spiele, weil sie Heiterkeit und Frohsinn in den Zirkel brachten, die Lachlust erregten, kurz, wahre Spiele zur Belebung des Körpers und zur Aufgereimtheit des Geistes waren; sie tragen immer noch denselben Charakter, obgleich der Leumund engherziger, finsterer Moralisten, gedrückter Misanthropen auch ihnen zu schaden gesucht hat. -- Man wirft ihnen vor, daß sie der Moralität in so fern schaden, daß man Küsse mit dem zweiten Geschlechte bei Einlösung des Pfandes wechsele, welches Begierden errege, die bei jungen Leuten von beiden Geschlechtern, bei nicht festen Grundsätzen üble Folgen auf die Zukunft haben könnten, und was nicht Alles dem Charakter dieser unschädlichen Spiele aufgeheftet wurde. Man wollte ihnen also die belustigende Seite nehmen, und die Spielenden zu trocknen, steifen Marionetten machen. Unsere Vorfahren dachten sich bei diesen Spielen unter dem Küssen nichts Böses, nichts Verführerisches, und wenn wirklich einmal ein lebensfroher Jüngling ein Mädchen bei Auslösung des Pfandes derb abküßte, so lag darin bloß Muthwille, bloß die wirkliche Empfindung des aufheiternden Spieles, keinesweges aber etwas Böses; denn es geschah ja in Gegenwart der ganzen Gesellschaft. -- Wohl <157, 726> mögen heimliche Küsse schaden, die oft dergleichen Moralpredigten hervorbringen, indem sie das äußere frohe Leben tödten, aber dadurch Empfindungen erwecken, die bis dahin noch schlummerten, dann aber im Geheimen erwachen, und das auf einem verbotenen Wege suchen, was die Oeffentlichkeit verhindert hätte. Betrachtet man aber das Küssen bei diesem Spiele von einer andern, die Gesundheit betreffenden Seite, so verdient dieses allerdings die Aufmerksamkeit des Menschenfreundes, wenn es gleich mit dem Uebel, woran die junge Männerwelt hin und wieder zu leiden scheint, auch so arg nicht ist, und gewiß Jedem die Verpflichtung auferlegt, der an dieser Galanteriewaare leidet, keine Zirkel zu besuchen, wo er in die Verlegenheit kommen könnte, sich einer solchen Spielparthie anschließen zu müssen. Nur diese einzige Seite des Küssewechselns wäre bei diesen Spielen, wie schon bemerkt, der Beachtung werth, sonst hat man gewiß keinen Nachtheil davon für die Moralität zu befürchten. Daß man in neuester Zeit etwas lau gegen diese Spiele geworden, liegt in dem, was schon oben, **S. 610** u. f., angeführt worden.

Das einfachste **Pfänderspiel** ist dasjenige, wo bloß irgend ein Gegenstand, der sich leicht in den Händen verbergen läßt, in der Gesellschaft, die in einem Halbkreise gemischt sitzt, heimlich herumgegeben wird, und daß derjenige, der in dem Halbkreise auf einem Stuhle sitzt, errathen soll, in welchen Händen er sich befindet; erräth es nun dieser, so ist er von seinem Posten des Errathens erlöset, und derjenige, der den Gegenstand hatte, tritt an dessen Stelle, und zahlt oder giebt ein Pfand, welches in irgend etwas bestehen kann, was er bei sich führt, z. B. in einem Ringe, einer Uhr, einem Schnupftuch, einem Strickbeutel, einem Paar Handschuhen etc., hat er es nicht gerathen, so bleibt er noch am Rathen, und zahlt ein Pfand; und so geht **<157, 727>** dieses Spiel so lange fort, bis der Wechsel die Reihe herum gegangen, oder bis es von der ganzen Gesellschaft verlangt wird, die Pfänder einzutauschen, welches dann immer von demjenigen, welcher die Pfänder besitzt, mit einem Kusse geschieht. Dieses ist die alte Art des Pfänderspiels. In neuester Zeit hat man diesen Spielen durch illuminirte Karten noch ein größeres Interesse zu geben gesucht. Hier die Beschreibung von einem Paar dieser Spiele nach neuester Art.

Das Konzert in Krähwinkel. Die Gesellschaft darf nicht unter 7, und nicht über 15 Personen bestehen. Zu diesem Spiele gehören 15 mit den Musikanten des Krähwinkler Orchesters bezeichnete Kärtchen, nämlich: 1) ein Kapellmeister; 2) die erste Trompete auf dem Stiefelknechte; 3) die zweite Trompete, der Trichter; 4) die erste Klarinette, der Blasebalg; 5) die Posaune, das Ofenrohr; 6) die Guitarre, der Besen; 7) der Triangel, die Feuerzange; 8) die Violine, die Tabackspfeife und Holzscheit; 9) die Pauke, das Faß u. der Korb; 10) das Tambourin, das Barbierbecken; 11) die zweite Klarinette, die Fliegenklatsche; 12) die Pickelpfeife, der Schlüssel; 13) die große Trommel, das Bierfaß; 14) die Cymbel, der Borstbesen; 15) die Becken, die Leuchter. -- Die Karten werden nun so unter die Gesellschaft vertheilt, daß jeder Mitspieler eine bekommt; ist die Gesellschaft aber weniger als 15 Personen stark, so müssen so viele Karten, als an dieser Zahl Mitglieder fehlen, weggelegt werden, nur darf unter den weggelegten Karten nicht der Kapellmeister seyn. Derjenige, welcher das Blatt mit dem Kapellmeister erhält, hält nun eine kurze launige Anrede an die Gesellschaft, in welcher er die Musikanten ermuntert, zur Ehre ihrer Vaterstadt Krähwinkel, sich als Virtuosen auf ihren Instrumenten zu zeigen. Er nennt hierbei diesen oder jenen Musikanten bei seinem Namen, wobei sich jedesmal der Inhaber des genannten Kärtchens durch: „Bitte gehorsamst" melden muß. Unterläßt er dieses, so giebt er ein Pfand. Wenn nun die Rede, die zu manchen Scherzen Veranlassung giebt, geendet, so **<157, 728>** frägt der Kapellmeister, der sämmtliche Namen der Musikanten und ihre Instrumente im Kopfe haben muß: Aber Herr Firlefanz, Schicketanz etc., ich dächte, ihre erste Trompete, Violine, Cymbel u. s. w. stimmte nicht! sogleich muß der Inhaber des bekannten Kärtchens auftreten, und im Geiste seines zu spielenden Instrumentes antworten: z. B. die erste Trompete: Ja meinem Stiefelknechte fehlt ein Bein etc., allein bitte gehorsamst, der Violine, Cymbel etc. fehlt es auch. Wer nun die an ihn gerichtete Frage des Kapellmeisters überhört, oder bei der Anklage des zu nennenden Instrumentes das: „Bitte gehorsamst!" vergißt, der muß ein Pfand zur Strafe geben, und drei Schläge mit dem Plumpsack aushalten, eben so, wenn ihm nicht gleich eine passende Antwort auf die Frage des Kapellmeisters einfällt. Wenn der Kapellmeister den Namen des angeklagten Musikanten nicht gleich weiß, oder ihn falsch benennt, so muß er auch ein Pfand geben, und erhält drei Schläge mit dem Plumpsack; der von dem Kapellmeister Angeredete darf in der Antwort gleichfalls nicht stecken bleiben, sonst zahlt er ein Pfand, und so geht es bis zum Ende des Spiels. Hier ist nun noch zu bemerken, daß Niemand eine und dieselbe Antwort zweimal geben darf; denn auch dieses kostet ein Pfand und drei Schläge mit dem Plumpsack, welche der Kapellmeister einzusammeln und zu ertheilen hat. Wenn auf diese Weise viele Pfänder eingegangen sind, so werden die Karten eingesammelt, gemischt und von neuem ertheilt. Der neue Kapellmeister erhält von dem abgesetzten die eingezogenenen Pfänder zur Verwahrung, übernimmt alle Pflichten und Rechte desselben, und das Spiel beginnt wieder wie vorher. Auf diese Weise macht man so viele Gänge des Spiels, bis genug Pfänder zum Auslösen eingegangen sind. Dieses Spiel ist ganz besonders als Reizmittel der Lachlust zu empfehlen. -- Ein zweites nicht weniger interessantes Spiel dieser Art ist der Steckbrief aus Tripstrille. Die Spielgesellschaft kann 10 bis 20 Personen stark seyn. Das Spiel besteht aus 20 mit Figuren bezeichneten Karten, von welchen so viele genommen werden, als Mitspieler gegenwärtig sind, wobei aber die drei Kar**<157, 729>**ten mit dem Bürgermeister Hochtrab, dem Gerichtsdiener Packan, und dem Zwiebeldiebe Hamster niemals fehlen dürsen. Sobald die Gesellschaft um den Spieltisch Platz genommen, wird jedem Mitgliede derselben, nach vorhergegangener Mischung der Karten, eine davon verdeckt zugetheilt; nur die beiden mit dem Bürgermeister und Gerichtsdiener bezeichneten Karten legen die Empfänger aufgedeckt vor sich auf den Tisch, und der Gerichtsdiener übernimmt den Plumpsack. Der Bürgermeister macht nun sämmtliche Krähwinkler, welche die Gesellschaft repräsentiren, mit dem Inhalte des Steckbriefes bekannt, welchen er so eben mit der Botenfrau aus Tripstrill erhalten, und befiehlt hierauf dem Gerichtsdiener, bei irgend einem ihm verdächtig scheinenden Krähwinkler anzuklopfen, welcher dann seine Karte aufdecken muß. Enthält diese nun den Zwiebeldieb, so erhält der Bürgermeister das Bürgerrecht von Tripstrill, welches darin besteht, daß er dem Zwiebeldiebe seine Strafe dictirt, welche in 20 Schlägen mit dem Plumpsacke und in einem Pfande besteht, und er erhält als Abzeichnung eine Feder, welche man ihm auf den Kopf steckt. Hat aber der Bürgermeister einen Unschuldigen in Verdacht gehabt, so bekommt er vom Packan so viele Schläge mit dem Plumpsacke, als die Karte des Unschuldig Getroffenen dictirt. Der Krähwinkler, welchen der Bürgermeister in Verdacht hatte, laßt vom Packan

wieder bei einem ihm verdächtig scheinenden Krähwinkler anklopfen: trifft nun dieser auf den Zwiebeldieb, so erhält er das Tripstriller Bürgerrecht, so wie er auch, sobald er auf einen Unschuldigen trifft, die ihm von demselben dictirte Strafe leiden, und an Andere geben muß. Auf diese Weise sucht nun jeder unschuldig Befundene weiter. Der, welcher den Dieb entdeckt, erhält das Tripstriller Bürgerrecht, und beendiget das Spiel. So bald noch drei verdeckte Karten auf dem Spieltische liegen, so ist der Dieb frei und das Spiel geendiget. Wenn der Gerichtsdiener Packan mit dem Plumpsacke Schläge austheilt, so muß er vor und nach der Strafe mit dem Plumpsacke auf den Tisch schlagen, und dabei die Worte sprechen: Nichts für ungut! Unterläßt er dieses, **<157, 730>** so erhält er von dem Bestrasten die ausgetheilte Zahl Schläge zurück und glebt ein Pfand. Es folgt nun noch der Steckbrief hinter dem Zwiebeldiebe, welcher der Gesellschaft vorgelesen wird, und manche komische Stelle enthält, die wohl die Lachlust beim Lesen erwecken kann, wenn sie mit dem gehörigen Nachoruck herausgehoben wird.

Aehnliche Spiele sind nun noch: Der tolle Hund, oder nimm Dich in Acht, ein Spiel für Kinder und Erwachsene, mit 12 colorirten Karten, in einer Kapsel; das Amtmannsspiel; der schwarze Sternritter, oder der Kampf auf Leben und Tod, mit 15 Karten etc. etc.

Glücksspiele

Spiel (Hazard=), Glücksspiel, Wagespiel, ein Spiel, welches bloß dem Ungefähr, dem Glücke seinen Ausgang, seine Entscheidung verdankt, nicht aber der Geschicklichkeit des Spielers, wie beim Schachspiele, oder dem Glücke und der Geschicklichkeit des Spielers in gewissen Antheilen, wie beim l' Hombre, Whist, Boston etc. Die erstere Art Spiele sind nun die Hazardspiele, wie die Würfel= und einige Kartenspiele, die bloß im Umschlagen bestehen. Wenn man nun die Glücks= oder Hazardspiele im Allgemeinen betrachtet, so zeiget sich, daß man mit einiger Wahrscheinlichkeit die Grade bestimmen kann, in denen man gewinnt. -- Es läßt sich also der Grad der Hoffnung bestimmen, und wie man zu Werke gehen müsse, wenn man ihn genau angeben will. So z. B. giebt es sechs Fälle, wie man mit zwei Würfeln 7 Augen treffen kann; der erste Würfel steht auf 6, der andere auf 1, der erste auf 1, der andere auf 6; der erste Würfel steht auf 5, der andere auf 2, und so wieder umgekehrt; der erste Würfel steht auf 4, der andere auf 3, der erste auf 3, und der andere auf 4. Es giebt aber nur einen einzigen Fall 12 zu werfen; denn hier **<157, 748>** müssen beide Würfel auf 6 stehen. Da nun ein Fall eben so möglich und eben so zu erwarten ist, als der andere, so hat derjenige, der auf 7 wettet, sechsmal so viel Wahrscheinlichkeit für sich, als der, der auf 12 wettet. Die Hoffnung des Erstern ist sechsmal so groß, als die des Andern. Mit dem Einsatze kauft man nicht das Glück, wohl aber die Hoffnung, und die Billigkeit erfordert, daß bei einerlei Waare die Preise sich verhalten, wie die Mengen. Daher muß der Billigkeit nach derjenige, der auf 7 wettet, sechsmal so viel einsetzen, als der Andere, der auf 12 wettet. Geschieht dieses, und es erfolgt, was die Wahrscheinlichkeit erwarten ließ, so gewinnt der Erste sechsmal, jedesmal einen Groschen, bis der Andere einmal sechs Groschen gewinnt; wenn für sich Einer oder der Andere etwas von seinem Gegner erhält, so ist es eine bloße Folge des Glücks, da, wenn sie gleich viel eingesetzt hätten, und Alles abermal der Wahrscheinlichkeit gemäß erfolgt wäre, der Erstere nicht durch das Glück, sondern wegen der Unbilligkeit des Einsatzes großen Vortheil über den Andern gehabt hätte. Man gewahrt hieraus, auf welche Weise man wohl mit einiger Wahrscheinlichkeit auf einen Gewinn Rechnung machen kann. Es ist daher bei Hazardspielen nöthig einen bestimmten Satz festzusetzen, wenn man nicht dem blinden Glücke sein Vermögen, kurz Alles, was Einem werth ist, opfern will. Denn man nehme z. B. zwei Spielende an, von denen jeder 100 Dukaten an Vermögen habe, und beide setzen die Hälfte derselben auf ein Spiel, das auf beiden Seiten gleiche Wahrscheinlichkeit hat. So wird ein Jeder von ihnen 50 Dukaten haben und dabei eine Hoffnung 100 Dukaten zu gewinnen; die Summe von beiden gilt aber nicht mehr als (50^1 150^1) 1/2 oder *V (50, 150.),* das ist weniger als 87 Dukaten, so daß ein Jeder von ihnen, selbst bei einem Spiele, das die allerbilligsten Bedingungen **<157, 749>** hat, um mehr als 13 Dukaten vernachtheiliget wird. Damit man aber auch die Wahrheit eines Satzes hieraus erkennen möge, den ein Jeder nach einem gewissen natürlichen Lichte einsieht, nämlich, daß die Unbesonnenheit des Spielenden um so viel größer sey, je einen größern Theil seines Vermögens derselbe dem Glücke anvertrauet, so wollen wir eben diesen Fall noch einmal setzen, bloß mit dem Unterschiede, daß der eine Spieler vor Einsetzung der 50 Dukaten 200 Dukaten gehabt habe. Auf diese Weise wird derselbe jetzt einen Schaden leiden, der durch 200 *V 150. 250* vorgestellt wird, das ist, wenig über 6 Dukaten. Da nun derjenige unbehutsam handelt, der auf gleiche Bedingung nur den mindesten Theil seiner Güter dem Glücksspiele anvertrauet, so wird es nicht undienlich seyn hier zu zeigen, was für einen Vortheil man bei dem Einsatze vor seinem Mitspieler voraus haben muß, wenn man, ohne auch nur den geringsten Nachtheil zu haben, das Spiel mit ihm eingehen will. Wir wollen daher wieder ein ganz einfaches Spiel annehmen, nämlich in einem Falle, der sehr wahrscheinlich ist, aber glücklich, auch unglücklich seyn kann, woraus folgt, daß derjenige thöricht handelt, der sein ganzes Vermögen aufsetzt, wenn er auch einen noch so großen Gewinn dagegen hoffen könnte. Dieses wird Niemanden schwer zu begreifen seyn, der das Vorige gehörig begriffen. Dieser Satz wird im gemeinen Leben durchgängig angenommen: daß Einer wohl mit Gründen eine

zweifelhafte Sache wagen kann, was bei einem Andern nicht der Fall ist. Zu dem eben erwähnten Spiele gehört nun, daß wenn Jemand eine Münze so lange in die Höhe wirft, bis bei dem Fallen das Bild auf derselben einmal oben zu stehen kommt. Wenn nun dieses bei dem ersten Wurfe geschieht, so muß er seinem Mitspieler einen Dukaten geben, geschieht es bei dem zweiten, giebt er ihm zwei Dukaten, <157, 750> bei dem dritten vier, bei dem vierten acht, und bei jedem Wurfe immer doppelt so viel Dukaten. Wie hoch ist nun wohl die Hoffnung des Gewinners zu schätzen, da seine Hoffnung, des Gewinners nämlich, unendlich zu seyn scheint? Es wird keinen vernünftigen Menschen geben, der nicht sein ganzes Loos in diesem Falle für eine Summe von 20 Dukaten verkaufte; denn wenn man auch nach dem Anscheine des Gewinnens das Loos des Gewinners sehr groß herausbringt, so würde doch Niemand das Loos nur um einen mittelmäßigen Preis an sich kaufen. Wenn nun gleich nach diesem Satze viele Fälle zu betrachten sind, so macht die Hälfte derselben, daß das Spiel mit dem ersten Wurfe zu Ende ist, der vierte Theil, daß es mit dem zweiten Wurfe aus ist, der achte mit dem dritten, der sechzehnte mit dem vierten etc. Wenn man daher die Anzahl aller Fälle, ungeachtet dieselbe unendlich ist, *N* nennt; so ist es klar, daß die Anzahl der Fälle 1/2 *N* sind, in denen *A* einen Dukaten gewinnt, 1/4 *N*, da er zwei, 1/8 *N*, da er viere, 1/16 *N*, da er achte gewinnt, und so geht es unendlich weiter fort. Wenn nun das gesammte Vermögen von *A* = *a* ist, so wird das gesuchte Loos desselben dies seyn = *N*/*V* (*a* + 1) *N*/1 (*a* + 2) *N*/4 (*a* + 4) *N*/8 (*a* + 8) *N*/16 etc. -- *a*, oder = *V* (*a* + 1) 4 / *V* (*a* + 2) 8 / *V* (*a* + 4) 16 / *V* (*a* + 8) etc. -- *a*. Aus dieser Formel, die das Loos von *A* vorstellt, folgt, daß dasselbe zugleich mit seinem Vermögen anwachse, und niemals unendlich werde, als wenn sein Vermögen ebenfalls unendlich ist. Die hieraus gezogenen besondern Sätze sind folgende. Wenn *A* nichts hat, so wird sein Loos seyn *2/V 1. 4/V 2. 8/V 4. 16/V 8* etc., welches gerade zwei Dukaten sind. Hat er 10 Dukaten, so wird seine Hoffnung <157, 751> auf' s Nächste 3 Dukaten austragen; hingegen ungefähr 4 1/3, wenn er 100, und 6 Dukaten, wenn er 1000 besitzt etc. Man wird hieraus gewahren, auf welche Weise die Mathematiker bei ihren Berechnungen des Gewinns verfahren. Was aber über die Hazardspiele in Hinsicht ihrer Schädlichkeit hier noch gesagt werden könnte, ist schon oben unter **Spiel** vorgekommen. Hier nun noch die Beschreibung einiger Spiele dieser Art.

1) Das **Pharaospiel**. Dieses Spiel ist eines der größten Hazardspiele, welches Th. 112, **S. 504** nur erwähnt, aber hierher verwiesen worden. Die Erfindung dieses Spieles ist nicht genau zu bestimmen, da es aber mit dem Bassette übereinkommt, so muß es in Italien seinen Ursprung genommen haben; denn das so eben erwähnte Spiel wurde von einem Venetianischen Edelmanne erfunden. Ich folge hier bei der Beschreibung dieses Hazardspiels, nämlich des Pharao, dem Herrn v. Abenstein am angeführten Orte. Wenn eine Gesellschaft sich vereiniget, Pharao zu spielen, so ist zunächst erforderlich, daß Einer davon Banke macht, das heißt, er setzt eine bestimmte Summe Geldes zum Pointiren als Gewinn für die Pointeurs aus. Gewöhnlich pflegt der Banquier diese Summe anzugeben, und zeigt an, ob das Ganze mit einem Male gehalten werde, oder wie stark der höchste Satz seyn darf, geschieht dieses aber nicht, oder kommt Einer später zu der Gesellschaft, wenn das Spiel schon seinen Anfang genommen hat, so ist es die Sache der Spielenden, sich davon zu unterrichten, weil der Banquier nicht verpflichtet ist, mehr zu bezahlen, als die Bank enthält, wenn auch die Sätze der Spielenden mehr, als diese, betragen. Der Banquier nimmt ein Französisches Kartenspiel von 52 Blättern, die Pointeurs, oder die gegen die Bank spielenden Personen erhalten jeder 13 Karten, ein Buch genannt, nämlich <157, 752> von 1 bis 10 und die drei Bilder. Der Banquier mischt den Talon, läßt vom Pointeur abheben, zeigt die unterste oder Facekarte vor, und erwartet nun, daß die Gallerie, das heißt, die Pointeurs, eine oder mehrere von ihren Karten besetzen. Ist dieses geschehen, so zieht der Banquier die Karten ab, das heißt, er nimmt von dem in der Hand verdeckt haltenden Talon jedes Mal zwei Karten nach einander, und legt die erste rechts, die zweite links vor sich hin, macht nun eine Pause, und sieht wer gewonnen und wer verloren hat. Die Karte rechts gewinnt die Bauk, links die Gallerie. Ein jedes Paar Karten heißt ein Abzug, und so geht es nun weiter von Abzug zu Abzug fort, bis der ganze Talon abgezogen ist, oder 26 Abzüge erfolgt sind, die zusammen eine Taille ausmachen. Die Facekarte gewinnt und verliert nicht. Kommen in einem Abzuge ein Doublet oder Plie, das heißt, zwei gleichnamige Karten, zwei Buben, zwei Zehnen etc. vor, so verliert der Pointeur, der sie besetzt hat, die Hälfte des Satzes. Bei jedem neuen Abzuge kann der Pointeur neue Karten setzen, die einmal besetzten muß er aber so lange behalten, bis sie herausgekommen sind, auch darf er die Masse nicht vermindern, wohl aber erhöhen, das heißt, die einmal darauf gesetzte Summe. Macht der Banquier *fausse taille*, das heißt, ist beim letzten Abznge, statt zwei Karten, nur eine übrig, so muß er alle noch besetzte Karten der Pointeurs auszahlen lassen; gewöhnlich geschieht dieses nicht, wodurch denn das Spiel gefährlich wird, und zu Streit und Unordnung Veranlassung giebt. Man hat nämlich nicht nur der Lage der Karten und des Geldes, sondern auch gewissen Biegungen der Karten eine Bedeutung gegeben, wodurch der Betrag des Satzes, also die Forderung und Schuld an die Bank bezeichnet wird. Dadurch wird nun zwar das öftere Zahlen und Setzen des baaren Geldes vermieden, aber auch <157, 753> manche Verwickelung, und bei

unredlichen Pointeurs mancher Betrug veranlaßt. Was auf und vor der Karte steht, bedeutet den ganzen Satz, legt man den Satz, das Geldstück, die Geldstücke, halb unter den obern Rand der Karte, so gilt die Hälfte davon; legt man den Satz unter eine der obern Ecken, so gilt ein Viertel, unter eine der untern Ecken, drei Viertel; zwischen zwei neben einander liegenden Karten gesetzt, gilt die Hälfte des Satzes für jede dieser Karten. Legt man eine Karte quer vor eine andere, so gilt sie den doppelten Satz, hinter oder unter derselben die Hälfte des Satzes. Die Biegungen der Karte bezeichnen die Forderung und Schuld an die Bank. Wenn man beim Pointiren einer einfachen Karte den Verlust nicht gleich in die Bank zahlt, so kann man entweder eine Marke anlegen lassen, oder die Karte umkehren, bis eine andere besetzte Karte entweder auch verliert oder gewinnt, oder man biegt die aufs Neue besetzte Karte parallel mit der kurzen Seite aufwärts. Fällt die einfache Karte *plié,* so kann der Pointeur entweder auf die schwarze oder rothe der ersten Karte des nächst folgenden Abzuges wählen, oder er biegt die lange Seite der Karte parallel aufwärts und bezeichnet dadurch, daß er der Bank die Hälfte des Satzes schuldig ist. Gewinnt nun die simple Karte, und der Pointeur will sich nicht sogleich auszahlen lassen, so biegt er entweder den kurzen Rand der neuen Karte niederwärts, oder eine Ecke derselben aufwärts. Das erste nennt man ein Pace, *faire la paix,* oder *l' abbé* oder *l' appé* machen, und es bedeutet die Forderung eines Satzes an die Bank; das zweite nennt man Paroli machen, und giebt zu erkennen, daß der ursprüngliche Satz mit dem Gewinne zusammen gelte. Spielt man nun zwei oder mehrere Karten, so kann man außer dem Satze auf jede noch eine Masse *à la prèmiere* setzen. Dieser Satz wird dann mit der ersten dieser Karten, die her<157, 754>auskommt, gewonnen oder verloren. -- Hat eine Karte schon gewonnen und eine Biegung erhalten, so kann man noch eine Masse darauf setzen. Weil aber dieser Letztere an dem vorhergegangenen Gewinne keinen Antheil hat, so setzt man es auf eine umgekehrte Karte dicht neben jene. Ist z. B. ein Paroli gebogen, und wird noch die Masse darauf gesetzt, so gewinnt man das ursprünglich Gesetzte dreifach, das Zugesetzte aber nur einfach. Verliert das Pace, so hebt sich Gewinn und Verlust, gewinnt es, so erhält man den Satz zweifach, oder man schlägt ein zweites Pace zum Weiterspielen. Fällt das Pace *plié,* so gewinnt man die Hälfte, und kann die Forderung durch eine Biegung der langen Seite unterwärts bezeichnen. Das Paroli verliert und gewinnt dreifach, nämlich den einfachen und verdoppelten Satz. Fällt es *plié,* so hebt sichs und die Karte retirirt; will man weiter gehen, so legt man zu dem Paroli noch ein Pace oder noch ein Paroli. Jenes heißt ein *six et le va,* dieses ein *sept et le va.* Wenn das doppelte Pace verliert, so hebt sichs und die Karte retirirt; gewinnt es, so erhält man den dreifachen Satz oder man macht ein drittes Pace. Fällt das doppelte Pace *plié,* so hat man noch das einfache zu fordern. Verliert das *six et le va,* so verliert man die Karte; denn durch das gewonnene Paroli hätte man das Dreifache zu fordern. Dieses blieb durch das *Pace di Paroli* darauf stehen, und da dieses verloren ist, so hat man nichts mehr zu fordern. Gewinnt das *six et le va,* so erhält man den sechsfachen Satz, oder man macht ein *douze et le va,* indem man zum Paroli und Pace noch ein Pace hinzufügt; verliert dies, so hat man nichts zu fordern, gewinnt es, so erhält man das Zwölffache ausgezahlt. Fälll das *six et le va plié,* so hat man noch einen und den halben Satz zu forderu; denn man hatte durch das gewonnene Paroli das Dreifache zu fordern, und verliert jetzt durch das *plié* dieses Dreifache. Die For<157, 755>derung von 1 1/2 kann man durch ein Paroli *sans prendre* bezeichnen, nämlich man biegt zu dem Paroli statt des Pace den langen Rand niederwärts, zum Zeichen, daß die Hälfte des gewonnenen Paroli gelte. Verliert das *sept et le va,* so verliert man den Satz; durch das gewonnene Paroli hatte man das Dreifache zu fordern, durch das zweite darauf gebogene Paroli setzte man dieses Dreifache mit dem ersten Satze zusammen, der Werth der Karten wurde also vierfach; der Verlust ist also der einfache Satz. Gewinnt das *sept et le va,* so erhält man aus den vorigen Gründen den siebenfachen Satz ausgezahlt. Will man noch weiter gehen, so macht man zu den beiden Parolis, welche die Karten schon hat, entweder ein Lappé oder noch ein Paroli, jenes ist *quatorze et le va,* dieses *quinze et le va.* Fällt das *sept et le va plié,* so hat man noch den einfachen Satz gewonnen und kann ein Paroli ausbiegen. So kann man ferner auch das gewinnende *douze et le va* stehen lassen, und zu dem Paroli und zwei Paces noch ein drittes biegen. Aus *vingt quatre et le va;* und aus dem *quatorze et le va,* kann man ein *vingt huit et le va,* aus dem *quinze et le va,* ein *trente et le va,* oder ein *trente un et le va* machen, je nachdem man nun noch ein Pace oder eine Paroli hineinbringt. Das Letztere besteht aus dem vierfachen Paroli und ist, da alle vier Ecken der Karte gebogen sind, für den Pointeur das *non plus ultra.* Gewinnt die Karte, so wird der Satz 31 Mal ausgezahlt. Gewinnt von zwei oder mehreren Karten eine, so kann man den Gewinn auf die andere transportiren. Man hat z. B. As und Buben mit gleicher Masse besetzt, und das As gewinnt, so kann man es umkehren, ein Paroli in die Rückseite biegen, und mit dem Rande auf den Buben legen, dessen Schicksal es nun theilt. Oder man hat über As und Buben den König die Quer gelegt. Wenn Letzterer <157, 756> gewinnt, so kann man statt dem Könige ein Paroli zu biegen, den beiden As und Buben ein Paroli biegen, und so in ähnlichen Fällen. Daß es leicht unter den hier angezeigten verwickelten Umständen dem unredlichen Pointeur möglich ist, auch den scharfsehendsten Banquier in dem Augenblicke, wo er auszahlen muß, zu betriegen, wird man leicht gewahren, und da die Gallerie (alle Pointeurs) in der Regel sich gegen die Bank verbunden haben, so

wird so leicht kein Pointeur, wenn er bei einem andern auch eine solche Unredlichkeit bemerkt und im Geheimen sie mißbilliget, ihn doch nicht verrathen. Wenn aber die Biegungen nicht wären, würde das Spiel zu einfach seyn, und weniger hoch gespielt werden, da der Pointeur, der jetzt ein *six et le va* von einem Louisd' or biegt und darauf 5 Louisd' or gewinnt, nicht leicht diesen ganzen Gewinn baar auf eine neue Karte setzen würde; es ist also bei aller Gefahr dennoch das Interesse der Bank, die Biegungen zu verstatten und nicht gleich baar auszuzahlen. -- So wie man nun durch die eben angezeigten Biegungen den Satz beim Gewinne steigert, so geschiehet solches auch in derselben Progression beim Verluste, welches man ein Martingale nennt. Dadurch kann man, wenn einige Karten hintereinander verloren haben, auf eine glückliche Karte Alles wieder gewinnen, wie viel wird aber nicht dabei gewagt, wenn, wie es nicht selten geschieht, zehn Karten hintereinander verlieren, welches, wenn der Satz ein Louisd' or ist, nach der Progression von 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, den großen Verlust von 1023 Louisd' or betragen würde, und wenn auch endlich einmal eine Karte getroffen wird, so kann doch in einer und eben derselben Taille die ganze Martingale verloren werden, und durch mehrere Taillen hindurch die Martingale fortzusetzen, wird der Banquier auf keinen Fall zugeben, und kann auch dazu durchaus nicht genöthiget werden. **<157, 757>** Was nun die Vortheile des Banquiers anbetrifft, so ist gewiß unter allen Hazardspielen keines für den Banquier so günstig, als das Pharao. Das Uebergewicht der Bank über den Pointeur ist theils ein arithmeiisches, theils ein moralisches. Wenn die Pli*é*s nicht der Bank den halben Satz einbrächten, und die letzte Karte nicht vorgezeigt würde, und Gewinnkarte für den Pointeur wäre, so fände kein arithmetisches Uebergewicht der Bank über den Pointeur Statt, und das Loos würde von beiden Seiten gleich seyn. Dieses wäre nun zwar insofern nicht zu verlangen, da die Bank Karten und Erleuchtung, und in Bädern noch bedeutende Pacht zahlt. Ein mäßiger arithmetischer Vortheil wäre daher nicht unbillig; allein die Vortheile, die der Bank aus den Pli*é*'s und der letzten Karte erwachsen, sind schon bei kleinen Spielen weit größer, als zur Deckung jener Unkosten erforderlich ist; bei großem Spiele und zahlreicher Gallerie sind die Vortheile so beträchtlich, daß sie in London bedeutende, in Paris ungeheure Summen in jährlicher Pacht zahlen, und doch reich dabei werden. Von weit gefährlicheren Folgen ist aber nicht selten das moralische Uebergewicht. Die Verblendung der Pointeurs im Glücke, ihre erhitzte Leidenschaft im Unglücke, ist der unsichtbare, nicht zu berechnende Fond der Bank. Fallen dem Pointeur gewinnende Karten, so mäßiget derselbe entweder sein Spiel, oder er treibt es in die Höhe. Im ersten Falle ist sein Gewinn unbedeutend, und der Banquier wird geschont, im zweiten verliert er gewöhnlich auf eine Karte wieder Alles, was er in mehreren Abzügen gewonnen. Sitzt er im Verlust, so verdoppelt er sein Spiel, um das Verlorene wieder zu gewinnen, und verliert Alles. Der Banquier bleibt sich dagegen immer gleich, weil er hier bloß passiv auftritt, bloß wie eine Maschine, die einnimmt und ausgiebt. Er gewinnt bei der Zaghaftigkeit der **<157, 758>** Spieler in einem Augenblicke wieder, was er in einer Reihe von unglücklichen Spieleu verlor. Hierzu rechne man nun noch die Betriegereien, und man wird das Glück am Pharaotische oder der Pharaobank auch sehr betrieglich finden.

Wenn nun die Vortheile des Banquiers hauptsächlich in den Doubletten oder Pli*é*'s, in den intermittirenden Karten, das heißt, die überwechselnd gewinnen und verlieren, und in verlierenden Quartetten bestehen, so kommen demselben auch noch manche Ueberbevortheilungen gegen seine Pointeurs oder die Gallerie zu statten, welche in einer vorher bestimmten Folge der Karten und im falschen Abziehen bestehen, das auf folgende Weise geschieht:

Die verlangte Folge der Karten wird theils durch das Mischen, theils durch das Abheben bewirkt. Das Mischen geschieht so, daß die Ordnung, in der die Karten vor der Mischung lagen, dieselbe bleibt, oder daß eine andere vorher bestimmte dadurch entsteht. Man kann daher bei dem Pharao drei Gattungen des Mischens unterscheiden: das eigentliche zufällige, das scheinbare und das künstliche, willkührliche. Diese Gattungen unterscheiden sich wieder in drei verschiedene Arten des Mischens: 1) Zieht man ungefähr den halben Talon mit der rechten Hand herauf, und steckt ihn in die andere Hälfte, die man in der linken hält, wobei beide Hälften locker gepackt, das heißt, nicht auseinander gebreitet werden. 2) Man breitet die eine Hälfte in der linken Hand fächerförmig auseinander, und schiebt die andere ebenfalls fächerförmig ausgebreitet in jene hinein. 3) Man schiebt mit dem linken Daumen einige Blätter abwechselnd über und unter die Blätter, die man in der Rechten hat. Das zufällige Mischen kann nach allen drei Manieren; das Scheinmischen nur nach der zweiten, das künstliche nur nach der dritten Manier geschehen. Man pflegt auch wohl vor dem Mischen die Karten auf den Tisch zu verbreiten, wobei sich ein eigner **<157, 759>** Handgriff anbringen läßt, daß die Karten schnell eine nach der andern gleichsam von selbst aus der Hand springen. Man fasse den Talon mit dem Daumen an der untern, mit dem Mittelfinger an der obern schmalen Seite, und biege ihn stark, so daß die Blätter von unten an durch die Elasticität abspringen. -- Hier nun die verschiedenen Mischungsarten. 1) Das eigentliche oder zufällige Mischen, durch welches man entweder Doubletten oder intermittirende Karten erhalten will. Im ersten Falle werden die Karten, welche man zum Pli*é* bringen will, alle vier, z. B. 4 Damen, 4 Könige, 4 As beisammen gelegt, und der Talon so gemischt, daß wenigstens einige dieser Karten Pli*é* fallen. Um intermittirende Karten zu ziehen, legt der Banquier die

Karten dergestalt, daß immer zwei gleichnamige zwischen zwei anderen gleichnamigen liegen, z. B. 1, 2, 2, 1; 3, 4, 4, 3; 5, 6, 6, 5 etc., und es werden nach dem zufälligen Mischen viele Karten abwechselnd in ungeraden und geraden Stellen liegen, das heißt, abwechselnd gewinnen und verlieren. -- 2) Das Scheinmischen geschieht entweder *à la Parisienne*, oder *à la Grecque*, Bei der ersten Art wird die Oberhälfte der Karte mit der rechten Hand unter die übrige Hälfte in der linken Hand gebracht, indem man nur mit dem Mittelfinger der rechten Hand die Bewegung macht, als ob man schnell eine Karte nach der andern durchschiebe, im Grunde aber alle Blätter in ihrer Lage läßt; das Mischen *à la Grecque* ist feiner und täuschender, als das vorige Mischen. -- Man breitet die mit der rechten Hand abgenommene obere Hälfte, so wie die untere in der linken Hand, beide fächerförmig aus, und schiebt jene durch diese. Damit sie sich aber nicht mischen, hält man die in der Linken mit dem Daumen und Mittelfinger am untern Rande fest zusammen, die rechte Hand kann alsdann jene obere Hälfte durch diese untere so weit hindurch schieben, daß man sie unvermischt, und wenn es geschickt gemacht wird, unvermerkt durch eine Art von Volte unter diese letztere bringen kann. -- 3) Das künstliche Mischen gebraucht man zu manchen Taschenspielerkünsten; es besteht darin, daß man mit der <157, 760> linken Hand abwechselnd eine bestimmte Anzahl Blätter über oder unter die in der rechten Hand befindlichen bringt. Es werden z. B. erst die drei obersten Karten des mit der linken Hand gehaltenen Talons in die rechte Hand; über diese die vier folgenden, unter die in der rechten Hand befindlichen wieder drei folgende, wiederum oben vier und unten drei, und so immer fort, so entsteht aus der aufänglichen, bekannten Folge eine zweite, die sich leicht aus der Mischungs=Methode bestimmen läßt, und wenn das Manöver wiederholt wird, aus der zweiten Folge eine dritte ebenfalls leicht zu bestimmen ist etc. Um sich nicht zu verwirren, macht man sich eine oder ein Paar solcher Mischungskarten geläufig. Die Fertigkeit des linken Daumens, die Karten eine nach der andern schnell, und wie aufs Gerathewohl fortzuschieben, und doch nicht mehr als bestimmt ist, oben und unten hinzubringen, ist das Werk der Uebung. -- 3) Das Coupiren oder Abheben, Verwechseln der obern und untern Hälfte des Talons ist im Pharaospiele sehr wichlig. Ein Blatt, welches viermal verliert, würde begreiflich viermal gewinnen, wenn ein Blatt tiefer abgehoben wäre. Um nun der Taille die vorher bestimmte Ordnung zn geben, muß bei einer Karte, die gewinnen soll, coupirt werden. Um eine bestimmte Farbenkarte abheben zu lassen, nimmt man diese aus dem Spiele, und läßt die übrigen 51 um etwas weniger beschneiden. Beim Coupiren wird immer die unbeschnittene Karte als die untere abgehoben, und die unterste werden. Um hierbei nicht entdeckt zu werden, hat der Banquier einen Gehülfen, den die Franzosen *canard privé* (zahme Ente), Lockvogel nenuen, der als unbekannter Pointeur erscheint, und beim Hinlegen des Talons zum Coupiren ganz unbefangen zuerst zugreift. Man kann auch von allen Karten, die verlieren sollen, etwas Unmerkliches abschneiden lassen, damit alle Gewinnkarten breiter werden; in diesem Falle ist kein Canard zum Coupiren nöthig, der Banquier kann jedem Pointeur die Coupe anbieten, ohne seine Absicht zu verfehlen. Ein zweites Mittel, die Coupe an einer bestimmten Stelle des Talons geschehen zu lassen, ist die Brücke, wel<157, 761>cher Handgriff darin besteht, daß man den Theil des Talons, der abgehoben werden soll, so biegt, daß er oberwärts ein wenig convex gekrümmt ist, dadurch entsteht ein Zwischenraum in der Mitte der beiden Hälften, der von jedem Canard nicht leicht verfehlt wird. Hierher gehört nun noch das Volteschlagen, sowohl mit einer, als mit zwei Händen. Da diese Kunststücke eigentlicher zu den Taschenspielerkünsten gehören, so werden sie unter **Taschenspieler** und **Taschenspielerkunst**, und unter **Volte** vorkommen. Ein Bauquier, der diese Künste üben will, muß eine große Fertigkeit darin haben, um so mehr, da er von den Augen der Pointeurs scharf bewacht, jede seiner Bewegungen mit den Händen genau beabachtet und verfolgt wird, und es ist daher gewiß nicht leicht, hierin sein Heil zu versuchen. Durch den Canard wird es aber auch hierin möglich, wenn dieser durch irgend etwas Auffallendes, was er in dem Augenblicke begeht, die Aufmerksamkeit der übrigen Pointeurs auf sich lenkt, wo die Volte geschlagen werden soll. -- Das falsche Abheben oder Abziehen, das Karten Unterstecken, welches eines der schwersten und feinsten Kunststücke im Reiche der versteckten Künste ist, und eine lange Uebung erfordert Sieht nämlich ein Banquier voraus, diese Operation machen zu müssen, so arrangirt er dergestalt seine Karten, daß er die Folge *derselben* vollkommen im Gedächtnisse hat, oder er bezeichnet seine Karten an den beiden schräge überstehenden Ecken mit eben der Farbe, womit der Rücken versehen ist; dann glättet er die Ecken und die Mitte seiner Karten mit einem elferbeinern oder gläsernen Falzmesser, um sie glatter und geläufiger zu machen. Da er nun alle Karten kennt, so weiß er immer, welche von den folgenden gewinnt, und welche verliert. Kommt nun eine, die verliert, und er will sie einstecken, so zieht er mit dem Daumen der linken Hand die erste Karte ein wenig zurück, und in eben dem Augenblicke ergreift er mit dem ein wenig gebogenen rechten Daumen die zweite Karte, es sey nun in der Höhe oder der Mitte, zieht sie ein wenig hervor, so daß sie der erste Finger fassen kann, und zieht sie schnell heraus. Der linke <157, 762> Daumen stößt zu gleicher Zeit die erste Karte zurück, und auf diese Art wird anstatt der gewinnenden, eine verlierende Karte aufgsschlaacn. Hierbei ist noch zu bemerken, daß er bei dieser Prozedur die Lichter so stellt, daß der Schatten auf das Spiel fällt, welches er in der Hand hat, wodurch er seine Operation noch mehr erleichtert. -- Das Hautabziehen des Daumens, um dadurch ein feineres Gefühl zu erlangen, ist jetzt nicht mehr üblich; man sucht es jetzt durch das Bestreichen der Hände mit Salben und Pomaden, und einer langen Uebung dahin zu bringen, daß man alle Karten durchs Gefühl unterscheidet, auch durch künstlich angebrachte Abzeichen eigener Erfindnng, die dem schärfsten Auge des Pointeurs entgehen. -- Dann zahlt der Banquier auch gewöhnlich in leichtem Gelde aus, wenn er auch schweres

einnimmt; denn der Gewinn, der daran gemacht wird, ist nicht unbedeutend.

Wenn der Banquier sich mancher unerlaubten Kunstgriffe bedient, so ist dieses auch bei den Pointeurs der Fall gegen den Banquier. Wo z. B. der Banquier das Couvertpointiren gestattet, gebrauchen unredliche Pointeurs auch folgende List: Sie radiren mit einem Radirmesser von den Sechsen das mittelste Seitenauge, und bei den Dreien das eine oberste oder §00762.25 unterste Auge aus, und glätten es wieder. Der Pointeur kann nun nach Belieben aus der Sechse geschwind eine Vier, und aus der Drei ein As machen. Soll das Letztere geschehen, so hält er den Daumen über das oberste Auge, soll es eine Drei seyn, so hält er den Daumen über den Raum des fehlenden Auges. Bei der Sechs hält er den Daumen über d. mittelste Auge auf der Reihe, wo die Augen stehen, u. man sieht nur Vier, eine Sechs vorzustellen, liegt der Daumen an der Stelle, wo das Auge fehlt. Bei dem Couvertpointiern geht es auch an, nur muß es gewandt geschehen, daß die Karte, welche man spielt, heimlich weggenommen und an deren Stelle eine andere, die gewinnt, hingelegt wird. -- Man bedient sich auch wohl folgender Mittel, um die Taille des Banquiers unrichtig zu machen. Der Pointeur, welcher abhebt, hat seinen Zeigefinger mit etwas Leim bestrichen, berührt damit die oberste Karte und verursacht dadurch, daß die unterste <157, 763> der aufgeschlagenen Karten darauf klebt. Während dieser sich davonschleicht, führt ein Anderer, der genau Achtung giebt, wenn die zusammengeleimte Karte gezogen wird, den Streich aus, setzt eine hohe Summe, und der Banquier muß die Summe bezahlen, obgleich er den Betrug des entwichenen Abhebers jetzt entdeckt. Auf eine andere Art nimmt der Abheber die oberste Karte schnell weg, verbirgt sie unter seine Karten, und steckt sie nachher einem Andern heimlich zu, welcher sie zu den Füßen des Banquiers auf die Erde wirft. Ist die Karte schon dreimal herum, so setzt man nun all sein Geld auf die andere, die nicht verlieren kann, weil sie im Spiele fehlt. Am Ende hat der Banquier nnr eine Karte in der Hand, und man entdeckt sie auf der Erde, giebt dem Banquier die Schuld, daß er sie habe fallen lassen, und fordert die gesetzte Summe, welche er auch bezahlen muß. -- Noch auf eine dritte Art macht man dem Banquier eine falsche Taille, vermittelst einer Piece von Papiergeld. Der Pointenr hat eine Karte in seiner Hand, die der vor dem Banquier liegenden völlig gleich ist. Er verbirgt sie unter das Papiergeld, und indem der Banquier beschäftiget ist, auszuzahlen, wirft er das Papiergeld und mit demselbeu zugleich die versteckte Karte auf die Karten des Banquiers hin, mit dem Ersuchen, ihm das Billet auszuwechseln. Nun fährt dieser oder ein anderer Pointeur fort zu spielen, und setzt hohe Summen. Verliert er, so redet er den Banquier au, sagt, daß seine Taille unrichtig sey, daß er zwei Karten gezogen habe; es wird nachgezählt, man findet die Beschuldigung gegründet, und der Banquier muß bezahlen. So verstehen geschickte Pointeurs in eben dem Augenblicke, wo sie abheben, mehrere Karten aus ihrer Hand auf die abgehobenen fallen zu lassen, entfernen sich darauf sogleich, und lassen ihre Spießgesellen gewinnen. -- Andere Feinheiten den Banquier zu betriegen bestehen in dem Spielsatze, indem man scheinbar weniger Geld auf die Karte setzt und in dem Papiergelde noch einen höhern Schein versteckt hat, gnwinnt die Karte, so muß der Banquier zahlen, was sich nun darauf befindet, gewinnt sie nicht, so fucht der Spieler das Geld schnell gegen anderes um<157, 764>zutauschen, um den höhern Schein zu retten, so geht es auch mit Lonisd' oren, die man noch zu dem Papiergelde zulegt, sie aber so versteckt, z. B. einen Doppel=Louisd' or, daß wenn die Karte nicht gewinnt, er wieder auf eine feine Weise weggenommen werden kann, ohne daß es der Banquier bemerkt etc. etc.

Einige Regeln bei diesem Spiele. 1) Nach einer sehr wahrscheinlichen Berechnung ist der Vortheil der Bank im Aufange der Taille geringer, als gegen das Ende; er nimmt aber mit dem Abnehmen der Taille zu, mithin sollten sich die Pointeurs gegen das Ende der Taille zurückziehen, oder nur gering setzen, aber wie oft sieht man nicht gerade das Gegentheil. -- 2) Der Vortheil der Bank ist am kleinsten für Karten, die noch zweimal im Talon sind, größer für die, welche noch dreimal darin sind, am größten für die, welche noch viermal darin sind. -- 3) Die mindest nachtheiligen Karten sind für den Pointeur die, welche zweimal heraus sind, vorzüglich wenn sie im Anfange der Taille zweimal heraus kommen, nächstdem die, welche einmal heraus sind, daher ist die Spielart, den ersten Abzug abzuwarten und dann die beiden Karten zu setzen, die in diesem ersten Abzuge gefallen sind, nicht zu verwerfen. -- 4) Niedrig spielen ist immer sicherer, als hoch spielen; wer aber einmal hoch setzen will, der nehme den ersten Satz hoch, biege ein einfaches Pace und vermeide die Paroli, die immer in einem ungleich vortheilhaftern Verhältnisse zu der Bank, als zu der Gallerie stehen. -- 5) Man lasse sich den Verlust nicht befremden, denn er ist immer wahrscheinlicher, als der Gewinn, und aus anhaltendem Verluste Hoffnung zum Gewinn zu schöpfen, gelingt unter 25 fehlgeschlagenen Versuchen vielleicht nur einmal. -- 6) Das meiste Geld wird verloren, wenn man das Verlorene wieder gewinnen will. Daher bestimme man im Voraus eine gewisse Summe, und sehe sie als verschenkt an; über diese hinaus gehe kein weiterer Satz. Marken machen den Spieler in der Regel verwegener, als baares Geld, daher fliehe man das Markenspiel. --

2) Das Bassettespiel ist ein hazardspiel, wel<157, 765>ches mit dem Pharao viel Aehnlichkeit hat, und das, wie schon oben, S. 751, bemerkt worden, von einem Venetianischen Edelmanne erfunden und der auch deshalb des Landes verwiesen worden. Derjenige, der die Karten in Händen hat, und solche paarweise aufwirft, heißt Tailleur oder Banquier, weil er aus seinem Geldfond, die Bank, die Gewinnste bezahlt; die Andern, welche auf ein, zwei oder mehrere Kartenblätter setzen, werden Pointeurs genannt, wie beim Pharao, mit dem es auch in den Regeln etc. übereinkommt. Die erste Karte, die der Banquier aufwirft, ist für ihn selbst bestimmt, die andere aber für den Pointeur. Dieses Spiel wurde ehemals nur von fürstlichen Personen und andern

Großen und Reichen, wegen des beträchtlichen Geldaufwandes, gespielt; späterhin ist es aber auch unter die untern Stände gekommen, und ist, außer den Badeörtern etc., in den meisten Staaten Europas strenge verboten: allein es wird immer noch im Geheimen, wie das Pharaospiel, getrieben. Man sucht die Verbote mit geschärften Strasen zu umgehen, wo man nur kann.

3) Das Landsknechtspiel, oder wie die Franzosen es nennen, Lansquenet, ein gleichfalls verbotenes, nur leicht zu erlernendes Kartenspiel, und eins mit der ältesten, welches in Deutschland gespielt worden, siehe Th. 64, **S. 281**. Was die übrigen Hazardspiele in Karten anbetrifft, die oben, **S. 556** und **S. 594**, erwähnt worden, so müssen sie hier übergangen werden, da sie so ziemlich alle auf eins hinauslaufen. Unter **Würfelspiel** wird noch von einigen, die mit diesem Spielwerkzeuge ausgeführt werden, die Rede seyn. --

L'Hombre

Spiel (l' Hombre=), ein sehr sinnreiches Kartenspiel. Das l' Hombrespiel soll von den Spaniern erfunden und von ihnen den Mauren mitgetheitt worden seyn, die Zeit der Erfindung setzen einige Schriftsteller auf das Jahr 1430. Ueber die Pyrenäen kam es nach Frankreich und wurde daselbst in eine neue Form gebracht, oder doch wenigstens durch mancherlei Zusätze und Veränderungen den Franzosen noch anlockender und genießbarer gemacht, weil in etwas sich die Spanische Etiquette damaliger Zeit auch in diesem Spiele zeigte, indem es einen mehr ernsthaften Charakter hatte und noch mit den Trapolirkarten gespielt wurde. Dieses noch in dem letzten Drittel des verwichenen Jahrhunderts so beliebte Spiel bei den höhern Ständen, überhaupt bei den Gebildeten, wird in der neuesten Zeit nur noch hin und wieder in einigen Zirkeln der gebildeten Welt gespielt, die es sich ausschließlich zum Gesetz gemacht haben, nur dieses Spiel zu ihrer Erholung zu wählen, sonst ist es im Allgemeinen durch das Whist=, Boston= und Kasinospiel aus der Reihe der Modespiele so ziemlich verdrängt worden. Alles, was ehemals auf *monde* und Bildung Anspruch machte, spielte l' Hombre, oder mußte es doch wenigstens spielen können, und wirklich ist dieses Spiel unter den Kartenspielen gewiß das sinnreichste und anziehendste, wer es in allen seinen Theilen genau nach den Regeln kennt. Ueberhaupt soll dieses Spiel nach einer Berechnung über dasselbe mehr als 273,000,000 verschiedene Spiele enthalten, oder so viele sollen daraus gemacht werden können. Die Gemahlin Ludwigs des Funfzehnten widmete diesem Spiele ihre besondere Aufmerksamkeit, und so wurde dieses Spiel das Hauptspiel, die Lieb<157, 767>lings=Erholung am Französischen Hofe, und in den Jahren von 1726 bis 30 erschien eine große Anzahl Abhandlungen über das l' Hombrespiel in Frankreich, worin der Franzose *l' esprit du Jeu*, und die von der Gewohnheit und der Uebung bei Hofe hergenommenen Regeln an den Tag legte und anwandte. Nach diesen Abhandlungen sind auch in Deutschland mehrere erschienen; so wie sich dieses Spiel auch in Deutschland in dem verwichenen Jahrhunderte sehr ausbreitete, und von den Gebildeten aller Klassen gespielt wurde, was auch schon oben angezeigt worden. Wenn gleich das l' Hombrespiel, so wie jedes andere Kartenspiel, dem Zufalle unterworfen ist, so kann doch der Zufall in keinem andern sinnreichen Spiele mit so vielen Ideen und Gründen der Wahrscheinlichkeit gelenkt werden, als in diesem. Daher erfordert es nicht nur gründliche Kenntnisse seiner Regeln und Uebung, sondern auch keine geringe Aufmerksamkeit und Beurtheilungskraft, ja selbst eine gewisse Divinationsgabe, um das Glück zu benutzen, und das Unglück durch Klugheit zu verbessern. Man kann dieses Spiel unter zwei, drei und vier Personen spielen; am gewöhnlichsten ist es unter drei.

Die Karten zum l' Hombre. Man braucht zu diesem Spiele nur 40 Karten, indem aus einem Spiele von 52 Karten die vier Zehnen, vier Neunen und vier Achten herausgenommen werden. Die Ordnung der Karten ist entweder die Reihe, in welcher die Blätter auf einander folgen, wenn sie nicht Trümpfe sind, und heißt die natürliche, oder sie ist diejenige, wenn die Blätter Trümpfe find. Die erste Ordnung, die natürliche, hat in der schwarzen: 1) den König, 2) die Dame, 3) den Buben, 4) die Sieben, 5) die Sechse, 6) die Fünfe, 7) die Viere, 8) die Drei und 9) die Zwei. Die nach den Farben bezeichneten Asse gehören zur Formirung der Trümpfe in allen vier Far<157, 768>ben. In der rothen sind hingegen die Asse, wenn die Farbe nicht Trumpf wird, zur Ordnung in der Karte auch zu zählen. Wenn gleich die Asse in der schwarzen Farbe zur natürlichen Ordnung der Karten, wo sie nicht Trumpf sind, auch nicht gehören, so bedeuten die Asse in der rothen so viel, als ein anderes Blatt, und man setzt sie in folgender Reihe: 1) den König, 2) die Dame, 3) den Buben, 4) das As, 5) die Zwei, 6) die Drei, 7) die Vier, 8) die Fünf, 9) die Sechse und 10) die Sieben. In der rothen Farbe gelten die niedrigsten Karten mehr, als die höheren, und in der schwarzen sind die höheren jederzeit mehr, als die niedrigen. In der rothen bedeutet in der natürlichen Ordnung, wenn die rothe Farbe nicht Trumpf ist, das As Eins, und übersticht die 2, diese die 3, und diese die 4. Weil nun das As im Schwarzen zur Bildung der Haupttrümpfe in allen vier Arten der Farben gehört, und in der natürlichen Ordnung nicht stehen kann, so gewahrt man indeß in der rothen Farbe, wie Coeur und Carreau, zehn Blätter, wo in der schwarzen, oder Pique und Treff, nur neun sind. Wenn aber die Blätter der einen oder der andern

Farbe Trumpf werden, so verändert sich diese natürliche Ordnung, und wird eine Spielordnung, nachdem Trumpf aufgegeben worden. Das As in Pique wird Spadille, das As in Treff, Baste; die Pique Zwei und die Treff Zwei, Manille; die Coeur=Sieben und Carreau=Sieben sind in Roth die Manille, und das rothe As die Ponte, Die Trümpfe folgen sich nun in Schwarz: Pique: Spadille, Manille, Baste, König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, und so auch in Treff. In der rothen Farbe: Spadille, Manille (Coeur= oder Carreau=Sieben), Baste, Ponte, König, Dame, Bube, Zwei, Drei, Viere, Fünfe und Sechse. Wenn man daher in Schwarz oder Roth spielt, so ist Spadille immer das As in Pique, und die <157, 769> Baste das As in Treff; die Manille in Schwarz, die Zwei in Treff oder in Pique, je nachdem dieses oder jenes Trumpf geworden; und in Roth ist die Manille, die Coenr=Sieben oder die Carreau=Sieben, und die Ponte ist Coeur= oder Carreau=As, je nachdem Carreau oder Coeur Trumpf geworden, Matadors werden diejenigen Blätter genannt, die nach einander die höchsten Trumpfe sind, mit denen man die andern absticht, und sie nicht geltend macht. Eigentlich sind nur drei derselben, nämlich Spadille, Manille und Baste. Dann zählt man noch zu den Matadoren, Ponte, König, Dame, weil man nach den Hauptmatadoren mit ihnen die übrigen Stiche macht. Eine Farbe wird auf folgende Weise Trumpf. Wenn z. B. Einer der Spielenden Spadille, Manille und Baste, Pique=Sieben und Pique=Drei hat, so frägt er, wenn er die Vorhand hat, zuerst: Ob es erlaubt sey zu spielen? Finden nun seine Mitspieler in ihren Karten und Farben nicht so viele ähnliche Blätter, daß sie solche in eine aneinander stehende Reihe bringen können, und sie sagen: Ja, es ist erlaubt, so sagt der Erstere: Ich spiele in Pique, und diese Farbe ist daher Trumpf. Die Trümpfe werden also immer von demjenigen genannt und gemacht, der, wenn ihn die Reihe zu einem Spiele trifft, auf eine gewisse Farbe, in welcher er die besten oder meisten Blätter hat, spielt.

Die Rangordnung der Spiele von dem niedrigsten bis zum höchsten ist folgende: 1) Fragespiel; 2) Fragespiel *en couleur; 3)* Tourné oder klein Casco; 4) Obscür, *a)* von oben, *b)* von unten, *c)* aus der Mitte; 5) Grand=Casco; 6) Solo, oder *sans prendre; 7) Solo en couleur; 8) Solo tout,* oder *la vole annoncée; 9) Solo tout en couleur;* -- dann Grandissimo, Nullissimo und der Mohr. Ursprünglich hat man im l' Hombre nur zwei Spielarten, <157, 770> nämlich Frage= und Solospiel. In der Folge hat man mit demselben die übrigen Spielarten verbunden, und dem Spiele dadurch seine Reinheit benommen, und es mehr zu einem Wage= oder Glücksspiele gemacht. -- Sobald nun gespielt werden soll, und sich die Spieler an den Spieltisch gesetzt haben, so werden die Marken ausgetheilt. Es wird nun auf den Tisch bei dem Spiele *à trois* auf jeden Platz vor den Spieler ein Kartenblatt gelegt. Man nimmt nun drei andere Blätter, die mit den schon auf dem Tische liegenden übereinkommen, mischt sie, und präsentirt sie verdeckt den Spielern, deren jeder sich, wo ihn seine gezogene Karte zu der auf dem Tische liegenden hinweiset, niederläßt. In einigen Gesellschaften präsentirt man die verdeckten Karten, um den Platz zu treffen. Auf dem Tische liegt in dessen Mitte ein aufgedecktes Blatt. Hat man sich nun niedergelassen, so wird einem Jeden aus der nämlichen Farbe und von derselben Gattung ein Blatt gegeben. Welcher nun unter den Dreien das Höchste hat, der hat die Vorhand. Bei einigen l' Hombre=Spielern giebt derjenige zuerst aus, dem die Spadille zugefallen. Bei dem Anfange des Spiels pflegt derjenige, der die Karten ausgiebt, den Satz zu machen, der gewöhnlich aus 4 oder 6 Marken besteht, denen man einen Werth gegeben. Er präsentirt die Karte demjenigen, der zur linken Hand sitzt, zum Abheben, giebt dann dem zur rechten Hand zuerst, hernach dem zur linken, und endlich sich selbst, Jedem drei Karten. Diese Ausgabe geschieht dreimal, so daß Jeder 9 Blätter in der Hand hat. Man bedient sich nun zwei ganzee Kartenspiele, und indem der in der Vorhand sitzende Spieler *A* von dem einen Spiele ausgiebt, so mischt *B,* der zur linken Hand sitzt, das andere Spiel, läßt es auf einander liegen, nur deckt er das erste Blatt auf, und legt das Spiel zu der Seite des dritten Spielers *C,* der zur <157, 771> rechten Hand von *A* sitzt, um damit anzudeuten, daß wenn ein Spiel vorüber ist, *C* zu geben habe. Wenn *C* hernach ausgiebt, nimmt *A* ein Spiel, mischt, und legt es auf die Seite von *B,* weil diesen hetnach die Reihe trifft, und wenn *B* ausgiebt, so mischt *C* das andere Spiel, und legt es auf die Seite von *A.* Wenn nun nach dem Geben des *A,* der zur rechten Seite sitzende *C* paßt, und *B* auch nicht spielt, so setzt Jeder von ihnen 1 oder 2 Marken, nachdem es ausgemacht worden, in den Satz, und *C* giebt znm neuen Spiele Karten. Es setzt sich *C* dem *A* vor der Hand, und *B* dem *C,* so daß *A* in der Hinterhand ist, das ist, derjenige, welcher Karten giebt, bleibt immer in der Hineerhand. Findet nun *C,* daß er gute Karten hat, ein Spiel machen zu können, so fragt er, ob es erlaubt ist? d. h. zu spielen, und hierdurch entsteht das Fragespiel. Haben nun die Andern keine guten Karten, daß sie glauben können, ein gewisses Spiel zu machen, so sagt Jeder von ihnen, ich passe. -- Hätte aber *B* solche Karten in der Hand, womit er vermeint, ein besseres Spiel zu machen, als es hingehen oder geschehen zu lassen, daß *C* spielt, so sagt er, statt: ich passe, nein, Solo, oder Sansprendre! oder, wenn er paßte, und *A* hätte ein gutes Spiel in der Hand, so würde dieser Solo, oder Sansprendre spielen. Folgt aber die Erlaubniß von Beiden durch: ich passe, oder habe nichts dagegen, so heißt der Spielende *C* l' Hombre, die Andern Amis. Diese vereinigen nun ihre Kraft, um das Spiel dem l' Hombré schwer zu machen, und den Gewinn lieber Einem unter sich

zuzuwenden, oder es doch wenigstens remis zu machen. Der l' Hombre wirft nun, ehe er anfängt, 3, 4, 5, auch wohl 6 Karten weg, nachdem seine Karten, die er zum Spiele nöthig hat, beschaffen sind, und nimmt von den bei dem Ausgeben der Karten übrig gebliebenen 13 Karten, als Talon, so viele wieder, als er weggewor<157, 772>fen, nimmt seinen Trumpf, und legt den Rest der Karten mitten auf den Tisch, damit sich deren seine beiden Gegenspieler bedienen können, indem sie von ihren karten schlechte Blätter wegwerfen, und bessere suchen. Hier ist noch zu bemerken, daß wenn *C* gefragt hat, und ein Anderer sagt Solo oder *sans prendre,* er dann selbst sagen kann Solo etc., wenn er gute Karten hat, um sich das Spiel nicht nehmen zu lassen. -- Wenn im Geben eine Karte aufliegt, welche nicht ein schwarzes As, also Spadille oder Baste ist, so hindert es nichts, weil außer der Hand eines l' Hombre kein Blatt, außer ein schwarzes As, einen Nachtheil bringen kann. Beim Vergeben der Karten, wenn z. B. Einer 10 Karten, statt 9 erhält, ist es für den Ausgeber eine Strafe, daß er, wenn die Andern passen, nicht spielen darf. Derjenige, der aber 10 Karten erhalten hat, behält dennoch das Recht l' Hombre seyn zu können, nur da er bei einer Karte mehr leicht durch ein wichtiges Blatt, wie z. B. die Baste, Ponte, einen König etc. im Vortheil seyn könnte, so muß er seine in den Händen habende Karten mischen, und sich eine derselben von einem der Mitspieler ausziehen lassen, die unbesehen bei Seite gelegt wird. Wer weniger als 9 Karten erhält, legt eine weniger weg, und nimmt sich von dem Talon beim Wechseln der Karten eine mehr, so daß er seine volle Zahl hat. Den Ausgeber trifft aber dieselbe Strafe.

Wer einmal gefragt hat, kann, ohne überboten zu werden, nicht Solo spielen, wohl aber zu andern Spielen, wie Tourné, Obscür etc. übergehen. Wer seine Frage spielen will, giebt, sobald ihm das Spiel überlassen worden, die Farbe an, in welcher er spielen will. Eine Frage läßt sich machen, wenn man solche Karten erhalten hat, daß man auf drei Stiche mit Gewißheit rechnen kann. Man muß z. B. Spadille, Dame, Bube, oder Manille, König, Dame und einen Trumpf, <157, 773> oder Baste, Ponte, König, Trumpf, und einen König in der Hand haben, so daß wenn man noch einen hohen und zwei niedrige Trümpfe und eine Force, das heißt, einen König kauft, und eine Renonce oder fehlende Farbe hat, man das Spiel zu gewinnen hoffen kann. Für eine simple Frage wird nichts, und für eine Frage in Couleur der Betrag des Einsatzes oder eine Marke bezahlt, und in beiden Fällen den Pot, und was sonst steht, gezogen. Giebt der l' Hombre das Spiel auf oder verliert er es, so bezahlt er nach der allgemeinen Regel das Spiel, und zahlt Bete. Das Tourné oder kleine Casco überbietet die Frage; wer daher dasselbe spielen will, erklärt sich dazu durch den Ausruf Tourné oder ich spiele Tourné. Haben nun die Uebrigen erklärt, daß sie nichts dagegen hätten, paßten, so schlägt er die oberste Karte vom Talon auf, welche Farbe dann Trumpf ist. Hierauf wirft er von seinen Karten diejenige weg, die er nicht gut für sein Spiel findet, und kauft so viele andern aus dem Talon. Wenn der l' Hombre, der das Tourné spielt, ein schwarzes As aufschlägt, so kann er noch eine Karte umschlagen, welche zweite dann die Trumpfkarte ist; indessen findet dieses zweimalige Umschlagen nicht überall Statt, wo man das Tourné noch gelten läßt; weil es sehr nachtheilig für die beiden Mitspieler ist, indem der l' Hombre statt einen, gleich zwei Trümpfe, wobei ein Matador ist, erhält; daher ist es auch billig, daß der l' Hombre, der zweimal tournirt hat, und das Spiel verliert, zwei Bete setzt. Das eigentliche Tournéspiel ist nicht mehr überall gebräuchlich, weil da, wo es Statt findet, bei Grandcasco die beiden As vorgezeigt werden müssen. Da man aber dieses Vorzeigen nicht für gut hält, so hat man beide Tourné mit einander verbunden. Bei einem Tournéspiel muß man wenigstens Spadille oder Baste, einige Manillen und Forcen haben. - - *Grandcasco* oder *Forcée par tout.* Bei <157, 774> diesem Spiele muß man, wie schon oben im Tourné angezeigt worden, Spadille und Baste haben, und sie vorzeigen. Hierauf wird, wie beim Tourné, die oberste Karte vom Talon aufgeschlagen, welche Trumpf ist; er legt nun von seinen Karten so viele weg, als er nöthig findet, und nimmt dafür andere. Die Honneurs werden wie *sans prendre* bezahlt. Wenn man zehn Karten hat, so verhindert dieses nichts am Casco spielen, der l' Hombre muß es aber vor dem Kaufen anzeigen. Wenn man in einer Spielgesellschaft übereingekommen ist, die beiden Asse nicht vorzuzeigen, da wird dieses Spiel wie das bloße Tourné gespielt, und die Honneurs werden dann eben so bezahlt, wie beim Tourné; s. ➪**dieses**. Der Name Casco ist aus dem Spanischen entnommen, und heißt, falle hinein, weil der Spieler öfter in eine Bete verfällt, da er sich auf einen bloßen Zufall verläßt, und *Forcée par tout* zeigt an, daß man dadurch die Mitspieler zwingen will, entweder Obscür oder Solo zu spielen, oder zu passen. -- Das Obscürespiel folgt nach dem Grandcasco oder überbietet diesen, so wie das Grendtourné das Tourné. Wer es spielt legt acht oder neun Karten weg und nimmt von dem Talon eben so viele andere dafür; er besieht nun solche und bestimmt die Trumpffarbe. Mehr als eine Karte darf der l' Hombre nicht zurückbehalten. Manche spielen es auch so, daß sie aus den Kaufkarten drei verschiedene Spielkarten machen, indem sich der l' Hombre erklären muß, ob er die Karte aus dem Talon von oben oder von unten, oder aus der Mitte nehmen will, und dann wird für jede Art ein höheres Honneur bezahlt, auch werden die Spiele nach den Honneurs überboten, daher hat man Obscür von oben, von in der Mitte, und von unten. Der Hauptvortheil besteht darin, daß der l' Hombre die Karten, die er weggeworfen, genau im Gedächtniß behält und gewiß weiß, wie viel und <157, 775> von welchem Werthe die Blätter

sind, die der andere Spieler in derjenigen Farbe behalten, die er zur Trumpfkarte machen will. Wenn der l' Hombre die neu genommenen Karten besehen hat, so darf er nach der strengen Regel die weggeworfenen nicht wieder ansehen; indessen geschieht es auch häufig, daß man von dieser Regel abgeht und sich das nochmalige Besehen der Karten erlaubt. Sind die Karten, die er vom Talon genommen, so schlecht, daß er keine Trumpffarbe nennen kann, so legt er das Spiel weg und bezahlt an die Mitspieler für den Obscür von oben 2, von unten 4 und von in der Mitte 8. Ein Obscür überbietet das andere, wer also Obscür von oben ansagt, wird von dem überboten, der es von unten ansagt, und dieser wieder von dem in der Mitte etc. Wer Obscür spielt, hat gewöhnlich Spadille oder Baste in Händen, man wagt es aber auch bei einer Force, z. B. einem Könige. Wer mit *Raison* Obscür spielt, gründet seine Vermuthung, gute Karten im Talon zu finden, auf seine schlechten, die er in der Hand hat. Bei guten Karten muß man daher kein Obscür machen, welches gegen die Regel ist, und auch durch die Erfahrung als richtig anerkannt worden, daß man dann im Talon nur schlechte oder doch sehr gemischte Karten finden würde. Man wählt um so sicherer ein Obscür von unten, wenn schon eins von oben angesagt worden, und man auch schlechte Karten in der Hand hat; jedoch findet dieses nur in einem freundschaftlichen Zirkel Statt, wo man keine Maske macht, unter den fremden Spielern ist es oft gewagt, dann noch ein Obscür von unten oder in der Mitte anzusagen, wenn schon eins angesagt worden, weil oft das Ansagen eines Obscürs von den Spielern nur Maske ist, um einen andern zum Ueberbieten zu reizen, besonders wenn sie bei mehreren Spielen schon gesehen haben, daß man beim Spiele eifrig ist, gern ein Spielchen macht, und keine Parthie **<157, 776>** durchgehen läßt. Man muß sich daher an öffentlich en Orten hüten. -- Das Solo oder Sansprendre überbietet alle Spiele, es ist das höchste Spiel, das gemacht werden kann, und es kann nur durch das *en couleur* überboten werden, welches dasselbe Spiel ist, nur daß es dann in einer bestimmten, als Trumpf aufgeschlagenen Farbe gespielt werden muß. Bei diesem Spiele muß man mit den 9 erhaltenen Karten, ohne zu kaufen, ein Spiel unternehmen und fünf Stiche machen, oder es doch wenigstens durch viere zu gewinnen suchen. Will der zur Vorhand Sitzende spielen, so sagt er bloß: Ich spiele Solo oder Sansprendre, und nennt die Farbe seines Spiels; der Folgende nimmt hierauf aus dem Talon so viele Karten, als ihm beliebt, und der Dritte nimmt den Ueberrest, oder so viel er davon brauchen kann. Nennt Einer eine Farbe, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn Einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen in der angezeigten Farbe Solo zu spielen; es sey denn, daß der Erstere das Spiel behalten und selbst Sansprendre spielen will. Wird Solo gespielt, so kann der l' Hombre sich die Stiche der Andern vorzeigen lassen, um sowohl die Trümpfe zu zählen, als seine Einrichtungen im Spiele darnach zu machen. Spielt Einer Solo, und es findet sich beim Kaufen, daß eine Karte im Talon fehlt, so wird das Spiel nicht aufgehoben, sondern der l' Hombre spielt sein Spiel. Wenn aber derjenige, welcher die Karten ausgegeben, Solo spielen will, so gilt das Spiel nicht, weil es seine Sache war, zu untersuchen, ob der Talon richtig sey. Sagt Einer: ich spiele Solo, und er bemerkt hernach, daß er eine Karte zu viel habe, so hat er das Spiel verloren und setzt Bete, hat er die Trumpffarbe noch nicht genannt, so bezahlt er keine Matadors, hat er aber die Farbe schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen. Das **<157, 777>** Solospiel ist eins der künstlichsten und schwersten, das heißt, nicht bei fünf Matadors; denn wer diese in der Hand hat, wenn sie nach einander gehen, der bedarf weiter nicht des Scharfsinnes um zu gewinnen; denn er hat ein blindes Glück, welches alle Geschicklichkeit vernichtet. Ein solcher Spieler darf nun seine fünf Matadors sogleich auflegen, weil ihm Niemand einen Stich nehmen kann, nicht so derjenige, der dieses Glück nicht hat, dessen Solo nur klein ist, so daß er ihn nur mit vier Stichen zu gewinnen hofft. Er kann, wie schon oben bemerkt worden, keine Karten weglegen, um solche durch neue aus dem Talon zu ersetzen, wodurch die beiden Gegenspieler ihre Karten rekrutiren und sich der schlechten Blätter entledigen können; denn die Hoffnung, ihn außer Stand zu setzen, daß er nicht die erforderlichen mehrsten Lesen machen kann, und dann die Furcht, daß wenn er die mehrsten Lesen mache, sie ihm starke Honneurs bezahlen müssen, verdoppelt ihre Aufmerksamkeit eben so sehr, als sie bei dem l' Hombre verdoppelt wird, um das Spiel zu gewinnen; denn er muß nun nicht nur Bete setzen, sondern auch die Honneurs, die er erwartete, jedem Spieler ins Besondere bezahlen. -- Die Vole oder der Tout *annoncé*. Wenn der Spieler alle 9 Stiche macht, so hat er die Vole gewonnen. Man bezahlt dafür gewöhnlich an Honneurs doppelt so viel, als für Sansprendre. Hat der Spieler fünf Stiche gemacht, und er spielt die sechste Karte aus, so ist es als die deutlichste Erklärung anzunehmen, daß er auf die Vole ausgehe, es mag aus Vorsatz, oder aus Uebereilung geschehen seyn, so kann er die sechste Karte nicht wieder zurücknehmen. Es muß daher ein jeder Spieler sorgfälteg seine Stiche zählen, damit er nicht aus Uebereilung auf die Vole spiele. Uebernimmt Einer die Vole und verliert sie, so werden ihm die Honneurs, welche er für Solo, die Premiers und Matadors zu **<157, 778>** fordern hat, zu gute gerechnet, und er rechnet solche bei Bezahlung der Vole an. Es ist zwar in der Regel nicht erlaubt, die weggeworfenen Karten, wenn man die neuen schon aufgenommen hat, zu besehen, hat es der l' Hombre aber aus Versehen oder aus Vorsatz doch gethan, so kann er nicht auf die Vole spielen. Es ist auch gebräuchlich, daß man dem l' Hombre, wenn er Solo spielt, die Vole nicht

erlaubt, sobald er die bereits umgekehrten Stiche noch einmal besieht. Wenn Einer sagt: ich spiele Solo, und der Folgende zeigt an, daß er Solo, die Vole, den Tout annoncé spielen will, so hat das Spiel des Letztern den Vorzug. Dann muß er aber auch alle neun Stiche machen, wenn er Einen verfehlt, so muß er Bete setzen, und die Honneurs für Sansprendre, Matadors und die Vole bezahlen, auch die *cinq premiers* werden ihm bei diesem Falle nicht zu Gute gerechnet. -- Das Grandissimo wird immer *sans prendre*, ohne daß man kaufen kann, gespielt; es sind darin weiter keine Trümpfe, als die beiden schwarzen As, die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werthe. Wenn ich z. B. die beiden schwarzen Asse, Carreaukönig, Carreaudame und Treffkönig habe, so sind dieses fünf sichere Stiche. Oder ich habe zur Vorhand Spadille, Coeurkönig, Coeurdame, Coeurbube und Coeurponte; so fordere ich mit der Spadille die Baste ab, und mache mit den vier höchsten Coeurs noch die die übrigen Stiche. -- Nullissimo. Wer Nullissimo spielt, darf keinen einzigen Stich machen; denn in diesem Spiele sind nur die beiden schwarzen Asse Trumpf, die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werthe. Der Nullissimospieler darf kein schwarzes As haben, und muß aus seinen Karten beurtheilen, ob sie so niedrig sind, daß ihm von den Gegenspielern kein Stich gebracht werden kann. Bekommt er einen Stich, so hat er das Spiel verloren. Wenn das l' Hombre <157, 779> mit Grandissimo und Nullissimo gespielt wird, so bleibt das Erstere das höchste Spiel, es kann dann kein *Solo tout*, od. *Voleannoncée* Statt finden. -- Der Mohr. Bei diesem Spiele nehmen oft vier Personen Theil, jedoch so, daß immer Einer, und zwar jedesmal derjenige, welcher dem Kartengeber zur linken Hand sitzt, nicht mitspielt. Man heißt dieses den König. Ist es verabredet, so kann der König, wenn alle die Spieler passen, den Talon nehmen, sich ein Spiel aus demselben aussuchen, und dann die übrigen vier Karten weglegen. Ein solches Spiel nennt man Mohr. Wer den Mohr verliert, oder das Spiel wirft, setzt Bete, Einige schreiben eine doppelte Bete, weil der Mohr nicht anders, als durch fünf Stiche gewonnen, und also nicht anders als Codille verloren werden kann. Uebrigens darf derjenige, der den Mohr spielen will, weder den Talon, noch die Karten eines Mitspielers besehen haben. -- Was die Codille anbetrifft, so ist es derjenige Verlust des Spiels, weun ein Spieler, ohne l' Hombre zu seyn, fünf Stiche, oder wenn er einen gemacht hat, und die andern Stiche so vertheilt sind, daß der Eine drei, der Andere aber nur zwei Stiche hat. Wer Codille verliert, setzt den Pot und die Bete doppelt. Eine Hauptregel ist es jedoch beim Spiele, dasselbe nicht Codille zu machen, als es dem l' Hombre gewinnen zu lassen; man kann nur auf Codille eingehen, wenn man fünf gewisse Stiche in der Hand hat, ist dieses nicht der Fall, so muß mau seinem Mitspieler lieber rine Karte lachiren, um sich eine Renonce zu machen, als sich im Trumpf zu schwächen. Man muß nie zum Vortheile des l' Hombre spielen, und lieber suchen, daß das Spiel remis werde. -- Wenn der l' Hombre die ersten fünf Stiche macht, so wird ihm dafür, außer den Matadors, noch ein Honneur bezahlt, welches so viel beträgt, als drei Matadors gelten. Den andern Spielern gelten diese cinq Pre<157, 780>miers nichts, diese müssen sich damit begnügen, das Spiel Codille gemacht zu haben. -- Die Renoncen bestehen in dem Mangel an einer Farbe, so sagt man, ich habe Renonce in Pique, in Coeur etc., wenn ich eine dieser Farben nicht habe, welches sehr gut für die Gegenspieler des l' Hombre ist, weil sie dann leicht mit Trumpf überstechen können, wenn der l' Hombre eine Forcekarte etc. in dieser renoncirten Farbe herausbringt etc. -- Das Offeriren oder Aufgeben des Spiels geschieht von dem l' Hombre, wenn er nicht solche Karten gekauft hat, daß er damit sein Spiel zu gewinnen glaubt, oder doch verhüten will, daß ein Anderer das Spiel nicht Codille gewinne, er wirft dann sein Spiel und giebt eine Bete. Wenn nun Einer von den Mitspielenden das Spiel zu gewinnen glaubt, so sagt er, ich spiele es gegen, und heißt nun Contre l' Hombre. Hierbei vereiniget sich nun der dritte Spieler mit dem l' Hombre, gegen den Contre l' Hombre. -- Das Betesetzen besteht darin, wenn der l' Hombre nicht die mehrsten Stiche gemacht und das Spiel verloren hat, so muß er so viel in den Satz einlegen, als er herausgenommen haben würde, wenn er sein Spiel gewonnen hätte, welcher Einsatz Bete, oder die Spielstrafe heißt. -- Vom Block und Rock. Der Block ist eine Marke, die man vor sich setzt, und welche den dreifachen Werth des Einsatzes hat. Steht keine Bete, so wird immer ein Block zugesetzt, so, daß nebst dem Einsatze des Kartengebers, immer vier Marken stehen. Wenn diese drei Blöcke nach und nach gewonnen werden, so setzen die Spieler von neuem die Blöcke, wird aber in der Zwischenzeit eine Bete gesetzt, so wird dieses erst abgespielt, und die Blöcke bleiben so lange stehen. Der Rock ist eine Art von Nebenpot, der durch das Absetzen von einer jeden Bete, die gewonnen wird, entsteht. Man nimmt nämlich von demselben eine Marke, und setzt sie bei <157, 781> Seite, und sind 10 bis 12 Marken zusammen, nachdem es verabredet worden, so werden sie als eine Bete in den Satz gesetzt, welcher Einsatz dann der Rock heißt. -- Vom Einsatz und Bezahlen. Derjenige Spieler, welcher Karten giebt, macht jederzeit den bestimmten Einsatz, welches geschieht, ehe er die Karten zum Abheben vorlegt. Die Spiele, die Matadors, Honneurs etc. werden nach folgenden Sätzen bezahlt: Frage in Couleur, 1, Tourné oder klein Casco, 1, Grandcasco, 2, Obscür von oben, 3, von unten, 4, von in der Mitte, 8, Solo oder *sans prendre, 1, Solo couleur, 4*, die Vole, 4, *Solo tout, 6, Solo tout annoncé, 12*, Grandissimo, 8, Nullissimo, 16, der Mohr, 4, drei Matadors, 1, vier Matadors, 2, und

cinq premiers, 1 Marken. Ist das Spiel in Couleur, so wird Alles, auch die Matadors, doppelt bezahlt.

Allgemeine Regeln beim l' Hombre. 1) Man lasse dem l' Hombre keinen Stich. Man muß also demselben keinen König, Dame oder dergleichen lassen, wenn man solche mit Trumpf stechen kann. -- 2) Beim Tourné, Obscür, Casko, wo oft nur einige Karten übrig sind, muß mau überhaupt nicht ohne Prisen kaufen, das heißt, einen unbedeutenden Trumpf und keine Force haben, und dennoch die übrigen Karten alle, oder größtentheils nehmen. Es ist daher besser, wenn man seine Spielgehülfen kaufen läßt. Der Erste, wenn es irgend möglich ist, muß kaufen, weil dadurch der l' Hombre in die Mitte kommt, und das Spiel desselben schwächer wird; auch muß der Erste in dem Falle durch kaufen, wenn er zwei Könige mit oder ohne Dame hat, und beide nicht gardirt sind. -- 3) Spielt der Gehülfe ein Blatt von einer Farbe aus, von welcher man weiß, daß es der l' Hombre nicht überstechen kann, so muß man lachiren, es sey denn, daß man das Gegentheil habe, und selbst die Stiche machen wolle. -- 4) Spielt der l' Hombre nicht gleich Anfangs Trumpf, sondern eine andere Farbe, so ist es ein Zeichen, daß er kein großes **<157, 782>** Spiel habe. Man kann ihn in diesem Falle in keine größere Verlegenheit bringen, als wenn er in der Mitte sitzt, und die Vorhand Trumpf wird. Diese Regel ist vorzüglich bei dem Cascospiel anwendbar. -- 5) Ist der l' Hombre in der Hinterhand, so muß man niemals Trumpf ausspielen, und es sind nur höchst seltne Fälle, wo diese Regel eine Ausnahme leidet. -- 6) Man muß nicht leicht die Farbe verändern, die der eine Mitspieler angespielt hat, sondern mit derselhen fortfahren; allein die Farbe, mit welcher der l' Hombre gleich anfangs anspielt, muß man nicht nachbringen, weil dieser die Aussicht hat, einen kleinen Trumpf anzuwenden. Ein feiner Spieler pflegt auch zuweilen die Farbe, die er öster als einmal hat, gerade darum auszuspielen, damit ihm eine andere Farbe, die er nur einmal hat, gebracht werden soll. Es kommt hierbei auf die Lage des Spiels und auf die Kenntniß und Beurtheilung der Spielweise der Mitspieler an. -- 7) Hat man zwei Trümpfe in der Hand, von welchen der eine der höchste, der andere aber etwas niedriger ist, z. B. Spadille und Baste, oder Manille und Ponte, oder König und Bube, so muß man das Spiel so zu drehen suchen, daß man in der Hinterhand bleibe, weil man dann zwei Stiche damit machen kann. Dasselbe findet Statt, wenn man den König und Buben in einer jeden andern Farbe hat. -- 8) Hat man Spadille, Manille nebst vier kleinen Trümpfen in der rothen Farbe, so fordert man in der Vorhand nicht gern mit Spadille, sondern spielt einen kleinen Trumpf an, weil ein jeder Mitspieler drei Trümpfe hat, der Eine mit der Baste den dritten Stich lachiren, und der Andere mit der Ponte oder den König solchen machen würde. Auf den ersten kleinen Trumpf müssen aber zwei fallen und Spadille und Manille spielen die übrigen heraus. -- 9) Wenn ein Gegenspieler gleich solche Karten hat, daß er gewiß glauben kann, drei oder vier Stiche damit zu machen, so muß er doch nicht eigensinnig darauf bestehen, sondern wenn das Spiel eine solche Wendung nimmt, daß sein Gehülfe bereits einige Stiche gemacht hat, so muß er lachiren, und nicht vorher einen Stich wegnehmen, als bis dieser auch drei Stiche hat. **<157, 783>** -- 10) Hat der Gehülfe das Gegentheil, und es wird eine Farbe wiederholt nachgespielt, die ich nicht nur Renonce habe, sondern auch bei dem l' Hombre Renonce vermuthen darf, so muß ich nicht einen kleinen, sondern den höchsten Trumpf, den ich habe, vorsetzen. -- 11) Was die Farbe oder Conleur betrifft, so ist dabei Folgendes zu bemerken. Ehemals wurde eine der vier Farben gewählt, welche durch das ganze Spiel blieb, gegenwärtig wird bei jedem Spiele die Couleur gewechselt, und zwar so, daß jederzeit die obersten Karten im Spiele, welche derjenige in der Hinterhand mischt, und dem in der Vorhand zum Ausgeben des folgenden Spieles offen hinlegt, bei einem jeden Spiele die Couleur anzeigt. Man nennt dieses Couleur volant. Ist z. B. Treff Couleur, so überbietet man in dieser Farbe einen Jeden, der in einer der übrigen drei Farben Frage oder Solo spielen will. -- 12) Ein Matador kann von keinem geringern Trumpfe forcirt werden, und der höhere Matador fordert den niedrigern heraus; allein er forcirt den niedrigern nicht, wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten oder angespielt hat, ist ausgespielt worden. -- 13) Wenn eine Farbe ausgespielt worden, so hat ein anderer Spieler nicht nöthig, solche zu überstechen, es ist genug, wenn er die Farbe bedient; hat er Renonce, so ist er nicht gezwungen Trumpf darauf zu geben, sondern nach Belieben ein jedes andere Blatt. -- 14) Wenn Einer die Farbe verläugnet und der Folgende hat schon ein Blatt zugegeben, der Erste bemerkt aber den Fehler und nimmt seine Karten wieder zurück, so steht es dem Folgenden frei, seine Karte auch wieder zurück zu nehmen, und nach Gefallen ein anderes Blatt zuzugeben. -- 15) Die niedrigen Spiele weichen immer den höhern. -- 16) Wird Trumpf oder eine andere Farbe ausgespielt, so hat man nicht nöthig zu überstechen, man muß nur Trumpf bekennen oder Farbe bedienen, welche ausgespielt wird. -- 17) Der l' Hombre muß eigentlich fünf Stiche machen, er kann aber auch mit einen gewinnen, wenn Einer der Mitspieler drei, der andere zwei hat. -- 18) Muß man sich alle Trümpfe, die bereits ausgespielt worden, genau merken, weil **<157, 784>** dieses eins der wichtigsten Vortheile ist. -- 19) Man muß immer mit Raison kaufen, besonders ist dieses zu beachten, wenn bloß eine Frage angespielt wird; denn jedesmal muß derjenige, der nach dem l' Hombre kauft, niemals durchkaufen, das heißt, nicht über vier Karten nehmen; es sei deun, daß er wenigstens eine von den vier Matadors, oder ein Paar hohe Trümpfe habe. Man hält es für Raison, durchzukaufen, das heißt, dem, der zuletzt kauft, weniger als 5 Blätter zu lassen, wenn man in Schwarz einen der drei Matadors, oder den König, nebst noch einem Trumpfe, oder die Dame nebst einem Trumpfe und zwei Königen, oder auch die kleinen Trumpfe in den Händen hat etc. -- Besondere Regeln sind noch: 1) Daß die Karten immer verdeckt gemischt werden müssen, und daß jedesmal von demjenigen einige Blätter abzuheben sind, der dieses Abheben verrichten muß. -- 2) Man gebe nur jedesmal drei Karten. -- 3) Man darf nicht durch Zeichen sein Spiel dem Mitspieler verrathen, sondern Alles muß vermieden werden, was hierauf

Bezug hat. -- 4) Wenn fremde Karten im Spiele sind, oder eine oder einige fehlen sollten, so ist das Spiel ungültig, so auch wenn mehrere umgekehrte Blätter beim Geben vorkommen. -- 5) Muß jeder Spielende seine Karten gleich nach dem Empfange nachsehen, ob sie richtig sind oder nicht, damit solches vor dem Spiele angezeigt werde. So wie überhaupt bei allem möglichen Versehen im Kartengeben das Spiel ungültig ist oder kein Spiel gemacht werden kann. So wie auch das Verläugnen der Farben, die unrichtige Anzahl nicht angegebner Karten, das Spiel dem l' Hombre gewinnen macht. -- 6) Wer die Vorhand hat frägt, und diese Frage kann nur durch Frage Couleur oder durch ein höheres Spiel überboten oder durch das Passen beider Spieler gemacht werden. -- 7) Wer einmal gesagt hat: ich passe, kann weiter kein Spiel unternehmen, und wer einmal gesagt hat: ich frage und die andern passen, kann nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart wie Tourné, Obscüre etc. -- 8) Wer die Vorhand hat, spielt jedesmal zuerst aus, nach jedem Stiche aber derjenige, der den Stich exhalten. -- 9) Muß sich <157, 785> der Spieler nicht eher erklären. als bis ihn die Reihe trifft; die beiden Ersten müssen sich erst erklärt haben, ehe der Dritte dieses Recht hat. -- 10) Wenn alle drei Spieler passen, so wird von jedem eine Marke in den Pot gelegt und von Neuem gegeben. 11) Müssen die Honneurs gefordert werden, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben worden. Dem l' Hombre werden die Honneurs bezahlt, die er fordert, vergißt er einige, so brauchen die Spieler sie nicht zu bezahlen. -- 12) Wenn der l' Hombre schon fünf Stiche gemacht hat und die sechste Karte ausspielt, so ist dieses eine Erklärung, daß er die Vole machen wolle; er kann dann nicht wieder zurückgehen; kann er sie nicht ausführen, so werden ihm beim Bezahlen der Honneurs für das Spiel cinq Premiers und Matadors zu gute gerechnet. -- 13) Derjenige Spieler, welcher außer seiner Reihe einen Trumpf oder König, oder eine andere Karte, welche dem l' Hombre schaden kann, ausspielt, um dadurch seinem Freunde Kenntniß von seinen Karten zu geben, setzt eine Bete, das Spiel wird aber ausgespielt. --

Lied

Lied DDCDDC, **(das)** im Plur. **die Lieder,** Diminutiv. **Liedchen,** im Plural auch wohl **Liederchen,** im Oberd. **Liedlein.** Dieses Wort wird nach Adelung' s vollständ. **Wörterb.** der Hochdeutschen Mundart in drey mit einander verwandten Bedeutungen genommen, nähmlich

1) in der eigentlichen und weitesten Bedeutung für alles, was gesungen wird, wenn es nur melodisch hervorgebrachte Töne sind. In dieser Bedeutung nennt man auch, doch nur in der höheren Schreibart, den Gesang mancher Vögel ein Lied, z. B. **die Nachtigall singt ihr zärtliches Lied.**

In der Musik ist es indessen noch üblich, diejenige Melodie, welche nach den verschiedenen Strophen einer Ode oder eines andern lyrischen <78, 582> Gedichtes wiederhohlt wird, **Lied** zu nennen. Ein solches Lied zu setzen oder zu komponiren ist keinesweges leicht, wenn es auch dem ersten Anblicke nach sehr leicht scheinen sollte. Es erfordert zwar weder schwere Künsteleyen des Gesanges, noch die Wissenschaft, alle Schwierigkeiten, die sich bey weit ausschweifenden Modulationen zeigen, zu überwinden. Es kommt dabey nicht auf Belustigung des Ohrs, noch Bewunderung der Kunst, sondern auf Rührung an. Der Komponist muß aber mit vieler Beurtheilung den rechten Ton wählen, aus dem das Lied gehen soll; wird der verfehlt, so fällt die meiste Kraft weg. Das Lied muß ferner einfach, und ohne viele melismatische Verzierungen, und sehr richtig in seiner Harmonie seyn, weil Unrichtigkeiten dieser Art in einem einfachen Gesange sogleich ins Gehör fallen. Der Komponist muß sich bemühen, dem Liede überdem die richtige Declamation zu geben; er muß nicht nur das Sylbenmaaß genau beobachten, sondern auch die Füße, so wie sie der Dichter beobachtet hat. Den Umfang der Stimme muß er ferner nicht zu groß nehmen, weil es für Sänger mancherley Art leicht und bequem seyn soll. Und eben so sorgfältig muß er in der Wahl des Taktes und der Bewegung seyn. *

*

Jacobsons Technologisches Wörterbuch, Theil *VI.* S. 458.

2) In engerer Bedeutung ein jedes zum Singen bestimmte Gedicht. **Das Hohelied Salomonis.** In dieser Bedeutung pflegt man nur noch in der dichterischen Schreibart ein jedes Gedicht zuweilen ein Lied zu nennen.

<78, 583>

3) In noch engerer und gewöhnlicher Bebeutung, ein zum Singen bestimmtes Gedicht, welches Empfindungen schildert, besonders wenn es in Strophen abgetheilt ist, welche insgesammt nach einer Melodie gesungen werden können.

Das Lied in dieser Bedeutung gehört, nach seinem ästhetischen Charakter betrachtet, zu der lyrischen Poesie, und hat mit der Ode und Hymne den Hauptcharakter des vollen Ausdrucks der Empfindung und die daraus fließenden Erfordernisse gemein; unterscheidet sich von den beyden letztern Gattungen der Gedichte aber dadurch, daß die in demselben ausgedrückten Gefühle von sanfterer Art, und die Gegenstände, welche sie veranlassen, minder erhaben, und von minder ausgebreitetem Einflusse sind. Sanfte und erfreuende Religions=Empfindungen, Freude über den Anblick der Natur, das Gefühl der Zärtlichkeit und der Freundschaft, der frohe Genuß des geselligen Lebens, Scherz und Fröhlichkeit, durch diesen Genuß erweckt und belebt, machen den gewöhnlichen Inhalt des Liedes aus.

Nach der Verschiedenheit des Inhalts und Endzwecks lassen sich mehrere Arten von Liedern absondern; z. B. gottesdienstliche oder **geistliche** Lieder, zum Ausdrucke sanfter Religions=Empfindungen, die sich nicht bis zum Schwunge der Hymne erheben, noch in den

betrachtenden und lehrenden Ton hinab senken, sondern vorzüglich die wohlthätigen Einflüsse der Religion auf die heitere, ruhige, aber doch gefühlvolle Stimmung der Seele zum Gegenstande haben; *

*

Diese werden in engerer Bedeutung **Gesänge** und in Niedersachsen **Salm (**welches vom Psalm herkommt) genannt.

National= <78, 584> **Lieder,** zur Erweckung und Aeußerung der Vaterlandsliebe und einträchtiger Gesinnungen guter Bürger, oder zum Andenken denkwürdiger Vorfälle in der vaterländischen Geschichte; **moralische** Lieder, zur Belebung edler sittlicher Gefühle; **leidenschaftliche** Lieder, zum Ausdruck sanfter Zärtlichkeit und inniger Freundschaft; **gesellschaftliche** Lieder, zur Unterhaltung der durch Umgang und Tischgenossenschaft erweckten Fröhlichkeit; und mancherley **Gelegenheitslieder,** die durch besondere Vorfälle veranlaßt werden, als **Hochzeitslieder, Geburtstagslieder, Siegeslieder etc. etc.,** so wie man übrigens noch verschiedene andere besondere Lieder, als das Schäferlied, Heldenlied, Trinklied, Loblied, Morgenlied etc. etc. unterscheiden kann.

Der **Vortrag,** Ausdruck, und ganze Gang des Liedes ist der Beschaffenheit seines Inhaltes gemäß; leicht, natürlich, einfach und wohlklingend. Dieß letztere um so mehr, da es von allen lyrischen Gattungen vorzüglich zum Gesange und zur musikalischen Begleitung bestimmt ist, und folglich in der Wahl des Sylbenmaßes so wohl als in dem ganzen Bau der Strophen, diese Bestimmung ein Augenmerk des Dichters seyn muß. Der herrschende Ton des Liedes kann bloß gefühlvoll, oder zugleich beschreibend und erzählend seyn. Uebrigens ist auch die Sittsamkeit, in Gedanken, Empfindungen und Ausdrücken eine Pflicht, auf welche der Liederdichter desto sorgfältiger zu achten hat, je leichter ihn die Macht froher Empfindungen, und selbst der begeisterte Zustand, worein ihn Scherz und Frölichkeit des geselligen Lebens versetzen, über die Gränzen der Zucht hinausführen können.

<78, 585>

Aller Wahrscheinlichkeit nach ist das Lied die früheste Gattung, der erste Ursprung aller Poesie, und die erste und allgemeinste Aeußerung dichterischen Gefühls. Mit Tanz und Musik verbundener lyrischer Gesang findet sich überall, auch bey den rohesten und wildesten Völkerschaften, bey denen man nur irgend eine Spur bürgerlicher Gesellschaft antrifft. Der Inhalt ihrer Volkslieder ist meistens historisch, oder Aufmunterung zum Muth und zur Freude. Auch veranlaßte das Hirtenleben des früheren Menschengeschlechts vermuthlich gar bald Gesänge der Unschuld, der Zärtlichkeit und der Freude über die wohlthätigen Einflüsse der Natur. Man findet daher bey den morgenländischen Völkern häufige Spuren der Lieder=Poesie. *

*

Entwurf einer Theorie und Literatur der schönen Wissenschaften von J. J. Eschenburg. Berlin 1789. S. 155 -- 157.

Gottsched leitete übrigens dieses Wort von dem Worte **Lied,** Glied, her, weil es aus Strophen, als so vielen Gliedern und Gelenken bestehe. Nach Adelung' s Meinung gehört es zum Geschlechte der Wörter **laut, Lante, lauten,** und drückt überhaupt den melodischen Klang der Stimme aus. Bey dem Ottfried heißen daher auch Lieder im Plural noch *Ludida,* und das Ißländische *Liod* bedeutet auch Musik überhaupt. In der alten phrygischen Sprache war *Lytversas* ein Lied, eine Ode. -- Bey dem Ottfried und Notker lautete der Singular sonst schon *Lied,* bey andern alten Schriftstellern *Lioth.* Im Niedersächsischen heißt es **Leed.**

Joh. Geo. Sulzer, allgemeine Theorie der schönen Künste. Neue mit Anmerk. und Zusä<78, 586>tzen vom Hrn. von Blankenburg vermehrte Auflage. Art. **Lied**

Jacobi, über das Lied, im 6ten Bande der Iris.

Memoire historique. sur la Chanson en general et en particulier sur la Chanson Françoise, par Mr. Meusnier de Querlon, vor der *Anthologie Françoise; Paris 1765. 3 Voll. 8.*

Historical Essay on the Origin and Progress of National Song, vor dem ersten Bande der *Select. Collection of English Songs; London 1783. 3 Vols 8.*

Stosch, Versuch in richtiger Bestimmung einiger gleichbedeutenden Wörter der deutschen Sprache. *III.* Theil. S. 3.

Das übrige sehe man noch im Art. **Liederdichter.**

Liederbuch

im Plur. **die -- bücher,** ein Buch, worin Lieder, besonders weltlichen Inhaltes enthalten sind; zum Unterschiede von einem Gesangbuche, welches nur zum Gottesdienste bestimmte geistliche Lieder enthält. Außer den größeren und schätzenswerthen Werken dieser Art, wohin z. B. das **allgemeine Liederbuch des deutschen National=Gesanges,** *IV.* Theile, Altona 1798. 8. **Lieder der Deutschen, (**gesammelt von H. H. Füeßli, Zürich 1788. 2 Bände. 8. und die **Volkslieder,** *II.* Theile (herausgegeben von Herder) Leipzig 1778. 8. gehören, gibt es eine große Menge kleiner Liederbücher, die gewöhnlich von ungenannten Verfassern aufgesetzt, in Winkelpressen gedruckt, und dann in den Städten und auf dem Lande von den Hausirern, die mit allerley anderen Kleinigkeiten handeln, für 2 -- 8 Dreyer feil gebothen werden. Diese letztern sind aber oft von sehr schädlicher Art, indem <78, 587> darin nicht selten anstößige Unzüchtigkeiten vorkommen, die den großen Haufen verführen.

Papier- oder Marinettentheater nach Krünitz

Marionetten=Spiel DDC**,** ist eine Art von Schauspiel, wozu aber anstatt lebendiger Personen gewisse Arten von Puppen, welche man **Marionetten** nennt, von verschiedener Größe und Gestalt gebraucht werden, die aber so künstlich zusammen gesetzt sind, daß sie beynahe alle Bewegungen des menschlichen Körpers nachmachen, wenn sie durch gewisse verborgene Drahte oder Schnüre gezogen und gelenkt werden. Und damit sie zugleich alles dasjenige, was sie eigentlich vorstellen sollen, gewisser maßen um so natürlicher abbilden: so pflegen die hinter den Tapeten verborgenen, und die Marionetten so oder so bewegenden und richtenden Personen statt ihrer mit veränderter Stimme zu reden, was sie sonst nach Beschaffenheit dieser oder jener gemachten Bewegung sagen sollten, aber natürlich nicht sagen können.

Wenn das Marionetten=Spiel mit Witz und guter Laune aufgeführt wird, und man die Schranken der Sittlichkeit dabey nicht übertritt, kann es allerdings zu einer unschuldigen Belustigung dienen. So wie es sehr häufig aber von nichtswürdigen Landstreichern behandelt wird, die durch allerley unanständige Zweydeutigkeiten, ja durch recht grobe Zoten den Beyfall des großen Haufens zu erhalten suchen, trägt es offenbar sehr viel zur Verschlimmerung des Charakters des Volks bey, weshalb weise Landesregierungen gegen diesen Unfug die nöthigen Vorkehrungen zu treffen pflegen. In den Königl. Preußl. <84, 447> Staaten ist es durch ein Circulare vom 3ten Juny 1794 *

Kegelspiel

Kegel: Ein nach oben ablaufendes oder zugespitztes, unten breiteres Holz, welches entweder glatt, oder auch mit runden Stäben zierlich abgedrechselt ist, und deren neun, drey und drey in einer Linie nach einem richtigen Vierecke aufgestellet werden, wonach mit einer Kugel von Holz, Kegel=Kugel, (Boßel) Fr. *Boule aux quilles,* von zween oder mehrern wechselweise geworfen wird, da denn derjenige, welcher die vorgesetzte Zahl am ersten umgeworfen, oder wer die meisten Kegel umgeworfen hat, gewinnt. Dieses heißt Kegel spielen oder schieben, im g. L. kegeln, oder boßein, L. *conis ludere;* das Kegel=Spiel, oder der Kegel=Schub, L. *Lusus evertendi conos*, Fr. *Jeu de quilles.* Neun solcher Hölzer, als so viel ihrer zu einem Spiele gehören, heißen ein Spiel Kegel, L. *Conorum nouenarius.* Dasjenige Spiel, da man aus einem einzigen bestimmten Abstande nach den Kegeln schiebt, wird der Langschub, dasjenige aber, wo man von allen Seiten aus einem gegebenen Ziele nach den Kegeln wirft, der Kurzschub, im g. L. <36, 700> Schmarekeln, genannt. Daher: die Kegel=Bahn, lange Bahn, der lange ebene Platz, auf welchem man aus einem einigen bestimmten Abstande nach den Kegeln schiebt, in Thüringen das Kugel=Leich, oder Kegel=Leich, in Bayern die Brenten, imgl. die Kufe. Der Kegel=Platz, Fr. *Quillier,* ein viereckiger oder runder Platz, wo man von allen Seiten aus einem gegebenen Ziele nach den in der Mitte stehenden Kegeln wirft. Der Kegel, welcher in die Mitte gesetzt wird, ist etwas länger und zierlicher, als die andern, und wird der König, Fr. *la Dame* genannt.

DDCBey dem Kegel=Spiele muß sich der Körper, um die Kugeln aufzuheben, bücken; um sie bis an das gesetzte Ziel zu werfen, muß er sich zusammen biegen, woduch der Leib, und die äusseren Gliedmaßen desselben in eine starke und heilsame Bewegung gesetzt werden. Der Langschub erfordert schon stärkere Personen, zumahl, wenn man um die Wette und nachdrücklich spielt. Man hat dabey immer Zeit auszuruhen, herum zu gehen, mit Andern zu sprechen, und das Vergnügen der Gesellschaft zu genießen, wodurch das Gemüth angenehm zerstreuet wird.

Die schönsten und regelmäßigsten Kegel=Bahnen sind diejenigen, welche vor Wind und Wetter durch ein Obdach gesichert, auf allen Seiten verbauet, und mit Glasfenstern versehen sind; diese kann man auch im Winter gebrauchen, wenn man sie mit Lampen erleuchtet.

Ob ich zwar nie ein Liebhaber des Kegel=Spieles gewesen bin, weiß ich doch dasjenige, was dabey beobachtet zu werden pflegt, anzuzeigen. Man kann es, wenn man will, ein Kegel=Reglement nennen, und ich muß ihm hier wohl ein Plätzchen gönnen.

1. Es werden zum Anfange dieses Spieles, wenigstens 4 oder 6 Personen erfordert, und die Nahmen, wie sie folgen sollen, nach Will<36, 701>kür, oder nach Bestimmung der Würfel=Zahl, angeschrieben. Die nachkommenden Mit=Spieler werden hinter dem letzten angeschrieben. Wenn 2 Würfe von jedem Spieler geschehen sind, wird in den spielenden Stamm niemand mehr zugelassen. Derjenige, der ein Spiel ausgemacht hat, ist jederzeit der Erste, und cassiert das Geld ein; hingegen ist er, wenn jemand den ganzen Stamm gewonnen hat, von der Zahlung frey. Derjenige, welcher werfen will, darf nicht über den bestimmten Abstand oder das Mahl treten, sondern muß sich vor demselben stellen.

2. Einem jeden Spieler werden 12, 16 oder 24 im Stamme eingeschrieben; wirft er in demselben mehr, werden dieselben ihm unten zu gute notiret, und von demjenigen, welcher seine 12, 16 oder 24 Kegel nicht heraus geworfen hat, der gutgeschriebene Gewinnst bezahlet. Wer keine Kegel trifft, dem wird im Stamme allemahl einer mehr eingeschrieben.

3. Wenn die unten geschriebene Summe mit der obern gleich ist, so ist der Stamm aus; und ein jeder bekommt vom Cassier, so viel er gutgemacht hat.

4. Wenn der mittelste Kegel (der König) allein umgeworfen oder ausgehoben wird, gilt er sowohl im Stamme, als auch bey dem Ausmachen, 3 Kegel. Die Vorderecke gilt im Stamme 2. Bey dem Ausmachen gilt dieselbe, um den Stamm bald zu endigen, sowohl 1, als auch 2 Kegel, nähmlich so viel, als zu Endigung des Stammes noch zu werfen ist.

5. Wenn 3, 4 oder 5 Kegel im Stamme noch zu werfen stehen, wird, wenn solche geworfen worden sind, dem nachfolgenden Spieler 1 ab<36, 702>gegeben; sind hingegen mehrere geworfen worden, so werden demselben auch die mehr gefallenen Kegel im Stamme zugeschrieben. (Man nennt dieses das Ueberhalten.) Wenn aber 6 Kegel noch stehen, und dieselben geworfen werden, wird, weil 7 alsdann auch das Spiel endigen, nichts abgegeben.

6. Wenn 7 Kegel geworfen werden, wird die im Stamme noch stehende Zahl gelöschet, und unten 7 gutgeschrieben. (Der Kegel=Aufsetzer erhält von demselben 6 Pfenn.)

7. Wenn 8 Kegel geworfen werden, wird die im Stamme noch stehende Zahl gelöschet, und unten 16 gutgeschrieben. (Der Aufsetzer empfängt 1 Gr.)

8. Sollten aber 8 um den König, oder alle 9 Kegel geworfen werden, so ist der Stamm aus; und der Gewinner bekommt von einem Jeden, dessen Nahme angeschrieben steht, alles, und so viel derselbe noch im Stamme hinterläßt; doch wird, wenn in den Stamm noch nichts gutgeschrieben ist, die ungerade Zahl (als z. B. Dreyer) nicht mit bezahlt, sondern nur das gerade Geld. Wenn aber zuvor schon auf einen oder mehrere Stämme etwas gutgeschrieben ist, wird alles ungerade mit bezahlt. (Der Aufsetzer erhält 1 Gr.)

9. Wenn 7 oder 8 Kegel geworfen werden, und nur noch wenige zu werfen stehen, ist der Stamm dennoch aus, und wird dem Folgenden, wenn 3, 4 oder 5 Kegel nur noch gestanden haben, doch 1 abgegeben. (Der Aufsetzer aber bekommt nichts.)

10. Wenn der Spieler währendem Wurfe die Kugel über die Länge des Bretes hinaus wirft, wird demselben, ob er gleich Kegel geworfen <36, 703> hat, doch 1 im Stamme zugeschrieben. Neben dem Brete, und par

Bricol, (wenn die Kugel die Seitenbreter berührt, und von da in die Kegel fährt,) gilt jeder Wurf.

11. Sollte jemand, aus Unvorsichtigkeit, seine Kugel an einen Pfeiler oder sonst vorstehenden Ort werfen, ist, wenn die Kugel noch nicht über die Länge des Bretes hinaus gelaufen ist, ihm erlaubt, seinen Wurf noch ein Mahl zu thun. Wirft er in die Rinne, so, daß die Kugel wieder herunter läuft, thut er gleichfalls seinen Wurf noch ein Mahl. Liegt ein Kegel, so gilt der Wurf nicht, und es muß noch ein Mahl geworfen werden.

12. Springt die Kugel nach gethanem Wurfe in die Rinne, so, daß sie wieder von selbst herunter läuft, so hat ein solcher das Recht, noch einen Wurf zu thun, und dasjenige, was er mit beyden Würfen geworfen hat, wird ihm im Stamme abgeschrieben.

13. Prellt der Spieler einen Kegel von dem Leg (dem Bleche oder Vierecke, worauf die Kegel stehen,) so, daß der Kegel ausser dem Leg wieder steht, wird derselbe als umgeworfen betrachtet; ein von dem Bleche bloß weggerückter Kegel hingegen ist als stehend anzusehen. Bey dem Werfen ist Keinem erlaubt, die Kugeln auszusuchen.

Zwischen Kugel und Kegel kommen, Sprichw. zwischen Thür und Angel.