



HN 5V31 .



5Q 3316.5



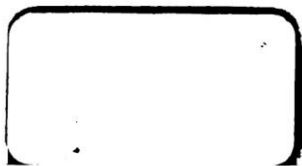
Harvard College Library

FROM THE

SUBSCRIPTION FUND,

BEGUN IN 1858.

18 April, 1888.



Geschichte des L'Homme.

Mit vier Beilagen.



Geschichte des L'Hombre.

(Carl) Von

Dr. Gustav Schwetschke.

Beilagen:

- I. Der älteste französisch - deutsche L'Hombre - Tractat.
- II. Die Launen des L'Hombre. Von Robbe. Paris 1699.
- III. Belinda's L'Hombrespiel. Von Pope. 1712.
- IV. Philosophische Phantasteen über das L'Hombre. Weimar 1788.

Halle,

G. Schwetschke'scher Verlag.

1863.

~~VII, 2091~~
SG 3315.5



Subscription fund.

Zwei Freunden des edeln L'Hombre,

auch meinen Freunden,

Dr. F. Gutike und **Dr. G. L. Herzberg**

gewidmet.



Vorwort.

„Das Spiel ist die erste Poesie des Menschen“, und, — fügen wir dem Worte Jean Paul's hinzu, — für eine große Zahl der Sterblichen auch die letzte. Will doch selbst Cicero's Cato Major die Beschäftigung mit dem Knöchel- und Würfelspiel dem Greisenalter vorbehalten wissen.

Aber auch von philosophischer Seite hat das Spiel die bedeutendste Würdigung erfahren. Der große Leibniz erkennt es wiederholt an und sagt an einer Stelle ausdrücklich: „Je l'ai dit plus d'une fois: les hommes ne paraissent jamais plus ingénieux que dans les jeux et dans le badinage et les philosophes en doivent profiter pour perfectionner l'art des arts, qui est l'art de penser“, und noch

VIII

in der neuesten Zeit haben philosophische Schriftsteller dem Spiele und den Spielen eingehende Betrachtungen gewidmet*).

Wie aber unter den Brettspielen das Schach, so nimmt unter den Kartenspielen das P'ombre den ersten Rang ein. Schon Christian Thomasius eignete, wenn auch nur scherzhaft, dem Aristoteles die Ehre der Erfindung desselben zu, eine Ehre, die in der That dem Lande gebührt, das auch der Hervorbringung eines Cervantes sich rühmen darf; eine lange Zeit hindurch erkannte das übrige civilisirte Europa die Oberherrschaft des P'ombre, das mit dem Prädicat eines königlichen Spieles geschmückt wurde und in dem sich Berechenbares mit Unberechenbarem in glücklichster Mischung vereinigt, willig an, und heute noch steht es bei der Nation der Denker, die einst ihren Lessing zu den eifrigsten Verehrern des P'ombre zählte, in derselben hervorragenden Geltung.

*) „Das Spiel“ in Erdmann's Ernste Spiele, Berlin 1855. — „Spiele.“ Auffag von M. Lazarus im Cotta'schen Morgenblatt. 1854. Nr. 51. 52 und 1855. Nr. 3. 4. 5. — Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik, wie zum Verständniß des geselligen Lebens von Julius Schaller. Weimar 1861.

Halle namentlich, wo das erste deutsche L'Hombre-Buch an das Licht trat, und später Professor Klügel die Wahrscheinlichkeits-Rechnung auf dieses Spiel anwandte, hat einen L'Hombre-Cultus geübt, der sich bis zu besonderen L'Hombre-Festen steigerte, und gewiß lebt es noch in der Erinnerung der Teilnehmer, wie einst der Dichter Bruß bei einer dieser solennen Zusammenkünfte einen geistprühenden humoristischen Toast auf dieses Spiel der Spiele ausbrachte.

Immerhin ist jedoch bisher nur die jeweilige Praxis in Betracht gekommen; einige dürftige Traditionen abgerechnet, fehlt den besten Spielern die Kenntniß und Würdigung der historischen Verhältnisse, sie genießen die Frucht, ohne nach dem Baume aufzublicken, der sie ihnen spendet, ohne sich der Worte des Dichters zu erinnern

Pronaque quum spectent animalia caetera terram,
Os homini sublime dedit.

Ein solcher Zustand ist bei dem vielberufenen deutschen Zuge nach Gründlichkeit nicht länger statthalt, einem Zuge, dessen Unwiderstehlichkeit auch Heinr. Jonath. Clodius unzweifelhaft empfand, als er vor hundert Jahren (1761) seine *Primae lineae biblio-*

thecae lusoriae herausgab, nicht ohne Gewissensscrupel darüber, daß er in so schwerer drangsalvoller Zeit des Vaterlandes mit einem solchen Gegenstande sich habe beschäftigen können. Darf nun auch der Autor der vorliegenden Blätter, dem neben heiterer Passion jene elegische Stimmung ebenfalls keine fremde war, mit der Erstlingsarbeit auf diesem Felde nichts Erschöpfendes darbieten wollen, so sind doch wenigstens die *Primae lineae*, die Grundlinien, gezeichnet. Er schließt mit dem Wunsche, daß sein Vorgang vor allen einen l'ombrefreundlichen Sohn Iberiens bestimmen möchte, namentlich die ältere Geschichte des edeln Spieles, mit besonderer Berücksichtigung auch des lusitanischen Nachbarlandes, aufzuhellen.

Salle,
12. April 1863.

G. S.

Inhalt.

Geschichte des L'Hombre.

I.	Name, Vaterland und Alter des L'Hombre	S.	3
II.	Verbreitung des L'Hombre	„	7
III.	Die L'Hombre = Karte	„	26
IV.	Die Spielweisen des L'Hombre	„	31
	1. Das ältere L'Hombre	S.	31
	2. Das mittlere L'Hombre	S.	34
	3. Das neuere L'Hombre	S.	43
	a. Das neuere deutsche L'Hombre	S.	43
	b. Das neuere spanische L'Hombre	S.	48
V.	Abarten des L'Hombre und verwandte Spiele	„	54
VI.	Die L'Hombre = Litteratur	„	59

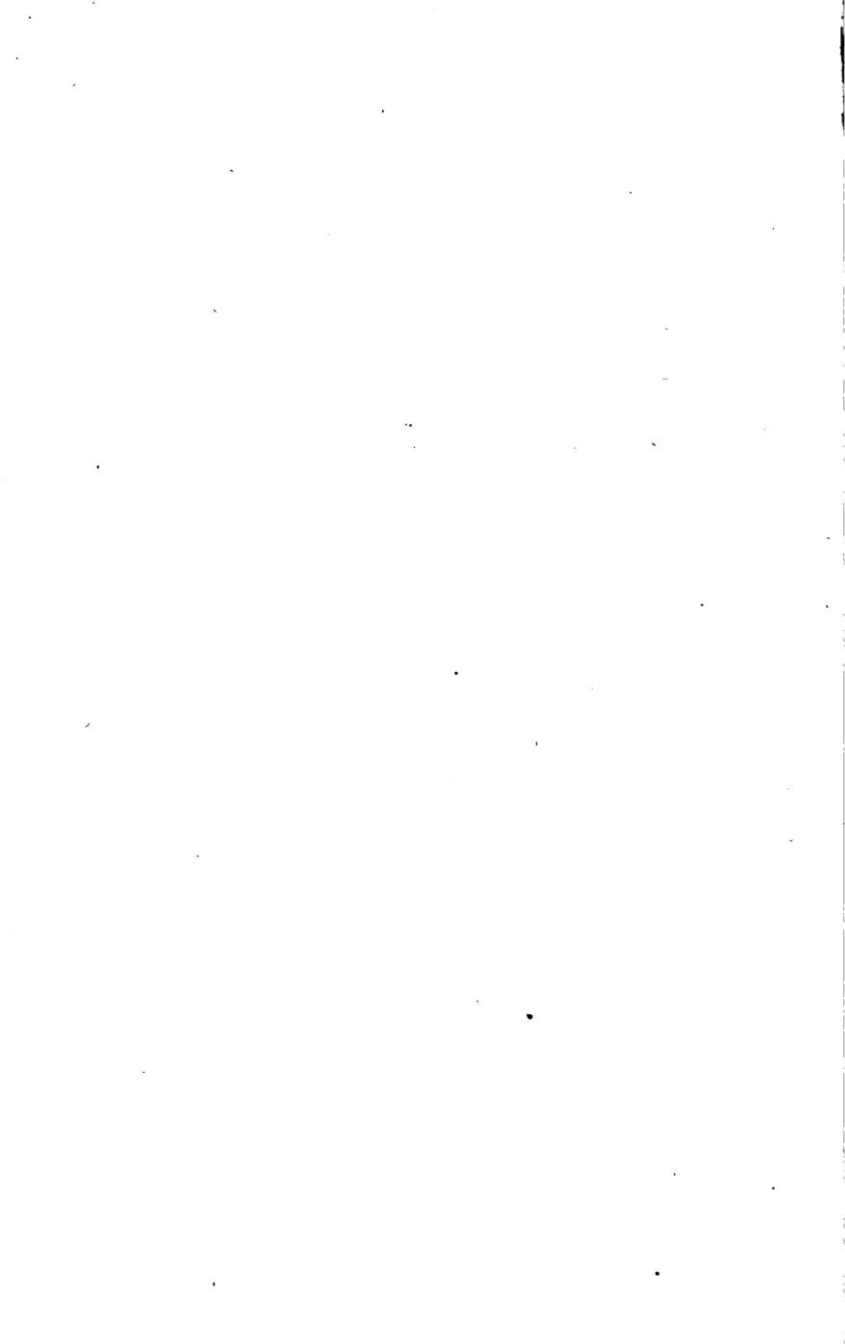
Beilagen.

I.	Der älteste französisch = deutsche L'Hombre = Tractat	„	91
----	--	---	----

XII

- II. Die Launen des L'Hombre. Von Robbe.
Paris 1699 S. 140
- III. Belinda's L'Hombre = Spiel. Von Pope. 1712 „ 175
- IV. Philosophische Phantasieen über das L'Hombre.
Weimar 1788 „ 184
-

Geschichte des L'Hombre.



I.

Name, Vaterland und Alter des P'Hombre.

Schon der ursprüngliche und jetzt noch außerhalb Spaniens allein gebräuchliche Name des Spieles, Hombre (Mensch, Mann), weist auf den spanischen Ursprung hin, der auch durch mehrere Kunstausdrücke, wie Espadilla, Malilla, Basto, Matador, Codillo &c., so wie durch den ältesten französischen P'Hombre-Tractat ausdrücklich bezeugt wird. Es ist noch gegenwärtig das Haupt- und National-Spiel aller Gebildeten in Spanien, wo es jedoch jetzt nur seltener Juego del Hombre, gewöhnlich aber el Tresillo (das Dreispiel, nach der Analogie von el Cuatrillo, Quadrille) genannt wird ¹⁾, wie denn überhaupt nur das P'Hombre à trois von jeher als das ächte P'Hombre gegolten

1) Ich verdanke diese Notiz der freundlichen Mittheilung des Dr. E. Hübner in Berlin, der zum Behufe gelehrter Forschungen längere Zeit in Spanien verweilte.

hat. Scherzweise heißt es im Spanischen auch *el Renegado* (der Teufelskerl, das Teufelspiel), vielleicht verstümmelt aus *el Reynado*, wie ein Kartenspiel im *Don Quixote* (10. Buch 5. Kap.) genannt wird, das Tied mit „Lomber“ übersetzt. Der Spieler im *Trefillo* führt aber noch fortwährend den Namen *el Hombre*.

Dem *L'Hombre*-Spiele wird gewöhnlich ein sehr hohes Alter beigelegt. Nach einer Angabe, z. B. in dem *Abenstein'schen Spiel-Almanach* v. 1820, wäre das Spiel im J. 1430 in Spanien entstanden, doch ist eine Quelle für diese Angabe nicht beigebracht. Die ältere spanische Litteratur hat m. W. keine Notiz darüber und eben so kein besonderes Werk über das *L'Hombre* aufzuweisen; wenigstens enthält weder die *Vetus*, noch die *Nova Bibliotheca Hispana* von *Nicolaus Antonius*, welche die spanischen Autoren und deren Werke von der frühesten Zeit bis zum J. 1684 aufführen, eine derartige Monographie, und es früge sich nur, ob nicht historische Notizen über das *L'Hombre* in dort verzeichneten allgemeinen Werken, die Spiele betreffend, vorkommen¹⁾. Aus der neuern spanischen

1) So schrieb *Joannes Maldonatus*, bischöfl. General-
Vicar von *Burgos*, in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts:
*Ludum chartarum, et triumphum: hoc est, descriptionem
ludi chartarum, et specialiter ejus qui Triumphus
audit, ad docendam hujus exercitii non inhonesti
Latinitatem, ad exemplum forte Joannis Ludovici
Vivis Dialogorum.* So handelt nach *Clodius D. Joannes
Hurtado de*

Litteratur sind mir nur einige Spielbücher bekannt, die sich jedoch auf Geschichtliches gar nicht einlassen.

Was darüber in den sonst schätzbaren und zum Theil mit sehr werthvollen Illustrationen versehenen Schriften eines Breitkopf (Ueber den Ursprung der Spielkarten etc., Leipzig 1784), eines Singer (Researches into the history of playing cards etc. London, 1816), eines Ghotto (Fact: and speculations on the origin and history of playing cards, London 1848), angetroffen wird, ist hinsichtlich des Alters dieses Spieles, mit Ausnahme einer Bemerkung bei Singer ¹⁾, ohne Belang. Ein neueres französisches

Mendoza in seinem *El buen placer*, Compluti 1550, pag. 17. von verschiedenen Spielen der Knaben und Greise; so hat F. Alphonsus Ramon, Theol. Dr., ein *Entreteniemento, y Juegos honestos, y Recreaciones Christianos*, Matriti 1623, geschrieben, welches jedoch mehr eine moralische Abhandlung zu sein scheint; und so verfaßte, wohl in demselben Sinne, Franciscus de Navarrete et Ribera, Notar. apostol., eine *Casa de juego*, Matriti 1644.

Von gleicher Beschaffenheit scheint das in dem äußerst dürftigen Abschnitte über Spiel-Litteratur in Brunet's *Manuel du libraire et de l'amateur de livres* (5. Bd. 1844. Nr. 10470) angeführte *Remedio de jugadores* por P. de Cobarrubias, Burgos 1519. 4. zu sein, dessen Verfasser übrigens nicht mit dem in der folgenden Note citirten Sebast. Cobarrubias (Covarrubias) zu verwechseln ist.

1) Singer sagt in einem Abschnitt über das „Ombre“ (S. 264—66.), daß es nur eine Veränderung und Verfeine-

Werk ¹⁾ erwähnt nur im Allgemeinen, daß, sowie die Spielkarten, diese jedenfalls orientalische Erfindung, zuerst nach Spanien gekommen ²⁾, auch das L'Hombre wahrscheinlich das älteste unter allen modernen Spielen sei.

runge des Spieles Primero zu sein scheine und daß man annehmen müsse, es sei vor dem Erscheinen des Wörterbuches von Cobarruvias (Tesoro de la lengua castellana ó española. Madrid 1611.) erfunden worden, obgleich es in dem letztern nicht erwähnt werde.

1) Les Cartes à jouer et la Cartomancie par P. Boiteau d'Ambly, London 1859; eine sehr hübsch ausgestattete, aber im Allgemeinen leichte Production, nicht frei von Ignoranz. Der Vf. schreibt das Spiel „Bester Bube“ le besterube und begleitet dieses vermeintliche deutsche Wort mit einer Bemerkung, die, wenn sie auch mehr von einer humoristisch=übermüthigen Laune, als von einer, Dank der fortschreitenden Civilisation! immer mehr verschwindenden Rational=Antipathie ausgegangen sein mag, immerhin den Bohémien, wenn nicht selbst den Sauvage littéraire kennzeichnet, der sich dem Abbé Domenech ebenbürtig zur Seite stellen kann. (Bekanntlich gab der letztere das fameuse „Livre des Sauvages“, das Schmierbuch eines deutschen ungezogenen Jungen, welches in Paris für ein kostbares culturhistorisches Denkmal der Rothhäute angesehen wurde, unter dem Titel „Manuscrit pictographique Américain“ 1860 in Paris auf Regierungskosten heraus. — S. „Das Buch der Wilden.“ Von J. Pechholdt. Dresden 1861.)

2) Sehr plausibel steht die spanische Benennung der Spielkarten, naipes, damit in Verbindung.

II.

Verbreitung des L'Hombre.

Sob unter den spanischen Kartenspielen, welche Franz I., wohl aus seiner Gefangenschaft her, an dem französischen Hof einführte, auch das L'Hombre sich befunden habe, ist nicht festgestellt. Der berühmte Spiel-Katalog, welchen Rabelais, der Zeitgenosse jenes Fürsten, in seinem Gargantua und Pantagruel (1. Buch, 22. Kap.) giebt, führt nur ein Spiel auf, welches, wenn wirklich das Spiel el Reynado mit L'Hombre identisch gewesen, auf das letztere bezogen werden könnte, und zwar das Spiel Renette. Nach Regis, dem meisterhaften Uebersetzer und Erklärer von Rabelais (II. Th. 1. Abth. 101 Seite. Leipz. 1839) wäre nämlich Renette „vielleicht das spanische Spiel Reynado.“ Auch Fischart, der in seiner Geschichtsklitterung (25. Kap.) den Spiel-Katalog von Rabelais um mehr als das Doppelte überbietet (die 214 Spiele Gargantua's steigert er bis auf 586, natürlich zu allermeist Gesellschafts- und Kinderspiele), hat kein Spiel, welches nur

entfernt auf das P'ombre bezogen werden könnte, man müßte denn das Spiel „der Königin“ (wohl nach dem französischen Renette) mit Regis „vielleicht“ für das Reynado annehmen. Auch sonst giebt es keinen Anhalt dafür, daß Spanien, das doch im sechszehnten Jahrhundert mit Süd- und Mittel-Europa oft im unmittelbarsten Verkehre stand, in jenem Zeitraume sein P'ombre-Spiel nach auswärts verpflanzt habe. Noch in der ersten Hälfte des siebzehnten Jahrhunderts scheint dies, wenigstens in Frankreich, wo damals und auch später in höchsten Kreisen besonders viel gespielt wurde¹⁾, nicht geschehen zu sein, denn das französische Spielbuch „La Maison Academique“, dessen erste Ausgabe am 1. Juli 1659 im Druck beendigt wurde²⁾, enthält unter seinen mehr

1) Der Chevalier de Méré sagt in seinen Oeuvres posthumes (Le commerce du Monde, Disc. VI.): Ludwig XIII. habe seine Zeit zwischen Jagd und Spiel getheilt, der Cardinal Richelieu sich der Prime hingegeben, Mazarin wenige Tage ohne Spiel verbracht, Ludwig XIV. liebe das Spiel und seine Mutter habe nichts gethan als spielen und beten.

2) Der vollständige Titel des Buches lautet „La Maison Academique, contenant un recueil general de tous les Jeux diuertissans. Paris, chez Estienne Loyson.“ Es erschien in kl. 8., 472 Seiten (nicht, wie falsch gedruckt, 452 Seiten) stark, mit einem Privileg, d. d. 16. Juni 1659 auf 6 Jahre. Ein Exemplar befindet sich in der K. Biblio-

als 40 Spielen das L'Hombre nicht. Das in diesem Buche mitenthaltne *Jeu de l'Homme autrement dit la Beste (Bête)* soll zwar nach dem ältesten französischen L'Hombre-Tractat, welcher in den 1670er Jahren erschien und unter dem Titel *Le Royal Jeu de L'Hombre* bekannt ist, „*beaucoup de rapport*“ mit dem L'Hombre haben, es ist aber durchaus kein L'Hombre, ebensowenig, wie das gleichfalls in der *Maison* gegebene *Jeu de l'Homme d'Anvergne* und das viel später vorkommende *Jeu de l'Homme de Brou* ¹⁾.

Erst seit dem Ehebündniß, das Ludwig XIV. mit Maria Theresia, Tochter Philipps IV., im Jahre 1660 schloß, ist wohl das L'Hombre zugleich mit jener Infantin nach Frankreich gekommen. Nach dem eben erwähnten L'Hombre-Buche war das Spiel nicht nur am Madrider Hofe üblich, sondern wurde auch von der jungen französischen Königin in ihrem neuen Vaterlande beibehalten und bereits in den 1670er Jahren stark in

thel zu Berlin. Georgi's Bücher-Lexicon, 5. Theil, Leipzig, 1753, führt (wohl unrichtig) eine Ausgabe, Paris 1657, 2 Parties und ferner Paris 1668 an. Diese letztere Ausgabe wird auch in der Approbation zu der *L'Académie universelle des Jeux* von 1717 und von Clodius in den *Primaelineae bibl. lusor.* erwähnt, welcher letztere auch eine Ausgabe von 1665 anführt.

1) Das L'Homme-Spiel findet sich u. a. noch in dem *Spiel-Almanach* von Julius Cäsar, Berlin 1797, und auch später.

Paris, so wie in Versailles und St. Germain gespielt. Die bekannte Herzogin von Orleans, Elisabeth Charlotte, geborene Prinzessin von der Pfalz, Gemahlin des Bruders Ludwig's XIV. und Mutter des Regenten, erzählt von ihrer königlichen Schwägerin ebenfalls, daß dieselbe sich gern an dem L'Hombre vergnügt habe ¹⁾, das wir auch sonst in dieser Zeit an anderen Orten antreffen ²⁾.

Auch nach dem im J. 1683 erfolgten Tode der Königin behauptete sich das L'Hombre nicht nur in der Mode, sondern gewann immer weitere Verbreitung. Dieselbe Herzogin von Orleans schreibt aus Paris, 10. November 1697: „Lombre ist sehr a la mode hier Man spielt nichts als landsknecht undt L'ombre

1) Die Herzogin schreibt in ihrer deutschen aufrichtigen Weise: „Unsere Königin war bluteinsältig, aber die beste und tugendsamste Frau von der Welt, die aber doch Grandeur hatte, und den Hof wohl zu halten wußte. — Die Königin seel. liebte das Spielen außer der Maßen, spielte Bassette, Reversi und à l'Hombre, auch etliche Mal petite prime, konnte aber nie gewinnen, denn sie konnte das Spielen nicht recht lernen.“ (S. Leben und Charakter der Elisabeth Charlotte, Herzogin von Orleans u., von Professor Schüz in Halle. Leipz. 1820. S. 206. 207.)

2) Mad. de Sévigné schreibt am 29. Sept. 1680 de sa retraite des Rochers: „Quoique nous soyons dans une solitude, nous ne laissons pas d'avoir fort souvent trois tables de jeu: un trictrac, un homme, un reversi.“

hir Im landt, daß dangen ist waß rarers.“¹⁾, und um dieselbe Zeit, im J. 1699, widmet der französische Gelehrte Robbe sein scherzhaftes Klagegedicht *Les Hazards du Jeu de l’Hombre*²⁾ der Gemahlin des ältesten Enkels von Ludwig XIV., der Herzogin von Bourgogne, die in diesen Versen als geschickte L’Hombre-Spielerin gefeiert wird. In einem Briefe aus Fontainebleau, 20. Sept. 1714, beschreibt die Herzogin von Orleans ihre Lebensweise und sagt darin u. a.: „nachmittags Kommen Meine damen undt spielen biß umb 9 Ein ombre oder herlan gang Nahe bey Meine taffel dem sehe Ich Etlich mahl Zu“³⁾.

Dem L’Hombre-Tractat der 1670er Jahre⁴⁾ war

1) f. Bibliothek des literarischen Vereins in Stuttgart VI. Stuttgart 1843. A. u. d. T.: Briefe der Prinzessin Elisabeth Charlotte von Orleans an die Kaugräfin Louise 1676—1722. Herausgegeben von Wolfgang Menzel. S. 23. Ueber das damalige übermäßige Spiel am Hofe und im Lande, s. auch S. 8, 36, 53, 217, 247, 253.

2) In den Beilagen abgedruckt.

3) f. die vorstehend angeführte Biblioth. des liter. Vereins etc. S. 185.

4) Für die vorzugsweise Geltung des L’Hombre ist es bezeichnend, daß jenem Tractat die beliebtesten anderweiten Spiele angehängt waren und diese Sammlung den Haupttitel *Le Royal Jeu de l’Hombre* führte; ganz ebenso später bei dem Hamburg-Lüneburger Spielbuche, welches den Haupttitel „Das Neue Königl. L’Hombre“ (nach dem *Nouveau Jeu de l’Hombre*) trug.

übrigens noch in demselben Jahrhundert (nach Clodius im J. 1688), der unter dem Titel: *Le nouveau Jeu de l'Hombre* bekannte Tractat gefolgt, an welchen sich später die *Decisions nouvelles sur les difficultes et incidens du Jeu de l'Hombre* anschlossen, wie denn auch, namentlich in den 1720er Jahren noch mehrfache Schriften über das L'Hombre erschienen¹⁾. In diesem letzteren Zeitraume aber neigt sich das L'Hombre in Frankreich seinem Verfall, ja seinem Ende zu. Zwar nimmt die Gemahlin Ludwig's XV., die Tochter des entthronten Königs Stanislaus Leczynski, dasselbe noch in ihren Schutz, weshalb es auch *le Jeu de la Reine* genannt wird²⁾, aber Ludwig XV. selbst erwählt sich, namentlich in den Jahren 1724—1726, das Cometen-Spiel, sonst Manille geheissen und nun

1) „Kaum kan ein Medicus so viel glückliche Observaciones über die Ergölichkeiten der Menschen anstellen, als nur in den Jahren von 1726—30. allerhand artige Tractätzen zum Vorschein kamen, worinn der Franzose, l'esprit du Jeu, und die von der Gewohnheit und der Uebung bey Hof hergenommene Regeln an den Tag legte.“ S. Die Kunst, die Welt erlaubt mitzunehmen. Wien u. Nürnberg 1756. 2. Aufl. Nürnberg 1769. 1. Theil. S. 242.

2) S. dasselbe Buch 1. Th. S. 242. 321. und das Neue Königl. L'Hombre, Hamburg 1770, S. 1., wo es heißt, daß die 1768 verstorbene Königin von Frankreich, nach ihrer 1725 vollzogenen Vermählung, dieses Spiel einer vorzüglichen Aufmerksamkeit zu würdigen schien.

mit dem Prädicat le Jeu du Roi bezeichnet¹⁾, und wenige Jahre danach klagt der Herausgeber der Académie universelle des Jeux, daß das L'Hombre von der Quadrille verdrängt werde²⁾. Das eben genannte Spielbuch, welches in Frankreich fortwährend bis auf die letzte Neuzeit erschienen ist, bringt zwar noch in einer Ausgabe von 1810 das L'Hombre; es ist dies aber wesentlich nichts anderes, als das oben erwähnte Nouveau Jeu de l'Hombre. In einer Ausgabe von 1818 fehlt bereits das L'Hombre, wie es denn von da an nicht mehr in der Académie angetroffen wird. In dem heutigen Frankreich ist das edle Spiel erloschen und nur zu Paris in dem Hause eines alten vornehmen Herrn soll es noch bis vor Kurzem sein letztes Asyl gefunden haben.

Wie aber der Hof Ludwig's XIV. tonangebend für die höhere Gesellschaft von ganz Europa wurde, so konnte es nicht fehlen, daß auch das L'Hombre

1) S. Die Kunst, die Welt etc. 1. Th. S. 321.

2) In der Vorrede zu der Pariser Ausgabe von 1730 heißt es, daß die Quadrille gegenwärtig „l'amusement de presque tout le Monde et les délices du beau Sexe“ sei, und von dem L'Hombre wird gesagt: „quoique ce Jeu soit aujourd'hui négligé, il est cependant sans contredit le plus beau et le plus sçavant que nous ayons.“ In der Einleitung zur Quadrille steht: „Le Quadrille n'est, à proprement parler, que l'Hombre à quatre“ und weiter unten wird die Quadrille ein „Hombre mitigé“ genannt.

bald seine Tour über den Rhein antrat. Nach der in dem Vorwort erwähnten scherzhaften Erzählung von Christian Thomafius, daß nämlich Aristoteles an dem Hofe Philipp's das L'Hombre erfunden habe¹⁾, muß das Spiel bereits im J. 1688 in Deutschland sehr bekannt gewesen sein, und es ist vielleicht nicht ohne Zusammenhang mit dem vorgenannten Mitskifter der hallischen Universität, welcher seinen Landsleuten das *habile* französische Wesen zur Nachahmung empfahl, daß das erste deutsche L'Hombre-Buch (eine Uebersetzung des ersten französischen Tractates), im J. 1695 in Halle erschien. Nach einer Erzählung in de Carro's *Almanach de Carlsbad*²⁾ war in demselben Jahre 1695 das L'Hombre bereits in Deutschland in den höchsten Kreisen eingeführt.

Kurze Zeit darauf sagt der Vorredner zu der

1) In dem satyrischen „Roman von dem Leben des Aristoteles und dessen Curtesien.“ S. Thomafius' Monatsgespräche, April 1688.

2) Der Jahrgang 1836 enthält auf S. 147 — 151 diese Erzählung unter der Aufschrift: „Argent gagné à Carlsbad, en 1695, au jeu de l'hombre, employé à bâtir une église.“ Nach derselben gewann im Mai d. J. der Reichsgraf Franz Anton von Sporck in einer Partie L'Hombre von Friedrich August, Kurf. von Sachsen, nachherigem König von Polen, 1400 Dukaten, womit er auf dem zu seiner Herrschaft Malleschau gehörigen Berge Wbsoka (gegenwärtig Berg zum heil. Johann) eine Kirche erbaute.

ersten Ausgabe des Neuen Königl. L'Hombre-Spiels, welche in Hamburg 1708 erschien, daß „das P'Hombre-Spiel in Teutschland seit wenigen Jahren so üblich und bekandt worden, daß fast niemand mehr für galant passirt, der selbiges nicht wisse.“ Fortwährend hat sich nun das P'Hombre in der Gunst der deutschen Spielwelt erhalten. Zedler's Universal-Lexicon¹⁾ bemerkt: „Da dieses Spiel für eines der lustigsten und sinnreichsten Karten-Spielen gehalten, und darum auch an allen Höfen unter Standes-Perjonen eingeführt und mit Wohlgefallen getrieben wird, so hat man ganze Büchlein von den Regeln, nach welchen es soll gespielt werden, als z. E. Das neue Königl. L'hombre-Spiel, auch wie zc. Hamburg 1737 in 12.“ Aus derselben Zeit können wir wieder ein Zeugniß für die Beliebtheit des P'Hombre aus dem vornehmen Modebad Karlsbad beibringen²⁾.

1) Unter dem Worte „Lomber-Spiel“ im 18. Band. Halle u. Leipzig 1738. Aus einigen andern, das P'Hombre betreffenden Artikeln geben wir hier noch den folgenden: „Lomber-Tisch. Ist ein kleiner niedriger und dreieckiger, meistens mit Tuch beschlagener und mit drey Beuteln versehener Tisch, worauf man Lomber zu spielen pfleget.“ (Nach Singer waren auch in England früher dergleichen Tische üblich.)

2) In dem „Neu-verbessert und vermehrtes denkwürdiges Kayser Karls-Bad“ u. s. w. Nürnberg 1736 heißt es S. 32: „Sonders aber sind zu all selbst belietender Er-

Zachariae läßt in seinem Renommisten nicht nur den jenerseits Kaufbold und dessen Genossen an dem L'Hombre sich ergößen, auch der leipziger Stuzer vergnügt sich mit der ersten Modeschönheit der Bleiße-
stadt an dem edlen Spiele¹⁾, zu dessen Erlernung zwanzig Jahre später an demselben Orte der junge Studiosus Goethe von einer mütterlich besorgten Freundin in Unterricht genommen wird²⁾. Um dieselbe Zeit

gögllichkeit die schön erbaute Lust-Häuser, wo zu all hohen Ständen beliebigen Assembleen Gelegenheit, auch zu Spiel von Biliart, Loumbre zc. die Zeit zu passiren ist“ u. s. w.

1) In dem Ersten Buche der ersten Bearbeitung des Renommisten (in Schwabe's Belustigungen 1744.) heißt es von Kaufbold und Genossen:

Der Wächter rief Ein Uhr, o unbarmherziger Ton!

D neidischer Seigerschlag, warum störst du sie schon?

Recht, man gehorcht dir nicht; ein Hoch, ein Lomberspielen
Macht, daß die Augen nicht den Trieb zu schlafen fühlen.

Der Fünfte Gesang (spätere Bearbeitung) beginnt dagegen:

Das wichtge Lomberspiel war jetzt nicht wichtig genug.

Sylvan (der Stuzer) verstellte sich; Selinde (die Modedame) merkt Betrug;

Die Schlachtordnung hört auf; es fielen ungerochen,

Die Lomberkönige, von Freundes Schwerdt durchstoßen.

Spadilze saß verzagt in schandewerther Ruh,

Und als ein Dummkopf gab Sylvan die Basta zu.

2) Goethe erzählt in Dichtung und Wahrheit (6. Buch) aus dem Anfang seines leipziger Aufenthaltes (1765—1768) von der Frau Hofrath Böhme und einer Freundin derselben:
„Sie lehrten mich Piquet, L'Hombre und was andere derg-

lernen wir Lessing während seines Hamburger Aufenthaltes (1767—1770) als einen „leidenschaftlichen Verehrer des L’Hombrespiels“ kennen, der „oft noch vor Tische mit der Professorin Büsch und der Münzmeisterin Knorr seine Parthie machte, und wenn die Uebrigen, die auf’s Essen warten mußten, darauf stichelten, zu sagen pflegte: *Tous les gens d’esprit aiment le jeu à la folie!*“¹⁾

Wiederum zwanzig Jahre später legt ein Mitarbeiter des Vertuch-Kraus’schen Journals des Luxus und der Moden (August 1788) in einer Abhandlung „Philosophische Phantasien über das beliebteste Spiel unsres Jahrhunderts“²⁾ Zeugniß von der fortwährenden Geltung des L’Hombre ab. Der Verf. „getraut sich zu behaupten, daß blos in den vordern Reichskreisen Deutschlands jeden Winterabend über 12000 Menschen am L’Hombretische sitzen, und daß bey sehr vielen Anlässen, an vielen einzelnen Tagen, die Tri-

gleichen Spiele sind, deren Kenntniß und Ausübung in der Gesellschaft für unerläßlich gehalten wird.“ — Im 8. Buch erklärt sich Goethe, der sich selbst den Spiel-Sinn, aber nicht den Spiel-Geist beilegt, sehr günstig über das Kartenspiel und schließt seine Betrachtung: „Die Zeit ist unendlich lang und ein jeder Tag ein Gefäß, in das sich sehr viel ein gießen läßt, wenn man es wirklich ausfüllen will.“

1) S. Danzel’s Lessing. 2. Bd. 1. Abth. von Guhrauer. S. 290.

2) Vollständig abgedruckt in den Beilagen.

plirung dieser Zahl, ohne es zu übertreiben, angenommen werden könne“, und an einer andern Stelle sagt er: „Es gehört zum Modetone unseres Decenniums, ja zu einem Theile der cultivirten Erziehung unserer feineren Jugend schon seit mehreren Decennien, dieses Spiel zu lernen“, dessen große Beliebtheit, wie wir hinzufügen, auch dadurch sich kundgiebt, daß während des Jahre 1770 bis 1788 mindestens sieben Auflagen des Hamburger L’Hombre-Buches nöthig werden. Unter der feinsten Jugend jener Zeit finden wir aber auch einen Schleiermacher, der trotz seines „Studirens auf Mord“ dem edeln Spiele huldigte ¹⁾.

Noch am Schlusse des 18. Jahrhunderts bezeugt eine gelehrte mathematische Abhandlung die fortwährende Beliebtheit des L’Hombre. Es ist dies der Aufsatze des hallischen Professor G. S. Klügel „Anwendung der Wahrscheinlichkeits-Rechnung auf das Lombre-Spiel“, welcher in dem 9. Hefte, Jahrgang 1799 des Archivs der reinen und angewandten Mathematik, her-

1) Der Gand. Schleiermacher schreibt aus Schlobitten d. 17. December 1790 an Gatel „Mit den Abentheuern meiner Reise, den glücklichen Tagen in Drossen und Landsberg, dem Verlust, den ich an letztem Ort im edeln L’Hombre erlitten zc. — will ich Dich nicht unterhalten, nicht weil ich es nicht recht interessant beschreiben könnte, sondern weil es schon zu alt ist zc.“ — S. Aus Schleiermacher’s Leben. In Briefen. 3r Bd. Berlin 1861. S. 29. 30.

ausgegeben von C. F. Hindenburg. Leipzig, S. 21 bis 38 enthalten ist ¹⁾).

1) Professor Klügel beginnt seine Abhandlung mit folgenden einleitenden Worten: „Die Wahrscheinlichkeitsrechnung ist häufig auf Spiele angewandt; allein man hat, so viel ich finde, das Lombre übersehen. Moivre hat über das damit verwandte Quadrille sechs Aufgaben aufgelöst, daher ich mich wundere, daß er nichts über das Lombre beigefügt hat. In Biquille's Rechnung des Wahrscheinlichen ist kein einziges Beispiel vom Lombre hergenommen. Einen einzelnen Fall aus diesem Spiele hat Hr. Kästner in seiner Analysis endlicher Größen, S. 741. ff. berechnet. Das Lombre, welches sich bey allem Wechsel der Mode immer erhält, verdient wirklich auch durch die Fälle von Erwartungen, die dabei vorkommen, daß ein Rechner sich damit beschäftige. Geübte Spieler wissen zwar die Erwartungen aus vielfältiger Erfahrung zu schätzen, und nach individuellen Umständen zu beurtheilen; inzwischen wird es einigen angenehm seyn, die bestimmten Maaße der Erwartungen zu erfahren. Es mag auch zur Erhaltung guter Laune beitragen, wenn sie lernen, wie viel sie von dem Zufall erwarten können, damit sie das Geschick nicht unverdienter Weise anklagen. Uebrigens mag es einem, der nicht Lombre zu spielen pflegt, vergönnt seyn, mit dem Lombre zu spielen.“ — Vor dem Beginn der eigentlichen Rechnungen erwähnt der Vf., daß in Lombre die Menge der in den Händen aller drei Spieler zusammen möglichen Spiele 12033 222880, und die Menge der in einer und derselben Hand möglichen Spiele 273 438880 beträgt. Wahrscheinlich mit Bezug auf letztere Angabe wird in mehreren L'ombre=Büchern, wie in v. Abenstein's Spielalmanach, angeführt, daß beim L'ombre „mehr als 273 Millionen verschiedene Spiele herauskommen können.“ Ueber

Nicht lange nach dem Beginn des neuen Jahrhunderts begegnen wir einem Dichterworte von Theodor Körner über das L'Hombre, nämlich in dem Liede „Männer und Buben“, wo es heißt:

Wenn die Kugel pfeift, wenn die Lanze faust,
Wenn der Tod uns in tausend Gestalten umbraust:
Kannst du am Spieltisch dein Septleva brechen.
Mit der Spadille die Könige stechen,

wodurch übrigens nur eine Klasse von Spielern, nicht aber das Kartenspiel im Allgemeinen getroffen wird, das, wie von Kriegsleuten überhaupt, so auch von den Kämpfern der Freiheitskriege, mit besonderer Ausnahme des alten Blücher, der im Felde keine Karte angerührt haben soll, stark getrieben wurde¹⁾.

Unmittelbar nach dem Schlachtenlärm finden wir das L'Hombre wieder in den höchsten Kreisen der Diplomatie des Wiener Kongresses, wie dies von Friedrich von Gentz in dessen Tagebüchern (herausgeg.

eine ähnliche Berechnung eines italienischen Mathematikers s. das vorletzte Alinea dieses Abschnittes.

1) Nach dem alten soldatischen Aberglauben, daß Spielkarten in der Schlacht Unglück bringen, warfen auch die preussischen Truppen vor dem Beginn des Kampfes, wie z. B. bei Lützen, ihre Karten von sich. — Die sprüchwörtliche Redensart von stark verbrauchten Karten „Das sind Karten wie in der Wachtstube“ zeigt treffend die Beliebtheit des Spieles bei dem Soldatenstand. Man denke auch an das Spiel „Landsknecht“!

von Barnhagen von Ense, Leipzig 1861) bezeugt wird. Genß selbst war ein eifriger Spieler, der, wie früher, z. B. 1810 in Prag, auch im Jahre 1819 bei den Karlsbader Konferenzen, höchst traurigen Andenkens, sich zum L'Hombretische setzt¹⁾. In merkwürdigem Kontrast mit der Beliebtheit des L'Hombre in diesen reactionairen Circeln steht die Aufnahme, dessen sich das edle Spiel in mehrfachen Kreisen der protestantischen Freunde, namentlich in Halle, so wie bei einem Theile der Parlamentsmitglieder in Frankfurt und bei hochstehenden Staatsmännern der „Neuen Aera“ in Berlin erfreute. Aber auch an bescheidenen, zurückgezogenen Orten Deutschlands finden wir noch den Cultus des L'Hombre, wie in jenem mecklenburgischen Landstädtchen, in das uns eine Erzählung des genial-gemüthlichen Fritz Reuter in seinen „Alle Kamellen. Zwei lustige Geschichten.“ (2. Aufl. Wismar und Ludwigslust 1860) versezt²⁾.

1) Die Stellen in den Genß'schen Tagebüchern, das L'Hombre betreffend, finden sich S. 76, 283, 286, 287, 298, 300, 345, 356.

2) In der ersten Geschichte „Wo ik tau 'ne Fru kam“, heißt es S. 20.: „As Fru Bütown (die Aufwärterin) kam, freg sei natürlich ut männigerlei Urkel Schell, un as ik de taurecht set't hadd, güng ik in den Klubb un spält Lomber un säd ünmer tau mi: „„Dat kannst du doch nich lieden!““ (daß nämlich ein alter Onkel die Geliebte des Erzählers freien will) un spälte Solos, de gor nich uy de Welt egzistirten, un verlür sei, un säd denn wedder: „„du wardst

Welche Beeinträchtigung nun aber auch die Verbreitung des L'Hombre in Deutschland besonders in der neueren Zeit durch andere Spiele erfahren hat ¹⁾, so ist es doch immer noch ein sehr beliebtes und jedenfalls das angesehenste Kartenspiel der Deutschen geblieben

cen Luna inter stellas minores!

Ueber die Schicksale des L'Hombre außerhalb Frankreichs und Deutschlands in Kurzem nur das Nachstehende.

di doch dat Hart nich affköven laten!““ un nam den Muzren un würd lodig.“

1) Bereits im vorigen Jahrhundert thaten andre Spiele dem L'Hombre Eintrag, wie es z. B. in der Vorrede zu der Ausgabe des Hamburger Neuen Königl. L'Hombre von 1757 heißt: „Die Quadrille nebst dem Mediateur und der Couleur favorite, ist seit einigen Jahren auch in Deutschland so gewöhnlich und bekannt geworden, daß es das eigentliche Lomber beynahe verdrungen, und sich in alle feinen Gesellschaften eingeschlichen hat, so daß man kaum jemand für einen Menschen von einiger Erziehung hält, der solches nicht versteht.“ Doch hat die, gegenwärtig ganz verschollene Quadrille dem L'Hombre wieder das Feld räumen müssen. Als spätere Rivalen sind dann vorzugsweise das Whist und Boston, sowie seit einigen Decennien der Scat (von dem italiän. scatto, Abfall, Wegwurf, dem Talon im Taroc, so genannt) aufgetreten. Ueber das Scatspiel ist außer den gewöhnlichen Anweisungen eine sehr originelle Schrift unter dem Titel „Scattarif“ von Dr. G. F. Friedrich (1858. Hamburg, Berendsohn) auf Kosten des Königsberger Scatclubbs erschienen.

Spanien hat, wie schon oben bemerkt, das edle Spiel bis auf die neueste Zeit als beliebtestes Nationalspiel forterhalten.

In England wird das L'Hombre schon sehr früh erwähnt. Nach Ghotto (S. 145) erschien zu London im J. 1660 ein Werk unter dem Titel: *The Royal game of Ombre*¹⁾, welches, wenn es auch nur politischen Inhalts sei, doch die damalige Bekanntheit des Spieles in England außer Zweifel stelle. Ghotto sagt dies einer Aeußerung Barrington's gegenüber, daß das Spiel wahrscheinlich von Katharina von Portugal, der Gemahlin Karls II., (die erst am 14. Mai 1662 zu Portsmouth angekommen) in England eingeführt worden sei, indem ein Gedicht Wallers existire „On a card torn at Ombre by the Queen.“ Das Spiel kam sehr bald in Aufnahme, so daß Pope in seinem berühmten Gedicht „Der Lockenraub“ (1712) ein L'Hombre-Spiel Belindens beschreibt²⁾ und Richard Seymour in seinem *Court gamester* 1722, welcher zur Anweisung der jungen Prinzessinnen bestimmt war, neben dem Biquet und Schach, das

1) Aus diesem Titel geht hervor, daß die Bezeichnung des L'Hombre als eines königlichen Spieles wohl nicht aus Frankreich stammt, da Ludwig XIV. überdies, wie der älteste französische L'Hombre-Tractat bemerkt, wenigstens anfänglich nicht, dem L'Hombre huldigte.

2) S. die dritte Beilage.

L'Hombre abhandelt. In desselben Verfassers *Compleat gamester* 1739 wird das L'Hombre ebenfalls als ein sehr fashionables Spiel beschrieben. Gegen Ende des Jahrhunderts war es jedoch, nach einer Aeußerung Barrington's oder Singer's, fast ganz vergessen, wie es denn jetzt in England völlig verschollen ist, so daß auch das beste englische Spielbuch von B (Dyle) es gar nicht erwähnt.

Ueber das Bekantsein des L'Hombre in Italien im Anfange des vorigen Jahrhunderts legt Forteguerra (Carteromaco) in dem satyrischen Epos *Ricciardetto* XII. 46 ein Zeugniß ab, indem unter mehrern dort vorkommenden Spielen auch das L'Hombre (ombre) genannt wird. Im Jahre 1747 erschien zu Rom ein Spielbuch „*Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi*“ u. a. von F. X. Brunetti da Corinaldo, in welchem der Verfasser, ein Professor der Mathematik, das L'Hombre das schönste Spiel nach dem Schachspiel nennt und am Schlusse erwähnt, daß es im L'Hombre 263, 475. 520 mögliche Spielfälle (*casi possibili, prescindendo da i franchi*, mit Ausschluß der freien, d. i. wohl der, in den Spielen in einer und derselben Hand nicht eingeschlossenen) gebe ¹⁾. Die Spielweise dieses italienischen L'Hombre kennt übrigens außer Frage und Solo auch *Cascarone* (Eingehen mit 2 Karten), *Cascarioglio* (Eingehen mit 1 Karte)

1) S. oben Anmerkung auf S. 18.

und Novena (Eingehen ohne jede Karte), so wie Spadiglia a forza und das Gano; noch wird eine Chicane Basto a vista angeführt, wo man in gewissem Falle mit der Basta hineingehen oder einen Stamm setzen muß.

Auch im Norden Europa's, in Schweden und Dänemark (s. das Neue Königl. P'ombre, Ausgabe von 1780 S. 24.), so wie in Rußland fand das P'ombre Aufnahme, und selbst die Mauren in Afrika trieben (und treiben vielleicht noch) gern, aber im Geheimen das edle Spiel, das sie von den Spaniern gelernt haben ¹⁾.

1) S. den Aufsatz „Zur Geschichte der Spielkarten“ (eine deutsche Bearbeitung von Merlin Nouvelles recherches sur l'origine des cartes à jouer in der Revue archéologique, année 1859) im Gotta'schen Morgenblatt 1860. Nr. 23—26. Diese Notiz ist wohl aus Höst's Beschreibung von Marocco, Kopenhagen 1779 (angeführt in Breitkopf, Ueber den Ursprung der Spielkarten zc. Leipz. 1784) entnommen.

III.

Die L'Hombre - Karte.

Unter den drei Hauptformen der gewöhnlichen Spielkarte (im Plattdeutschen des Johann Lauremberg scherzweise „Peter Mefferts Boek“¹⁾ genannt), nämlich

1) Peter Meffert (Pieter Mefferdt) war ein renommirter Kartenfabrikant in Amsterdam. Lappenberg, welchem dies nicht bekannt ist, versucht in seiner vortrefflichen Ausgabe der Laurembergischen Scherzgedichte (Bibliothek des litterarischen Vereins in Stuttgart. LVIII. Stuttgart 1861. Seite 238 sq.) einige unzutreffende Erklärungen. In den sehr umfassenden und werthvollen Sammlungen des Hrn. v. Berlepsch in Groß-Stückheim bei Wolfenbüttel befindet sich ein gedruckter Spielkarten-Umschlag, auf welchem der Nachfolger Peter Meffert's den Ruhm seines Vorgängers verkündet. So hat auch Boiteau in den Cartes à jouer etc. S. 114 die Abbildung eines Trefle-Buben (Carte des Flandres 17. siècle) mit der Zettelschrift PIETER MEFFERDT, wozu wir bemerken, daß heute noch der Trefle-Bube den Namen des Kartenfabrikanten zu tragen pflegt.

Ueber alte Spielkarten im Allgemeinen geben namentlich die vortrefflichen englischen und französischen Werke (unter

der spanisch=italiänischen, der französischen und der deutschen Form, ist es die spanisch=italiänische, welche zuerst beim L'Homme angewendet wurde und in welcher dasselbe noch gegenwärtig in Spanien gespielt wird.

Wenn aber die spanische Form mit der italiänischen vollständig darin übereinstimmt, daß beide für die vier Farben folgende Zeichen haben: Becher oder Kelche (span. copas, ital. coppe), Schwerter (span. espadas, ital. spade), Münzen (span. oros, ital. denari) und Stöcke oder Keulen (span. bastos, ital. bastoni), wodurch die vier Hauptstände der Gesellschaft, der Priester=, Ritter=, Bürger= und Bauernstand ver= sinnbildet werden sollen, so weicht doch hinsichtlich der Zahl der Blätter das spanische Kartenspiel von der gewöhnlichen italiänischen Trappolierkarte darin ab, daß das erstere außer dem As (as), König (rey), Reiter (caballo), Unter (sota) die Zifferblätter von 2 bis 9

diesen besonders das von den französischen Bibliophilen herausgegebene: *Jeux de Cartes Tarots et de Cartes Numérales du 14. au 18. Siècle.* Paris 1844) nähere Ansicht und Auskunft. Abbildungen aus den Sammlungen der k. Kunst= kammer in Stuttgart und des Germanischen Museums in Nürnberg sind einem Aufsatze von Hans Weininger „Die Spielkarten. Deren Alter und frühere Bedeutung“ in *Westermann's illust. deutschen Monatsheften.* Braunschweig, Mai 1861 beigelegt. Von dem leipziger Buchhändler I. D. Weigel steht in Kürze ein bedeutendes Werk über ältere Metall= und Holzschneidekunst zu erwarten, in welchem auch Spielkarten vorkommen.

enthält, mithin 48 Blätter stark ist, von welchen beim L'Hombre 8 Blätter, nämlich die vier 8 und 9 weg-
geworfen werden. Die italiänische Trappolier-Karte
enthält dagegen außer dem As (asso), König (re),
Cavall (cavallo) und Buben (fante) die Zifferblätter
2 und 7 bis 10, daher im Ganzen nur 36 Blatt¹⁾,
mit welcher Zahl das L'Hombre nicht gespielt werden
kann. In Italien mußten daher Blätter aus der
Tarokkarte zu Hülfe genommen werden.

1) So findet sich dieses Verhältniß z. B. bei der „Tra-
pulier-Karte“ der Wiener Kartensabrik von J. Glanz. In
der Schrift „Das l'Hombre-Cabinet“ zc., Frankfurt a. d. D.
1785 heißt es (zum Theil nach einer Notiz in Breitkopf
Ueber den Ursprung der Spielkarten S. 25.) S. 155: „In
Schlesien und in der Mark ist die alte Trappolierkarte noch
unter den Landleuten gewöhnlich, die aus 36 Blättern be-
steht, und deren verstümmelte Namen den italiänischen Ur-
sprung verrathen: das Reh (re), das Cavall, das Fantell
(fante), das As oder Tausend, der Du (die Zwei); die Far-
ben haben noch die völligen italiänischen Namen.“ In Schle-
sien ist die Trappolierkarte vielleicht noch üblich, wenigstens
wurde sie vor ungefähr 30 Jahren z. B. in Schweidnitz von
Soldaten gebraucht, hatte dort dieselben Figurenbezeichnun-
gen, wie oben angegeben, und hieß Bastankarte (von der
Farbe Bastoni). Im Oesterreichischen ist sie, zum Theil auch
unter dem Namen Bastoni-Karte, noch gebräuchlich. Nach
dem Wiener Spielbuche von 1829 wird das sehr verbreitete
Hundertspiel (oder Hunderteinspiel, auch wohl Sechszund-
zwanzig genannt) mit der Trappolierkarte gespielt, bei welcher
die Zwei der Do heißt.

Während die französische Karte, deren 4 Farben Coeur (Herzen), Pique (Schuppen oder Spaden), Carreau (Manteln oder Eckstein) und Trefle (Kreuz, Alee oder Klee) den spanisch-italianischen Bechern, Schwertern, Münzen und Stöcken entsprechen, durch das Wegwerfen der Achten, Neunen und Zehnen zum L'Hombre angewendet werden kann, ist dies mit der deutschen Karte, deren Farben 1) Roth oder Herzen, 2) Grün, Laub oder Wein, 3) Schellen und 4) Eichen oder Eekern der obigen spanisch-italianischen Reihenfolge entsprechen, nicht der Fall, da der deutschen Karte (mit Daus, König, Ober, Unter und 6 bis 10) die Zifferblätter 2 bis 5 fehlen¹⁾.

Daß das L'Hombre ursprünglich mit der spanischen Karte gespielt wurde geht auch daraus hervor, daß der erste Matador den Namen Espadille (span. espada oder espadilla)²⁾ von der span. Kartenfarbe espadas (Pique), so wie der dritte Matador den Namen Baste (span. basto oder bastillo) von der Kartenfarbe bastos (Trefle) führt. Bei dieser Gelegenheit

1) Man hat bei dem Solospiel mit deutscher Karte dieser letztern zuweisen noch eine fünfte Farbe hinzugefügt, welche die Form von Blumen oder Sternen hat und die blaue, auch wohl die schwarze Farbe genannt wird. S. v. Alvensleben Encyclopädie der Spiele. Leipzig 1855. S. 535.

2) Nach Cobarruvias wurde die espadilla auch la chilla (Pfeife, auch Schabeisen) genannt.

sei bemerkt, daß der zweite Matador, die Manille, im Spanischen mala oder malilla ¹⁾ und die Ponte punto heißt. Nach neuern spanischen L'Hombrebüchern haben die Matadore in Spanien gegenwärtig nicht mehr diese Benennung, sondern werden mates oder estuches ²⁾ genannt.

1) d. i. die kleine Boshafte, der Zwietrachtstifter, der Scherwenzel, weil die Manillen-Karte bald die niedrigste und, wenn ihre Farbe Trumpf, eine der höchsten Karten ist. In dem bekannten Hand-Druck des spanischen Jesuiten Gratian (neu übersezt von Arthur Schopenhauer, Leipzig 1862) führt die 85. Maxime die Ueberschrift: No ser Malilla (Man muß keine Manille sein). Es existirt übrigens ein besonderes, von dem L'Hombre durchaus verschiedenes Kartenspiel, welches span. Malilla, franz. Manille genannt wird.

2) Estuche ein Besteck mit Messer, Scheere, Zangen und dergl. Instrumenten; daher wohl zu übersezen: estuches Zangen, womit die niedern Karten gefangen werden, entsprechend der frühern Bezeichnung Matadores, Mörder, Umbringer. Mates heißen besonders die Matadore, welche sich an die drei ersten, welche vorzugsweise estuches genannt werden, anschließen.

IV.

Die Spielweisen des L'Hombre.

Man kann die Spielweisen des L'Hombre in eine ältere, mittlere und neuere Spielweise eintheilen, wobei jedoch zu bemerken ist, daß die Zahl und Geltung der Karten, so wie die Bedingungen, nach welchen ein Spiel gewonnen oder verloren wird, in allen Spielweisen dieselben sind.

1. Das ältere L'Hombre.

Das L'Hombre, welches um die 1670er Jahre in Frankreich eingeführt und nur mit einem Spiel Karten gespielt wurde, kennt bloß die einfache Frage und das einfache Solo (sans prendre), und von den Honneurs nur die für die Matadore und die Bole. Die Spiele werden entweder remis (repuesta) oder Codille ¹⁾ ver-

1) Nach den Recherches historiques sur les cartes à jouer etc. (von Bullet) Lyon 1757 (in dem Abschnitt

loren; bei der Codille zieht jedoch, abweichend von der neuen deutschen Spielweise, der Gegenspieler, welcher die alleinigen oder die meisten Stiche gegen den Spieler gemacht hat, dasjenige aus dem Pot, was der Spieler im Falle des Gewinnes gezogen haben würde. Dadurch ist aber das ältere L'Hombre bei weitem kunstvoller, pikanter und verwickelter, als das neuere, indem bei dem älteren die Gegenspieler oft nur bis zu einem gewissen Punkte gemeinschaftlich wider den Spieler operirten, dann aber das Interesse sich trennte und der zweite Gegenspieler dahin wirken mußte, daß der Spieler nur remis, nicht aber Codille werde, um nämlich den Sag im Pot stehend zu erhalten und ihn weder an den Spieler, noch an den ersten Gegenspieler fallen zu lassen. Bei der neuern Spielweise gehen die beiden Gegenspieler fortwährend verbunden gegen den Spieler, da im Falle des Verlie-

über das L'Hombre S. 156 — 162.) käme Codille davon her, daß der Gegenspieler, welcher die Codille gewonnen, „frappe des coudes sur la table par manière de raillerie; et de là Codillo Codille, de Codal ou Codo Coude, en Espagnol.“ Demselben Autor zufolge nannte man, wenn dieser Gegenspieler auch das folgende Spiel gewann, dies Moquille und sagte Codille Moquille. Mochilla bedeute im Spanischen einen Sack, und man wolle dadurch zu verstehen geben, daß ein solcher glücklicher Spieler eines Sackes bedürfe, um seinen Gewinn unterzubringen. Ueber Codille und Moquille s. auch die betreffenden Anmerkungen zu Robbe's Hazards du Jeu de l'Hombre.

rens Seitens des Spielers, keinem der Gegenspieler ein besonderer Vorthheil erwächst, sondern der Spieler nur allgemein ein doppeltes Bete zu setzen hat. Man ersieht daraus, wie höchst ungewiß und überaus schwierig bei dem ältern L'Hombre die Rolle des zweiten Gegenspielers war. Wahrscheinlich, um diese unverhältnißmäßig schwierige Lage, von der auch der erste Gegenspieler oft mitbetroffen wurde, zu mildern und den Vorthheil, der dem Spieler daraus zu gute kam, in etwas auszugleichen, war es bei dem ältern L'Hombre gestattet, daß von den Gegenspielern in gewissen Fällen das Wort „gano!“ (Ich gewinne, ich bin der Gewinner) gebraucht werden durfte. Das Gano hatte aber verschiedene Bedeutung. Wollte ein Gegenspieler, daß sein Mitgegenspieler ihm eine ausgespielte Karte lassen solle, so sagte er gano, namentlich, wenn er eine Dame spielte, sagte er gano del rey; spielte er ferner einen Matador oder großen Trumpf und wollte, daß der andre Gegenspieler seiner guten Trümpe sich entledigen sollte, so sagte er ebenfalls gano. Hatte er aber gano gesagt, so konnte er nicht mehr Codille gewinnen. Auch der Spieler durfte gano sagen, wodurch er sich dann unterwarf, Bete zu setzen und auf den Gewinn zu verzichten, wenn er auch wirklich das Spiel gewonnen hätte. Ueber die sonstigen nebensächlichen Einrichtungen des ältern L'Hombre giebt das in den Beilagen abgedruckte älteste französisch-deutsche L'Hombre-Buch Auskunft.

2. Das mittlere L'Hombre.

Die mittlere Spielweise beginnt gegen das Ende des 17., und schließt um das Ende des folgenden Jahrhunderts, so daß man sie auch das L'Hombre des 18. Jahrhunderts nennen kann.

Von dem ältern unterscheidet sich das mittlere L'Hombre wesentlich dadurch, daß es zu der einfachen Frage (Jeu en prenant) und dem einfachen Solo (sans prendre) nach und nach eine größere Zahl auch anderer Entrées und sonstiger Chicanen treten läßt, und daß es das Gano nach und nach in Wegfall bringt, während es die Codille des ältern L'Hombre beibehält.

Als erste Neuerung des mittleren L'Hombre ist die, gegen Ende des 17. Jahrhunderts eingetretene Einführung der Espadille forcé zu betrachten, welche in dem zweiten französischen L'Hombre-Tractat „Le nouveau Jeu de l'Hombre“ zuerst erwähnt wird.

Dann kommen die, in den *Decisions nouvelles* wohl zuerst erwähnten sogenannten *Pretintailles* (*Per-tintailles*, *Bertintailles*) oder *Hazards* in Gebrauch ¹⁾. Es sind nachfolgende 14: 1) *La Consolation* (wenn

1) Nach der Académie des Jeux von 1718 ist der Name *Pretintailles* ein pur effet de caprice, hergenommen von einer frühern Mode bei Frauenkleidern, welche ganz bigarrés (buntschief) waren.

ein Spieler Solo gewinnt, erhält er für letzteres und für jeden Matador 1 Fische ¹⁾ an Honneurs; dieselben Honneurs erhalten aber auch die Gegenspieler, wenn der Spieler das Solo verliert), 2) Le bon Air (Wenn der Spieler ein Solo nur mit 4 Matadors gewinnt, erhält er von jedem Gegenspieler 1 Fische, zahlt aber auch im Falle des Verlustes denselben Betrag), 3) Le parfait Contentement (Honneurs von 1 Fische von jedem Gegenspieler an den Spieler für ein Solo mit 5 Matadors), 4) La Guingette (Honneurs von 1 Fische von jedem Gegenspieler, wenn der Spieler ohne schwarzes As gewinnt, im Falle des Verlustes zahlt er dasselbe), 5) Le Mirliro (Honneurs von 1 Fische von jedem Gegenspieler für die 2 schwarzen As ohne Matadore, oder für die 2 rothen As mit der Basta bei Gewinn, und gleicher Betrag bei Verlust), 6) Les Fanatiques (je 1 Fische von oder an die Gegenspieler für die 4 Buben, bei Gewinn oder Verlust), 7) Le Charivari (dasselbe für die 4 Damen), 8) La Discorde (dasselbe für die 4 Könige), 9) La Partie quarrée des Dames du tems (dasselbe für 3 Könige und 1 Dame), 10) La Triomphante (Wenn der Spieler sogleich Spadille spielt, erhält er von jedem Gegenspieler 1 Fische Honneurs und 2 Fisches,

1) Eine Fische ist eine Spielmarke, welche gewöhnlich 20, aber auch zuweilen 10 Jettons (Rechen, Rechenpfennige, Zahlpfennige) galt.

wenn er die Bole macht, hat aber das Gleiche im Falle des Verlierens zu zahlen), 11) L'Estrapade (Wenn der Spieler im Solo die Bole macht, gewinnt er nicht nur den gehenden Satz, sondern alles, was vor den Gegenspielern liegt oder was er ihnen noch schuldig ist), 12) Le Degoût (Wer am Schluß der Spielpartie verliert, muß, und wenn er nur 1 Jetton verlieren sollte, dem Gewinner 1 Fische Honneurs bezahlen), 13) Les Yeux de ma grande Mere — beiläufig ein Witz, der nach Corps de garde riecht — 1 Fische von jedem Gegenspieler, wenn der Spieler die 2 rothen As hat und gewinnt, im Falle des Verlustes gleicher Betrag an die erstern), 14) La Chicorée (dasselbe für 3 oder 4 Faug=Matadors). Diese Pretintailles oder Hazards sind mit Ausnahme der Consolation, welche sich, wenn auch etwas verändert, noch sehr spät vorfindet, bald außer Gebrauch gekommen. Schon die Académie des Jeux, Paris 1730, sagt, daß sie anfangen, nicht mehr üblich zu sein.

Als eine Abart der Pretintailles sind die Honneurs für die Cinq premiers zu betrachten, welche ich nach dem Hamburger L'Hombre=Buche von 1737 zuerst erwähnt finde, welche später, z. B. in dem Hamburger L'Hombre=Buche von 1788, zur Consolation gerechnet werden und die noch heutigen Tages in Gebrauch sind.

Als fernere Neuerung wurde das Spielen in Couleur eingeführt. Couleur wurde aber anfänglich

nicht in der jetzt üblichen Weise für jedes einzelne Spiel durch die oberste Karte des offen aufgelegten zweiten Kartenspieles bestimmt¹⁾, sondern man setzte durch Uebereinkommen oder durch Ziehen eines Kartenblattes zc. für die ganze Spielzeit eine gewisse Farbe als Couleur fest, welche dann Préférence oder Couleur favorite hieß²⁾. Erst sehr spät wurde die Couleur, wie jetzt gebräuchlich, für jedes einzelne Spiel bestimmt, welche Couleur volante hieß³⁾.

Zu der einfachen Frage und dem einfachen Solo des ältern L'Hombre traten nun, wie aus dem vorstehenden Sage erhellt, nicht nur Frage und Solo in Couleur, sondern es wurden auch zwei andre Entrées üblich, nämlich Casque⁴⁾ und Obscurité. Ueber

1) In dem Hamburger L'Hombre-Buche von 1757 finde ich S. 8 zuerst den Gebrauch zweier Spiele Karten erwähnt, „wovon das eine zum künftigen Spiele zurechte gemacht liegt, mit dem andern aber gespielt wird.“

2) S. die Hamburger L'Hombre-Bücher von 1743 S. 109 und von 1757 S. 161 fg.

3) S. Julius Cäsars Spielbuch. Berlin 1797 S. 31 fg.

4) Casque (Casco) kommt dem Namen und der Sache nach von dem Spiele Cascarela, dem spanischen L'Hombre à quatre, bei dem jeder Spieler 8 Karten erhält und 8 im Talon bleiben. In diesem Spiele heißt Cascara das Kaufen von 7 oder 8 Karten, Cascarela limpia das Kaufen von 8 Karten, Cascarela sucia das Kaufen von 7 Karten, wenn man Spadille oder Basta behält, Cascaron das Kaufen von 6 Karten (s. Seckendorff's span. deutsches Lexicon). Daher

diese beiden Spielarten giebt das Hamburger P'Hombré-Buch von 1743, wo dieselben, so weit mir bekannt, zum ersten Male erwähnt werden, folgende Auskunft:

Bon Casque und Obscurité.

Ob zwar diese beyde Arten zu spielen wenig im Gebrauch und selten passiret werden, weil einige nur wegen spielen, und andere, welche mit mehrerer Raison ein Spiel antreten könnten, daran verhindern, will man dennoch, da es einiger Orten gespielt wird, etwas Nachricht melden.

Wer Casque spielen will, wirfft 8 oder 9 Karten weg, und nimmt so viel andre, er muß aber die weggeworfene vorher wohl betrachten und merken, denn so bald er die neuen besehen und den Trumpf angezeigt, darf er die vorigen nicht mehr beschauen. Er gewinnt oder verlieret, so wird es mit dem-bezahlen wie sans prendre gehalten. Ein Verständiger unterfähngt sich der Casque nicht leicht eher, als wann er der letzte ist, dann wenn umgepaffet, vermuthet er noch die besten Karten im Stamm zu finden: bisweilen trifft's zu.

Obscurité wird auf dreyerley Weise gespielt; die erste ist, daß man das oberste Blat umschläget von der Stamm-Karte, und selbiges ist Trumpf, alsdenn wirfft man seine unnützen Karten weg, und kaufft nebst dem Aufgeschlagenen so viel darzu als man weggeworffen.

Die zweyte Manier ist, wenn man Espadille und Basta und allerley Farben hat, die sich zu keinem guten Spiel

auch das italiänische Cascariglio und Cascarone s. oben S. 24.

schicken, wirfft man alles, bis auf die schwarzen Eß weg, nimmt so viel andere, und mengt die genommenen durch einander, läßt sich hernach ein Blat ausziehen, welches dann Trumpf ist.

Die dritte Art kommt auf eins hinaus mit jetzt gemeldeten, wenn man Espadille oder beyde schwarze Eß nicht verpassen will, kauft man wie zuvor, und behält nebst denen schwarzen Eß auch einen König dabey, denn es müssen wenigstens 6 Karten weggeworffen werden, vermischt, und verfährt wie bey der zweyten Manier, und mit dem bezahlen wird es wie mit sans prendre gehalten. Wiewohl bey einigen Obscurité, nur wann es gewonnen, nicht aber wann es verlohren, pfleget bezahlt zu werden.

Das Hamburger P'Homme-Buch von 1757 enthält zu dem vorstehenden Artikel einige Zusätze. Nach denselben wird Casque bei Einigen nur mit der Hälfte der Solo-Honneurs bezahlt. „Es trifft sich auch“ heißt es ferner daselbst „daß derjenige, der es unternommen, gar keinen Stich bekommt. Dieses heißt, ihn devoltiren, oder die Devole machen; und er muß dafür zur Strafe seiner Verwegenheit, nicht nur den Saß und das Casque, sondern auch noch einem jeden so viel bezahlen, als man für Tutti (die Vole) bezahlen würde“¹⁾. Zu der ersten Art der Obscurité bemerkt das gedachte Buch „Einige nennen auch dieses Casque und beobachten dabey, daß wenn die Spadille oder Basta aufschlägt, sie noch ein an-

1) Früher zahlte der Spieler für die Devole nichts.

deres Blatt umschlagen und solches den Trumpf bestimmen lassen. Allein da der Vortheil dabey gar zu groß wird, indem man statt eines gleich zween Trümpe bekömmt: so läßt man es ingemein bey dem Aufschlage bewenden und die Spadille machet Pique, die Basta aber Treffel zum Trümpe.“ Die beiden andren Arten von *Obscurité* werden dann eben so beschrieben und nur bemerkt, daß bei Einigen blos die Hälfte der Solo-Honneurs gezahlt wird.

Die oben beschriebenen Spielarten *Casque* und *Obscurité* haben schon im Laufe des 18. Jahrhunderts manche Ausbildung und Veränderung, besonders auch in Bezug auf ihre Namensbezeichnung, erfahren. Die alte *Casque*, welche sehr bald gewöhnlich *Casco* und später theilweise *Obscur* genannt wird, ist bis auf den heutigen Tag im Wesentlichen unverändert geblieben, doch wird schon in Cäsar's Spielbuche, Berlin 1797. S. 29, das Nehmen beim Obscürspiel von oben, von unten und aus der Mitte angeführt. Bei der alten *Obscurité* (später *Obscur*), welche nach und nach den Namen *Tourné* erhält, ist die oben erwähnte dritte Spielart, wie das Hamburger L'Hombre-Buch von 1780 sagt, damals schon fast gänzlich außer Gebrauch gekommen; die erste Spielart (später *Tourné* oder *Klein-Casco* genannt) ist im Allgemeinen unverändert beibehalten, dagegen bei der zweiten Spielart (später *Grand-tourné*, *Casque-partout*, *Grand-Casque*, *Forcé-partout* oder *Respect* genannt) im

Allgemeinen üblich geworden, daß man unter Beibehaltung der zwei schwarzen As ebenfalls die oberste Talon-Karte aufschlägt und diese den Trumpf bestimmt.

Wie schon früher bemerkt, kam das Gano während des 18. Jahrh. nach und nach außer Gebrauch. Das Hamburger L'Hombre-Buch von 1743 sagt bereits (S. 113) von demselben „Wird anizo fast gar nicht, es sey denn von Stümpfern, gebraucht.“ Längere Zeit wird es noch von den deutschen L'Hombre-Büchern erwähnt, dann verschwindet es gegen Ende des Jahrhunderts völlig ¹⁾.

Das Anlegen von Marken vor dem Blage jedes einzelnen Spielers zum Behufe der Berechnung war eine etwas verwickelte, weshalb bald bezifferte Marken oder Tafeln zur Berechnung in Anwendung kamen. Das Spiel mit dem Bloß finde ich zuerst in dem Hamburger L'Hombre-Buch von 1780, S. 23 erwähnt²⁾. Auch das Spiel mit dem Koß (Roccambo) wurde eingeführt. Dasselbe entstand dadurch, daß, wie schon in der Académie des Jeux von 1718 bemerkt ist und später auch von dem Hamburger L'Hombre-Buche von

1) In der Académie universelle des Jeux kommt zwar, so lange sie das L'Hombre enthält, das Gano fortwährend vor; doch ist dabei zu bemerken, daß sie auch in den neuesten Auflagen stets den alten Text des Abschnittes über das L'Hombre unverändert giebt.

2) Der Bloß wird auch Abl genannt. S. Archiv der Spiele 2. Heft, Berlin 1820, S. 74.

1757 S. 66 fg. erwähnt wird, „bei Gewinnung eines Spieles“ (mit Ausnahme der Gewinnung der Codille) „allemaal ein Zahlpfenning auf die Seite gesetzt wurde, wobei man nicht nur bemerkt, wie lange das Spiel schon gewähret, sondern auch davon die Karten bezahlt.“ Dazu fügt desselben Buches Auflage von 1770 die Note: „Neulich nennt man dieses Rocambo, und wenn die abgesetzten einfachen Marken oder Zahlpfennige nicht zu Bezahlung der Karten verwendet werden, so schlägt man solche nach zehn gewonnenen Spielen zum Pot, der um so viel dadurch steigt, aber ohne dazu kommende Bete nicht Codillje gezogen wird“¹⁾.

Noch zum Schluß des 18. Jahrhunderts erhielt das L'Hombre zwei entstellende Zusätze, das Grandissimo (Grand) und Nullissimo (Null). Beide Chicanen, durch welche sämtliche andere Spiele überboten wurden, werden in v. Longin's Regeln zc. des L'Hombre = zc. Spieles (Berlin 1798 S. 31 fg.) erwähnt. Bei diesem Grandissimo gewann der Spieler schon mit 5 Stichen, beim Nullissimo blieben Spadille und Basta Trumpf, so daß, wer spielen wollte, kein schwarzes As haben durfte.

1) Ueber den Roccambole s. auch das l'Hombre-Casinet. Frankf. a. D. 1785, S. 51 fg.

3. Das neuere L'Hombre.

Da das L'Hombre als allgemeineres Spiel in neuerer Zeit nur in Deutschland und Spanien vorkommt, die Spielweisen beider Länder aber sehr verschieden sind, so erscheint eine getrennte Behandlung des Gegenstandes angemessen.

a) Das neuere deutsche L'Hombre,

welches um den Anfang dieses Jahrhunderts beginnt, unterscheidet sich von der vorhergehenden Spielweise hauptsächlich dadurch, daß 1) die Codille sich anders gestaltete und 2) eine Anzahl neuer Chicanen hinzugekommen ist.

Ueber die Beschaffenheit der älteren und neueren Codille ist bereits in der Mittheilung über das ältere L'Hombre S. 32 das Nähere gesagt worden. Longin bemerkt in seinen Regeln und Gesetzen des L'Hombre = 2c. Spieles (Neue Aufl. Berlin 1807, S. 34): „Wer Codille gewinnt, zieht das aus dem Sag, was der L'Hombre gezogen hätte, wenn er sein Spiel gewann. Jedoch ist dies fast gar nicht mehr gebräuchlich, und man läßt dem, der Codille macht, nichts gewinnen, und den Sag zum folgenden Spiele stehen.“ Außerdem heißt es S. 35: „Wer Codille verliert, setzt den Bot und das Bete doppelt“, und S. 40: „Verliert der L'Hombre auf den Rock Remis, so muß er

eine doppelte Bete setzen, verliert er Godille, so wird die Bete dreifach gesetzt.“

Ueber die hinzugekommenen neuen Ghicanen sei bemerkt: Das Spiel mit dem Mort (M o h r), und zwar mit dem Mort unter Bieren, finde ich zuerst in Longin's 2c. Regeln 2c. des l'Hombre = 2c. Spiels, Neue Aufl., Berlin 1807, erwähnt; das Nehmen des Mort's unter Dreien kommt erst später vor. Sehr vereinzelt, u. a. in Berlin und der Mark, ist auch ein Mort = Tourné üblich, welches auf doppelte Art gespielt wird. Nach der einen überbietet es ohne Weiteres alle übrigen Spiele, es wird dabei die oberste Karte des Talon tournirt und das Spiel mit 5 Stichen gewonnen; nach der andern darf der Mort erst dann tourniren, wenn die erste und zweite Hand gepaßt haben und der dritte Spieler weder Tourné, noch ein Handspiel machen will. Der Mort = Spieler heißt an einigen Orten auch der König.

Der Turlipan (Tulipano, Retourné) wird nach dem Lüneburger l'Hombre = Buch von 1837, S. 58 so gespielt, daß der l'Hombre; wenn er Casquino ¹⁾ genommen hat und diesen nicht durchführen zu können glaubt, die oberste Karte des Talon = Restes umschlagen darf, die aufgeschlagene Farbe zu Atout erhebt und

1) Casquino heißt nach demselben Buch das Obscür, wenn man 8 oder 9 Karten von unten nimmt; das L'Hombre royal, Wien 1824, nennt es Cascino.

dann wie bei Tourné kaufen kann. Diese Spielart wird auch wie Tourné bezahlt. Der l'Hombre muß jedoch zuvörderst für den nicht gespielten Casquino die Spesen bezahlen und den Betrag der laufenden Bete einfach setzen, welchen er jedoch wiederum zieht, wenn er den Turlipan gewinnt. Wirft er letztern dagegen, so setzt er eine anderweite einfache Bete, spielt er ihn und wird Remis, so muß er noch eine Godille-Bete und wird er gar Godille, noch eine dreifache Bete setzen.

Nach Mannhalt's Gesetzbuch der Spielgesellschaften, Berlin 1830, S. 95 fg. spielt man an einigen Orten auch den Uno. Dabei muß der l'Hombre einen Stich und darf keinen weitem machen; es wird nicht gekauft und keine Farbe zu Trumpf gemacht. Uno überbietet das Nullissimo.

Das Nullissimo (Null, auch wohl Misere genannt) hat mehrere Variationen erhalten¹⁾. Man spielt es u. a. mit den Karten nach l'Hombre-Werth oder mit den Karten nach Augen-Werth; auch ist das sogenannte Kauf-Null hinzugekommen, wobei der Spieler eine, oder in manchen Spielkreisen auch mehrere Karten wegwerfen und dagegen vom Talon nehmen darf. Noble ist ein Kauf-Null, bei welchem man beliebig viel Karten wegwerfen resp. dafür wiederkaufen darf, die Karten l'Hombre-Werth haben und die schwarzen As stechen. Die Null-Godille (wenn

1) S. Archiv der Spiele. 2. Heft, S. 55 fg.

der Spieler mehr als einen Stich bekommt) ist wohl auch neueren Ursprungs.

Ueber die Steigerung der Wale bei Solo und Grand durch Ansagen, s. das Archiv der Spiele 2. Heft, S. 49. — Vielleicht schon im vorigen Jahrhundert entstanden, aber meines Wissens erst in Schriften des neuern Zeitraumes erwähnt, ist das Spiel „in zwei Händen“ oder mit Touren. Bei jedem neuen Spiele kann nämlich nur erst dann, wenn die drei Spieler auf Frage, Grand-Tourné (auch Grand-Casco und Respect ¹⁾) genannt, d. i. Tourné mit den zwei schwarzen As) oder Solo gepaßt haben, Casco (d. i. Obscür mit 8 oder 9 Karten), Casquino oder einfaches Tourné gespielt werden. „In einer Hand spielen“ ist dagegen, wenn sofort mit allen vorhandenen Spielarten überboten und gespielt werden kann.

Eine in diesem Zeitraume aufgekommene Art des Offerirens heißt Kunil (wohl nach dem französischen Coup nul), wonach der Spieler, wenn er das Spiel offerirt und die Offerte angenommen wird, keine Bete zu setzen braucht. (S. u. a. Longin's l'Hombre-Spiel. Berlin 1826, S. 27 u. Archiv d. Spiele, 2. Heft, S. 79.)

Zur Erhöhung des Spiels wurde auch ein Solo-Bot eingeführt, wonach für jedes Solo dem betreffenden Spieler eine Extra-Vergütung zu Theil wird, bezüglich derselbe im Falle des Verlustes ein besonderes

1) Respect heißt sonst auch das bloße Kaufen von 7 Karten.

Bete zu setzen hat, worüber das Lüneburger P'ombre-Buch von 1837, S. 55 fg. das Nähere enthält. Die höchste Steigerung von Gewinn und Verlust wird aber durch den sogenannten Beinbruch erlangt. Das Taschenbuch der Spiele, Neue Ausg., Brandenburg 1839, sagt über denselben S. 69 fg.:

„Vom Beinbruch.

In denselben setzt man von jeden 6 Marken, welche man, sowohl durch Beten als an Honneurs gewinnt, 1 ab, und alles hineingekommene bleibt stehen, bis alle Beten abgespielt sind. Jetzt wird auf einmal um die ganze Masse gespielt, solche Spiele sind aber sehr wäglich, weil man bei remis das stehende Geld dreifach, bei Godille vierfach verliert. Dieses kömmt auch mit hinein, und es wird nun so lange um den Beinbruch gespielt, bis er gewonnen, und das Ganze auf einmal gezogen wird. Weil dabei großer Hazard ist, und zu Ende des Spiels noch bedeutende, in Betracht der frühern Beten verhältnißwidrige, Summen verloren werden können, findet man wenig Partien, welche mit dem Beinbruche spielen. Manche andere setzen zwar einen ab, theilen ihn aber zuletzt in so viel gleiche Theile, als Spieler sind, und lassen solche nur wie gewöhnliche Beten gelten, welche entweder gleich mit dazukommen, oder auch wohl geschrieben werden, in welchem letzten Falle sich aber freilich das Ende des Spieles nie mit Gewißheit bestimmen läßt.“

Dagegen nennt das Lüneburger P'ombre-Buch von 1837, S. 61 „auf den Beinbruch spielen“, wenn man von einem festzusetzenden Zeitpunkt ab alle dann noch vorhandenen Betes und Blöcke zur Abspielung

gelangen läßt und jede nach diesem Zeitpuncte erfolgende Bete der laufenden hinzusetzt, so daß der nächste Gewinner sie sogleich mitzieht.

So hat das alte einfache L'Hombre im Laufe der Zeit eine Menge von Zusätzen erhalten, die das edle Spiel einerseits durch größere Mannichfaltigkeit unterhaltender und angenehmer machen, andererseits aber dasselbe auch bis zur Unkenntlichkeit verunstalten und entwürdigen. Uebrigens ist die Spiel-Praxis nach Zeit und Ort und innerhalb der einzelnen Spielarten selbst von seiner größern Verbreitung an bis auf den heutigen Tag außerordentlich verschieden gewesen, und es wird nie eine Partie existirt haben, bei welcher jene sämtlichen Zusätze in Anwendung gekommen wären. Findet man doch in keinem Spielbuche eine vollständige Mittheilung über dieselben.

b) Das neuere spanische L'Hombre.

Das ältere spanische L'Hombre, so weit wir dasselbe aus dem ersten französischen L'Hombre-Tractat kennen, hat im Laufe der Zeit, wenn auch nicht sehr zahlreiche, doch immerhin manche nicht unerhebliche Zusätze und Veränderungen auch in seinem Vaterlande erfahren. Nach dem spanischen L'Hombre-Buche „Juego del Tresillo. Segunda edicion. Madrid 1849“ geben wir in der Reihenfolge, wie das Spiel in seinen Einzelheiten dort abgehandelt wird, folgenden Bericht über die Hauptpuncte der jetzigen Spielweise.

Zahl und Reihenfolge der Karten ist die gewöhnliche, auch das Verhältniß der Matadors (*estuches* oder *mates*) ist dasselbe, nur erhält der *Hombre*, auch wenn ihm 3 Matadors oder mehr in der Reihenfolge fehlen, im Falle des Gewinnens dieselben bezahlt, muß aber im Falle des Verlustes dasselbe an die Mitspieler leisten. Ungeachtet das Spiel vorzugsweise *Tresillo* (das Dreispiel) heißt, kann es doch unter *Bieren* gespielt werden; der vierte Spieler wird *Zángano* (der *Faullenzler*) oder *Alcalde* genannt, hat die Karten zu geben, empfängt oder bezahlt bei Verlust oder Gewinn des Spieles die *Spesen* (*condiciones* oder *calidades*) mit, muß sich aber sonst ganz passiv verhalten. Die eingerissenen *Mißbräuche*, wie der *Muerto* (jedenfalls der *Mort*, der, wenn alle Spieler passen, den *Talon* nehmen darf), das *Penetro* (eine mir unbekannte *Chicane*) u. s. w. will der Verfasser nicht näher berühren, da durch solchen *Abusus* das Spiel in ein *Cuadrillo* (*Bierspiel*) ausartet und er nur das *Tresillo* nach der Weise der besten Spieler beschreiben will. Statt der Geldstücke sind beim Spiele *Marken* (*sichas*) üblich, welche von verschiedener Farbe und Gestalt bez. Geltung sind; der *Bot* (*Spielteller* für die *Einsätze* und *Betes*) heißt *platillo*. Der Spieler, welcher giebt, stellt ihn zu seiner Rechten und legt 5 *tantos* (*Points*) hinein. Alles, was der *Platillo* an *Tantos* enthält, heißt *pocillo* oder *pozo* (*Brunnen*). Das Geben der Karten mit den Nebenumständen, wie *Abheben* zc. ist

wesentlich wie bei uns; doch wird nicht ein besonderes Spiel Karten zur Couleur aufgelegt, sondern überhaupt nur ein Spiel Karten gebraucht; der Salon heißt monte oder baceta. In Bezug auf das Vergen und dessen Folgen beim Spiele, ferner in Bezug auf offene Karten, finden ähnliche Bestimmungen und Strafen statt wie bei uns. Nach dem besten Spielgebrauch sind folgende 3. Spielarten (lances) üblich: 1) das einfache Entrée oder die einfache Frage (entrada sencilla oder comun, auch simple), 2) das Tourné (voltereta oder vuelta) und 3) das Solo (solo). In einigen wenigen Kreisen spielt man auch Frage und Solo in Couleur (palo de favor). Der Spieler wird der hombre genannt. Statt des früheren Gano, welches mit keiner Sylbe erwähnt wird¹⁾, findet eine andre Begünstigung für die zwei Gegenspieler statt. Nachdem nämlich der Hombre bei Frage oder Tourné gekauft hat, verständigen sich die zwei Gegenspieler darüber, wer von Beiden kaufen soll. Dies geschieht beispielsweise auf folgende Art. Hat der Hombre gesagt: Ich spiele in Bique (espadas), so sagt der erste Gegenspieler, wenn er nicht kaufen will, nur: espadas. Will aber der zweite Gegenspieler auch nicht kaufen, so wiederholt dieser nur: espadas. Zuweilen ist der erste Gegenspieler zweifel-

1) Das Manual de Juegos, Paris 1859, sagt jedoch ausdrücklich, daß das Gano verboten sei.

haft, ob er kaufen soll und um zu erfahren, ob sein Aïde vielleicht bessere Karten zum Kaufen habe, sagt er: *van y vienen* (d. i. wohl nach unserm Sprachgebrauche: sie passiren, sie gehen an; das *Manual de Juegos* hat „*van y vuelven*“). Hält nun der zweite Gegenspieler seine Karten zum Kaufen geeignet, so kauft er: hält er es nicht für angemessen, so sagt er: *estan bien* (sie sind gut), und es kauft dann der erste Gegenspieler. Beim Solo, wo noch der ganze Talon zu kaufen steht, ist natürlich eine solche Verständigung überflüssig. Zum Gewinnen des Spieles sind, wie früher, 5 oder nach Befinden 4 Stiche erforderlich; das Machen aller Stiche, die Bole, heißt *la bola* und kann auch angesagt werden. Einfaches Remis wird *puesta*, Remis par trois wird *puesta de tres* oder *discreta* (wenn jeder Gegenspieler 4 Stiche und der Spieler 1 Stich hat, ist das Spiel auch remis) und *Codille Codillo* genannt. Die *Codille* ist im Princip die alte, indem derjenige Gegenspieler (*contra-hombre*), welcher den *Hombre Codille* macht, einen ausgezeichneten Vortheil genießt und zwar von dem *Hombre* dasjenige zieht, was derselbe, wenn er Remis geworden, als *Bete* hätte sehen müssen. Deshalb muß auch, wie in einem frühern Kapitel des Büchleins dargelegt wird, der zweite Gegenspieler vor allem dahinwirken, daß der *Hombre* nur Remis, nicht aber *Codille* werde, damit eine *Bete* in den Pot komme; kann er aber das Remis nicht erlangen, so muß er seinen

Mitgegenspieler unterstützen, damit der Hombre Cobille verliere, indem dann der zweite Gegenspieler wenigstens etwaige Spesen, die er im Falle des Gewinnes hätte zahlen müssen, von dem verlierenden Hombre ziehen kann. Offeriren (span. *rendirse*, sich ergeben) kann der Spieler beim einfachen Entrée innerhalb der ersten drei Stiche mittels der Frage *¿quién la defiende?* (wer vertheidigt das Spiel?) Unternimmt ein Gegenspieler die Vertheidigung durch die Antwort *yo la defiendo*, so vereinigen sich der frühere Spieler und der andre Gegenspieler wider den Vertheidiger. Beim Tourné kann der Spieler innerhalb der drei ersten Stiche ohne Weiteres sich ergeben (*me rindo* oder *no la juego*), zahlt sein Remis und zwei Tantos an jeden Gegenspieler. Beim Solo findet keine Ergebung statt. Wie schon erwähnt, setzt Jeder, der giebt, 5 Tantos in den Pot; da nun blos mit Frage, Tourné und Solo gespielt wird, so erfolgt ein öfteres Herumpaffen und die Einsätze mehren sich dadurch. Es mögen nun aber noch so viel Einsätze stehen, so wird doch das erste Bete, welches gemacht wird, zu jenen geschlagen; bei den folgenden Beten ist jedoch den Verlierern die Bestimmung überlassen, ob sie ihr Bete mit den frühern verbinden oder dasselbe getrennt erhalten (*reservar*) wollen. Zuerst werden die Einsätze und die ursprünglichen Betes abgespielt und sodann kommen die reservirten und die Strafbetes, die den reservirten gleich geachtet werden, und zwar jedes einzeln, wobei

mit den höchsten derselben der Anfang gemacht wird. Um hier Ordnung zu erhalten, werden dieselben auf einem Betezettel verzeichnet. Wer eine einfache Frage gewinnt, zieht Alles, was in dem Pot (pozo oder platillo) steht (an Einsätzen und gehenden Beten), außerdem 5 Tantos von jedem Gegenspieler (welche jedoch bei dem Gewinn einer reservirten Bete wegfallen), 1 Tanto für jeden Matador, er möge ihn haben oder nicht haben (wenn nur die richtige Reihenfolge der Matadors bei ihm vorhanden ist oder fehlt) und endlich 1 Tanto, wenn er die fünf Ersten (cinco primeras bazas oder kurz primeras) hat. Beim Tourné erhält der Gewinner außer dem Borerwähnten noch 2 Tantos von Jedem, beim Solo Alles, was der Pot enthält und außerdem von jedem Gegenspieler 5 Tantos de entrada, 8 für das Solo und die betreffenden Spesen für etwaige Erste oder Matadors. Der Gewinner der Bole zieht den ganzen Pot, 30 Tantos von jedem Gegenspieler und 40, wenn Vier spielen, ferner, wenn er in Solo gespielt, die Solospesen mit 8, wenn im Tourné, die Tournéspesen mit 2 Tantos und ebenso für die etwaigen Matadors, aber die Ersten und die 5 Tantos de entrada werden nicht bezahlt. Mit Spadille forcé (Espada forzada) wird auch zuweilen gespielt, doch arte hier das Tresillo in Hazardspiel aus.

V.

Abarten des L'Hombre und verwandte Spiele.

Schon der älteste französische L'Hombre-Tractat sagt, daß man das L'Hombre à deux, à trois, à quatre und selbst à cinq spielen könne, doch enthält derselbe nur die Anweisung zu dem L'Hombre à trois. Erst der zweite französische Tractat „Nouveau Jeu de l'Hombre“ giebt als Anhang zwei Abschnitte „De l'Hombre à deux“ und „De l'Hombre à cinq.“ Der erste dieser Abschnitte lautet:

De l'Hombre à deux.

On appelle l'Hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais Jeu, et qui est peu divertissant; mais on ne laisse pas de le jouer quelque fois, faute d'un troisième, quand on n'a rien de mieux à faire. Il peut servir à apprendre à écarter et jouter les Cartes à ceux qui commencent à apprendre l'Hombre.

Il se jouë comme l'outré, à peu de choses près.

Pour le jolier il faut ôter une couleur rouge; de sorte que le Jeu n'est que de trente Cartes: il est indifférent que ce soit le Coeur ou le Carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit Cartes chacun, trois, trois et deux; en sorte qu'il en reste quatorze au Talon, dont chacun prend ce qui lui convient.

Pour gagner il faut faire cinq levées: quand chacun en fait quatre, la Bête est remise: si celui qui défend en fait cinq, il gagne Codille.

Ueber das P'Hombre à quatre (das erst viel später aufgekommene Spiel mit dem vierten Spieler als Mort kann nur sehr uneigentlich so genannt werden) enthält jener Tractat nichts und erst in dem Hamburger P'Hombre-Buche von 1743 finde ich S. 110 fg. folgende Anweisung dazu:

Vom P'Hombre-Spiel mit vieren.

Dieses ist eines der schönsten aber auch schweresten l'Hombre-Spiele. Es wird fast wie l'Hombre selbst dritte gespielt, nur daß an statt 9 Karten jedem der Spielenden 8 gegeben werden, und also noch 8 zum Rauff übrig bleiben.

Wann nun derjenige, so Erlaubniß zum Spielen bekommen, seine Karten weggeworffen und andere genommen hat, sein Nachfolger aber nur schlechte Karten hat, so läßt er die übrigen Karten demjenigen, so neben ihm sitzet, über, und wann selbiger ebenfalls keine gute Karten hat, demjenigen, welcher ihm folget. Eben so wird es auch bey sans prendre gehalten, da, wann der erste folgende keine gute Karte hat, solches seinem Nachbar, welcher alsdann,

wann er ebenfalls schlecht versehen ist, wenigstens 4 oder 5 Karten dem, der ihm folgt, überläßt.

Weil nun ein Spiel dieser Art mit 3 Stichen, da nemlich der eine 1, die zwei andern jeder 2 und der l'Hombre drei Stiche erhält, kan gemacht werden, so werden dadurch öftters sehr kleine Spiele gewonnen.

Siebey ist zu mercken, daß da die gegen dem Spieler gemachte Stiche nicht wie bey quadrille und cinquille zusammen geworffen werden, sondern ieder das was er sticht, vor sich behält, man die größten Karten unterweilen wegwerffen muß, damit demjenigen, welcher die meisten Stiche gegen dem l'Hombre machen kan, durch der andern ihre höhere Karten keine Hinderniß in den Weg geleyet werde.

Jedenfalls scheint dieses L'Hombre à quatre das spanische Cascarelaspiel zu sein, über welches ich jedoch nicht mehr beibringen kann, als das S. 37. Note 4. Gegebene. In den spätern Spielbüchern wird dies eben beschriebene L'Hombre à quatre gewöhnlich Kauf-Quadrille genannt zum Unterschiede der schlechthin so genannten Quadrille, welche ebenfalls in mehreren Punkten Ähnlichkeit mit dem L'Hombre hat. In äußerst geringer Beziehung steht zu letzterem das Tritrillespiel und das Piquemedrillespiel, über welche u. a. das Archiv der Spiele, 2s Heft, Auskunft giebt.

Das in dem zweiten französischen Tractat enthaltene L'Hombre à cinq ist die sogenannte Quintille ancien, welche nach der Académie universelle des Jeux von 1730 damals kaum noch gespielt wurde, indem dafür die Quintille nouveau, welche sich haupt-

fächlich nach den Gesezen der Quadrille richtete, aufkam. Statt Quintille wurde später fast nur Cinquille gesagt, obgleich die citirte Académie fortwährend den erstern Ausdruck gebraucht. Das Hamburger L'Hombre-Buch von 1708 enthält außer einem längern Auffag „Von dem L'Hombre-Spiel mit Fünffen“ auch einen kürzern Abschnitt unter der Aufschrift: „Reguln von dem Senquennio, oder Lomber zu Fünffen“, welcher auch in dem wahrscheinlich zweiten deutschen L'Hombre-Tractat, Frankfurt s. a., enthalten ist.

Selbst ein L'Hombre à six ist versucht worden, doch hat, wie das Buch „Die Kunst, die Welt erlaubt mitzunehmen“, am Schluß der 1756 geschriebenen Vorrede zum 2. Theile erwähnt, dieses „ganz neue L'Hombre seinen Beyfall noch nicht durchgehends erhalten.“

Das Solo-Spiel ist, wie das Buch „Die deutschen Kartenspiele 2c. Neue Auflage, Leipzig 1817“¹⁾ bemerkt, ohne Zweifel eine Nachahmung des L'Hombre, von welchem auch die meisten Ausdrücke entlehnt sind; ja das Solospiel unter 3 Personen wird auch „deutsch L'Hombre“ genannt, obgleich es mit dem letztern fast gar nicht übereinkommt; eine Unterart dieses Solospie-

1) Dieses Buch führt auch den Umschlagstitel „Taschenbuch für Kartenspieler auf das Jahr 1817. Leipzig, in der Weggandschen Buchhandlung.“ Der Abschnitt über das Solospiel ist fast ganz in die Encyclopädie der Spiele, Leipzig 1855, übergegangen.

les, welche „Kauf-Solo oder deutsch P'Hombre, auch Casco“ heißt, hat noch die meiste Ähnlichkeit mit dem P'Hombre.

Ueber eine Abart des Tarokspieles, welche Tarok-P'Hombre genannt wird, giebt u. a. das Taschenbuch der Spiele, Neue Ausg. Brandenburg 1839, S. 15 fgg. Auskunft.

VI.

Die L'Hombre-Litteratur.

Moraus sei bemerkt, daß dieser Abschnitt eben so wenig, wie die vorliegende Geschichte des L'Hombre überhaupt, Anspruch auf Vollständigkeit macht.

Das Wesentlichste — und dies besteht in den französischen und deutschen L'Hombre-Schriften — ist allerdings gegeben, doch fehlt gewiß noch manches interessante Buch; besonders aus der spanischen Litteratur. Ein späterer Sammler mag hier Nachlese halten. Der Uebersichtlichkeit wegen wird der Stoff in Abtheilungen geordnet.

1. Französische L'Hombre-Schriften.

Die überhaupt als älteste bekannte L'Hombre-Schrift ist der in unserm zweiten Abschnitte erwähnte französische L'Hombre-Tractat, *Le Royal Jeu de l'Hombre*, welcher in der ersten Beilage vollständig

abgedruckt ist. Würde ermittelt werden, in welchem Jahre die Glaskaraffen aus Flandern nach Paris gekommen sind, so ließe sich die Zeit der Abfassung jenes Tractats genau angeben, denn es heißt in demselben: „et quelle difference des Carosses vitrés, que nous voyons aujourd’huy, à ceux, qui viurent de Flandres, il y a huit ou neuf ans?“ Jedenfalls fällt die Abfassung vor 1683, dem Todesjahre der Königin, da diese als noch lebend in der Schrift erwähnt wird; mit großer Wahrscheinlichkeit kann man aber das Erscheinen der letztern in die erste Hälfte der 1670er Jahre setzen, einmal, weil (nach Clodius) 1675 im Haag ein L’Hombre-Buch herauskam, unbedingt wohl ein Nachdruck des französischen Tractats, dann aber, weil in dem letztern Versailles, jedenfalls wohl in der Eigenschaft einer königlichen Residenz, zu welcher es 1672 erhoben wurde, angeführt wird.

Der (nach Clodius) im J. 1688 erschienene zweite L’Hombre-Tractat *Le Nouveau Jeu de l’Hombre*, scheint denselben Verfasser, wenigstens denselben Verleger gehabt zu haben, wie der erste Tractat. In der kurzen Vorrede (*Le Libraire au lecteur*) zu jenem heißt es nämlich „Voicy un nouveau Jeu de l’Hombre que je vous presente, ami Lecteur, celui que je vous donnay autrefois étant à present si different de la maniere de le jouer d’aujourd’huy, qu’il ne peut être d’aucune utilité pour ceux qui ont envie de le sçavoir:“ u. s. w.

Uebrigens enthält der zweite Tractat keine wesentlichen Veränderungen; er ist jedoch viel ausführlicher, außerdem in Abtheilungen übersichtlich geordnet und mit Zusätzen versehen, nämlich mit De l'Espadille forcé, De l'Hombre à deux, De l'Hombre à cinq, und einer Table des termes qui sont particuliers au Jeu de l'Hombre et leur explication, par ordre alphabétique.

Als eine Ergänzung zu dem zweiten Tractat erschienen die *Decisions nouvelles sur les difficultés et incidens du Jeu de l'Hombre*, von welchen mir eine Hamburger Ausgabe von 1709 als die erste bekannt ist. Unzweifelhaft sind dieselben jedoch schon mehrere Jahre früher in Frankreich herausgekommen. In ihnen werden zuerst die *Pretintailles* erwähnt.

Als letzte, in Frankreich erschienene bekanntere Anweisung für das L'Hombre ist der Abschnitt über dasselbe in der *Académie universelle des Jeux* anzusehen; jedoch ist dieser Abschnitt in einer zweifachen Fassung vorhanden. Die erste Ausgabe der gedachten *Académie*; welche 1718 in Paris erschien (und wahrscheinlich auch die zweite von 1725), bringt nämlich eine von den bisherigen L'Hombre-Tractaten der Form nach ganz verschiedene Abhandlung, welche im 11. Capitel die *Pretintailles* bespricht und zuletzt auch das L'Hombre à deux, à cinq, die *Espadille forcé* und eine alphabet. Tafel der Kunstausdrücke giebt. Von der 3. Ausgabe der *Académie* an, welche 1730 zu

Paris herauskam, bis zu der neuesten (soweit die Académie überhaupt noch das L'Hombre enthält) ist die dort befindliche Abhandlung über das L'Hombre wesentlich nichts anderes, als der zweite Tractat *Le Nouveau Jeu de l'Hombre* (beginnend mit den Worten: „Il est inutile de s'arrêter à l'étymologie du Jeu de l'Hombre:“ u. s. w.), jedoch in einigen Punkten, namentlich in Betreff der Markirung des Spieles ausführlicher gehalten und mit einem neuen Zusatze „*De la maniere de marquer le Jeu à la Bavaroise*“, so wie mit (80) *Loix du Jeu de l'Hombre à trois* und einer neuen Bearbeitung des L'Hombre à cinq, nämlich mit *Le Quintille ancien et nouveau*, und dem L'Hombre à deux, endlich noch mit einem *Dictionnaire des termes du Jeu de Quadrille, Quintille, L'Hombre à deux et à trois* versehen.

Auch die in Holland erschienene Nachahmung der Académie universelle des Jeux, dte *La plus nouvelle Académie universelle des Jeux* (die Ausgaben Amsterdam 1728 und 1752 sind mir bekannt) bringt im Wesentlichen nur den Tractat *Le nouveau Jeu de l'Hombre*.

Nachstehend das Verzeichniß der einzelnen Schriften, etwas ausgeführter, um einen etwaigen Nachfolger in der Geschichtschreibung des edeln Spieles den Ueberblick zu erleichtern.

Jeu de l'Hombre, Haye 1675. 12.

(Angeführt in Clodii bibl. lusor.¹⁾)

Eine französische Ausgabe des Royal Jeu de l'Hombre. Paris 1685.

(S. später Palamedes redivivus, Leipz. 1755. S. 91.)

Le Royal Jeu de l'Ombre et du Piquet, augmentés de divers Jeux de Carte, nouvellement inventés comme ils sont ici-bas marqués: Le Jeu des Eschets. Le Reversy. L'Homme. La Triomphe. Le Brehan. Le Vingtquatre. Le Lansquenet. Le Here. L'Emprunt. Le Hoc. A la Haye, chez Jacob van Ellinckhuysen, Marchand libraire sur la grand Sale de la Cour. M. DC. LXC. (sic! soll heißen M. DC. XC.) ff. 8. 96. Seiten.

(In meiner Sammlung.)

Le Royal Jeu de l'Hombre et du Piquet, Augmentez du Royal Jeu des Echets, du Jeu du Billard, et de plusieurs autres Jeux de Cartes nouvellement inventez, comme on le peut voir ci-dessous. Sur l'Imprimé a Paris, chez Claude

•1) Henrici Jonath. Clodii primae lineae bibliothecae lusoriae sive notitia scriptorum de ludis praecipue domesticis ac privatis ordine alphabetico digesta. Lipsiae, apud Joh. Christian. Langenhemium. 1761. 8. 166 Seiten. Ein Exemplar dieses Buches in der K. Bibliothek zu Berlin ist mit mehrern handschriftlichen Nachträgen bis zum J. 1803 versehen.

Barbin, le second Perron de la Sainte Chapelle.
M. DC. XCI. ff. 8. 56 Seiten.

(In den K. Bibliotheken zu Berlin und Dresden. — Die Inhalts-Anzeige ist auf der Rückseite des Titels und bringt, mit Ausnahme des Billard, dieselben Spiele, wie die vorhergehende Ausgabe.)

Le Jeu de l'Hombre, comme il se joue à présent.
Oder Beschreibung des l'Ombre-Spiels, auf die neueste Manier. Halle, zu finden bey Simon Johann Hübenern, Buchhändlern, 1695.

(S. darüber in den deutschen l'Hombre-Schriften.)

Les Hazards du Jeu de l'Hombre avec l'Explication des Termes du dit Jeu, par Robbe, Paris 1699. 4. avec fig.

(So in Clodii bibl. lusor. — Das Ausführlichere über diese Schrift s. in den Beilagen, wo sie nach einem Exemplare in der K. Bibliothek zu Dresden vollständig abgedruckt ist.)

Le Jeu Royal et Nouveau de l'Hombre et du Piquet augmenté du Jeu des Echets et du nouveau Jeu de l'Hombre, comme on les joue présentement à la Cour et à Paris, et autres nouvellement inventez. Haye, 1700. 12. Prima vice lucem vidit 1688. Paris 12. Postea Bruxellis, 1698. 12.

(So lautet die Angabe in Clodii bibl. lusor. — In der K. Bibliothek zu Dresden ist wohl die zuletzt gedachte Ausgabe: Le royal jeu de l'Ombre et du Piquet etc. Bruxelles, 1698.)

De Méré (Chev.) Traité du Jeu de l'Hombre v. les Oeuvres du Chev. De Méré Paris, 1701. 4. Vol. 12, quibus deinde accesserunt Oeuvres posthumes, Amsterd. 1710. 12.

(So in Clodii bibl. lusor. — Es ist mir nicht gelungen, die erwähnte Ausgabe ausfindig zu machen. In keiner der übrigen Ausgaben, welche ich mir verschafft habe, ist ein solcher Traité du Jeu de l'Hombre enthalten. Sollte vielleicht de Méré der Vf. des Royal Jeu de L'Hombre sein?)

Decisions nouvelles sur les difficultez et Incidens du Jeu de l'Hombre. Oder die neuesten Decisiones derer vorfallenden Streitigkeiten und zweifelhaften Puncten im L'Hombre-Spiel. Hamburg, bey Benjamin Schillern, 1709. fl. 8. 71 Seiten.

(In meiner Sammlung.)

Le Royal Jeu de l'Ombre et du Piquet, augmentez du Jeu des Eschets, et d'un nouveau Jeu de l'Ombre, comme on le joue presentement à la Cour & à Paris, & autres nouvellement inventez. A la Haye, chez Jacob van Ellinckhuysen, Marchand Libraire dans le Halstraet, au Dauphin. M. DCC. XII. 8 min.

(In meiner Sammlung. — Das Royal Jeu mit den übrigen Spielen umfaßt 96 Seiten, das Nouveau Jeu, welches den besondern Titel führt: „Nouveau Jeu de l'Hombre, comme on le joue presentement à la Cour, & à Paris; Où l'on voit comment se joue Espadille forcé, l'Hombre à deux, a trois & à cinq. Avec l'ex-

plication de Termes dont on se sert en le joutant. A Haye“ u. s. w. umfaßt 80 Seiten.)

Les Jeux de l'Ombre, du Piquet, des Echecs, Nouveau Jeu de l'Ombre et le Jeu de Quadrille.

12. Paris 1718. 14 gr.

les mêmes 8. Berlin 1729. 4 gr.

les mêmes 12. Amst. 1735. 6 gr.

(Vorstehende 3 Schriften sind so angegeben in Georgi's Europäischem Bücher-Lexicon V. Th. Leipzig 1753; die letzte Ausgabe auch in Clodii bibl. lusor.)

Le Jeu de l'Hombre dans la Situation des Affaires de l'Europe. Berlin 1729. 8. Catal. Biblioth. Schoenberg. T. 2. p. 192.

(In Clodii bibl. lusor.)

Les Jeux de Quadrille, de Quintille, de l'Hombre à trois et à deux, de la maniere dont on les joue présentement, Avec les Regles établies par l'usage: Et un recueil de decisions nouvelles sur les difficultez & incidens qui peuvent survenir. Nouvelle edition: A Paris, au Palais, chez Theodore le Gras, au troisième Pillier de la Grande Salle, à l'L couronnée. M. DCC. XXXII. Avec privilege du Roi. 8.

(Besonderer Abdruck aus der Pariser Ausgabe der Académie universelle des Jeux von 1730.)

Recherches historiques sur les cartes à jouer etc. Lyon, 1757.

(Dies von Bullet verfaßte Werk enthält in dem Abschnitt über das P'Ombre S. 156—162 zuweilen etwas

kühne etymologische Untersuchungen über die Kunstausdrücke jenes Spiels. — Ein Exemplar in der Berl. Bibl.)

Le Jeu de l'Hombre in der Académie universelle des Jeux. 1718 bis 1810.

(Die erste Ausgabe dieser Académie erschien u. d. T.: „Académie universelle des Jeux, contenant les-regles des Jeux de Cartes permis; du Trictrac, des Echecs, de la Paulme, du Mail, du Billard, & autres. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouter. A Paris, chez Le Gras, Libraire, Grand' Salle du Palais, à l'L Couronnée. M. DCC. XVIII. Avec Approbation & Privilège du Roy.“ 1 Band in 8. IV u. 356 S. In der Vorrede wird gesagt, daß dieses Buch nach dem Plan der Maison Academique des Jeux verfaßt sei. Das L'Hombre, welches an der Spitze steht, umfaßt S. 1—65. Das Buch ist in meiner Sammlung.

Die zweite Ausgabe erschien ebendasselbst 1725, wahrscheinlich in derselben Gestalt.

Die dritte Ausgabe erschien ebendasselbst u. d. T.: „Académie universelle, des Jeux, contenant les regles des Jeux de Quadrille, & Quintille, de l'Hombre à trois, du Piquet, du Reversis, des Echecs, du Trictrac; & de tous les autres Jeux Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouter. A Paris, au Palais, chez Theodore Legras, Libraire, Grand' Salle du Palais, à l'L couronnée. M. DCC. XXX. Avec Approbation & Privilège du Roy.“ 1 Band in 8. VI. und 710 S. In der Vorrede wird gesagt, daß diese Ausgabe vollkommener sei, als die von 1718 und 1725, daß namentlich auch das L'Hombre weit vollständiger abgehandelt worden, als früher, obgleich dieses Spiel gegenwärtig sehr vernachlässigt sei (vgl. auch über diese Vorrede oben S. 13).

Das P'ombre, welches erst nach der Quadrille folgt, umfaßt S. 69—145, das Dictionnaire über Quadrille, Quin-tille und P'ombre S. 146—160. Das Buch ist in meiner Sammlung.

Wahrscheinlich die vierte Ausgabe ist die in Clodii bibli-lusor. angeführte Nouvelle Académie des Jeux, Paris ap. Theod. le Gras 1739. 2 Vol. 8. Von Clodius wird übrigens die Académie universelle und La plus nouvelle Académie für ein und dasselbe Buch gehalten.

Von den übrigen in Frankreich erschienenen Ausgaben sind mir nur noch zwei, Lyon 1805 u. 1810, näher bekannt. Der Titel derselben lautet: „Académie universelle des Jeux, Contenant les Règles des Jeux de Cartes permis; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle Edition, augmentée du Jeu des Echets, par Philidor; du Jeu de Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais; du Jeu de Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou (die Ausgabe von 1810 fügt noch hinzu: du Boston, de la Bouil-lotte) etc. etc. A Lyon, chez B. Cormon et Blanc, Libraires An 13—1805 und A Lyon, chez Amable De-roy, Imprimeur-Libraire. 1810. Beide Ausgaben 3 Bände in 8. Der Zusatz auf dem Titel: „Augmentée du Jeu“ u. s. w. findet sich ganz oder theilweise bereits bei holländischen Nachdrucken aus den 1770er und 80er Jahren; eben so ist die alte und neue Vorrede (beide undatirt; die alte ist die etwas veränderte vom Jahre 1730) von früheren Ausgaben hergenommen. Das P'ombre steht am Schlusse des ersten Bandes.

Während diese Lyoner Ausgaben noch 3 Bände mit beinahe 1000 Seiten umfassen, ist eine Nouvelle Académie des Jeux etc. par C. B...., Amateur. Seconde édition.

Paris 1818 (in welcher das P'Hombre bereits fehlt) nur einen Octavband mit 300 Seiten stark ¹⁾) und eine Académie des Jeux etc. par Hilaire le Gai, Paris 1853 (dasselbe Buch, bei welchem das P'Hombre ebenfalls fehlt, erscheint zwei Jahre später u. d. T. Almanach perpétuel des Jeux Académie nouvelle etc.) ist sogar zu einem Klein-Octav-Bändchen von 196 Seiten zusammengeschrumpft.

Von holländischen Nachdrucken der Académie universelle sind mir folgende bekannt: Amsterdam 1760. 8. 2 Bde. (das P'Hombre steht im 1. Bde.), ebend. 1777. 8. 2 Bde., ebendaf. 1786. 8. 3 Bde. ²⁾.)

**Le beau et divertissant Jeu de l'Hombre in der
La plus nouvelle Académie universelle des Jeux.
1728. 1752.**

(Die erste, mir bekannte Ausgabe dieser Académie erschien u. d. T.: „La plus nouvelle Académie universelle des Jeux, ou divertissemens innocens, contenant, les Regles des Jeux de Cartes permis; des Echecs, du Trictrac, du Revertier, du Touté-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabatues, du Plain et du Toc, comme aussi, celles du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume etc., avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Dernière Edition revue, corrigée, augmentée et enrichie de Figures en taille-douce Dixisees en deux Tomes. A Amsterdam

1) Ob eine Pariser Ausgabe von 1814 die erste verminderte war?

2) Brunet hat über die Académie in seinem Manuel du libraire (5. Bd. Nr. 10473) nur: „L'Académie des Jeux. Amsterdam 1786, ou Lyon 1806. 3 Vol. in 12.“

chez J. Covens et C. Mortier Marchands Libraires sur
le Vygendam. M. DCC. XXVIII.“ ff. 8. 1. Theil 190
Seiten. 2. Theil 400 Seiten.

In der Vorrede wird u. a. gesagt, daß früher in die-
sem Land (Holland) ein Buch erschienen unter dem Titel
Divertissemens Innocens (in Clodii bibl. lusor. wird an-
geführt eine Ausgabe, Haag 1696. 12.) und bald darauf
ein andres zu Paris unter dem Namen Académie univer-
selle des Jeux. Man habe bei der vorliegenden Arbeit
nicht nur diese Bücher benutzt, sondern auch neuere Pariser
Spielsbücher. Die Académie universelle des Jeux sei
zuerst nach dem Plane des vor langer Zeit erschienenen
Maison academique des Jeux gearbeitet. — Das in der
La plus nouvelle Académie enthaltene L'Hombre ist wes-
sentlich das des Nouveau Jeu de l'Hombre, hat aber
auch die Pretintailles und die Decisions nouvelles. —
Das Buch ist in der R: Bibliothek zu Berlin.

Die Ausgabe von 1752 hat folgenden Titel: „La
plus nouvelle Académie universelle des Jeux, ou diver-
tissemens innocens, contenant, les regles des Jeux des
Cartes permis: du Billard, du Mail, de la Courte-
Paume, de la Longue-Paume, du Trictrac, du Revertier,
du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames
Rabattues, du Plain, du Toc, et des Echecs. Avec
des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.
III. Tomes. Nouvelle Edition revue, corrigée et aug-
mentée des Jeux qui ne se trouvent dans aucune Edition
précédente, et enrichie de Figures en tailles-douces.
A Amsterdam et a Leipzig, chez Arkstée et Merkus.
MDCCLII.“ Diese Ausgabe hat ebenfalls das L'Hombre
wesentlich nach dem Nouveau Jeu de l'Hombre, aber ohne
Pretintailles und Decisions nouvelles.

Da die Ausgabe von 1728 als dernière édition bezeichnet wird, so ist möglicherweise die in Clodii bibl. lusor. angeführte Nouvelle académie, Leidae, ap. Petr. van der Aa 1721. 8. 2 Voll. eine frühere.)

2. Deutsche L'Hombre-Schriften.

Der erste deutsche L'Hombre-Tractat ist enthalten in dem Büchlein „Le Jeu de l'Hombre, comme il se jouë à présent. Oder Beschreibung des L'Ombre-Spiels, auff die neueste Manier. Halle, zu finden bey Simon Johann Hübner. Buchhändlern, 1695.“ fl. 8. 48 S.

Zuerst kommt das bekannte Royal Jeu de l'Hombre, dann folgt die deutsche Uebersetzung desselben, die jedoch den Eingang des Französischen nicht vollständig wiedergiebt. Der bessern Vergleichung wegen ist in unsern Beilagen Text und Uebersetzung des Büchleins einander gegenübergestellt, der Text nach der Haager Ausgabe von 1690 berichtigt, die Uebersetzung aber buchstabengetreu abgedruckt. Von den drei mir bekannten Exemplaren dieses ersten deutschen L'Hombrebuches befindet sich eins in der mit der hallischen Universitäts-Bibliothek verbundenen v. Ponickau'schen Bibliothek, ein anderes in der K. Bibliothek zu Dresden und ein drittes in meiner Sammlung.

Wahrscheinlich um dieselbe Zeit, vielleicht kurz nachher, erschien folgende Schrift:

Le Jeu de L'HOMBRE, Das ist: Kurzer Unterricht, welchergestalten dieses Spiel innerhalb wenig Stunden zu erlernen, Benebenst einigen Regeln Das Senquennio, Oder Spiel zu Fünffen betreffend. Aus dem Französischen (sic) ins Teutsche übersezet. Franckfurt Getruckt in diesem Jahr. 12. 41 Seiten.

Die Vorrede lautet: „Günstiger Leser. Demnach das Lomber-Spiel seit wenig Jahren in Teutschland dermassen üblich worden, daß fast niemand mehr vor galand passiren kan, der selbiges nicht weiß; Als habe ich darvor gehalten, es werde sich der Mühe wol verlohnen, diesen Brief auß dem Französischen (sic) in unsere Muttersprach zu übersezen; worzu ich umb desto mehr bewogen worden, weil die viele und unterschiedliche Anmerkungen dieses Spiels, so kurz und deutlich zusammengefaßt, daß dieses, zu solches Erlernung genug, und nach dessen Lesung mehr nicht als die Übung fehlt. Sonsten haben die Regeln der teutschen Red-Kunst, umb das Licht dieses Briefs nicht zu verdunkeln, nicht wol können in Obacht genommen werden, sondern man hat die Französische Redens-Arten, als diesem Spiel eigentlichere öftters müssen behalten. Lebe wol!“ Nach dieser Vorrede, welche vielfach mit dem weiter unten abgedruckten Vorworte zu der ersten Ausgabe des Hamburger L'Hombre =

Buches von 1708 übereinstimmt, folgt die Uebersetzung des Royal Jeu de l'Hombre. Dieselbe ist jedoch ganz verschieden von der hallischen Uebertragung und überdies vollständig, so daß wir auch den, in der letzteren fehlenden Eingang in unsre erste Beilage, in Parenthese eingeschlossen; aufgenommen haben. — Ein Exemplar befindet sich in der v. Bonikau'schen Bibliothek in Halle.

Als wahrscheinlich drittes deutsches L'Hombre-Buch ist das sogenannte „Neue Königl. L'Hombre“ aufzuführen, welches, so weit mir bekannt, 1708 zuerst herauskam und bis 1845 in achtzehn Auflagen, anfänglich zu Hamburg, von 1798 an aber in Lüneburg erschienen ist, weshalb ich es auch der Kürze wegen öfter als Hamburger und später als Hamburg-Lüneburger L'Hombre-Buch citirt habe.

Ueber die einzelnen Auflagen, so weit sie mir bekannt geworden, nachfolgendes Nähere:

- 1) Das Neue Königl. L'HOMBRE-Spiel, Auch wie Espadille Forcé, L'Hombre selbst Ander, selbst Dritte und selbst Fünfften nach jetziger Manier zu spielen; wobey nebst noch andern Garten-Spielen beygefüget: Das Würfeln-Tafel, Das Schach, Das Ballen-Spiel, Und Das Verkehren im Brett, Mit Erklärung der Wörter, welcher man sich bey den Spielen gebrauchet. Hamburg, Bey Benjamin Schillern, 1708. In 12. II. 257 Seiten (von S. 217 an sind die Seitenzahlen verdruckt und schließen falsch mit S. 167.)

(Die, schon früher S. 14 fg. erwähnte Vorrede lautet:

„Vorrede.

Geneigter Leser!

Weil das l'Hombre-Spiel in Teutschland seit wenigen Jahren so üblich und bekandt worden, daß fast niemand mehr für galant passirt, der selbiges nicht wisse; als habe dafür gehalten, daß es der Mühe wohl werth sey, so wol das bisherige bekandte, als auch das ganz neu erfundene Jeu de l'Hombre in unsere teutsche Sprache zu übersetzen, und ob schon ersteres vermittelst beygefügtten Anmerkungen und Reguln ziemlich deutlich, daß nach dem Durchlesen die Erlernung bey einiger Übung kan gefasset werden: So ist doch in dem Neuen viel grösserer Fleiß angewendet worden, durch rechte Exempel dieses Spiel bezubringen, es differirt aber mit ersten merklich; Unmöglich ist es gewesen die Reguln der Teutschen Red-Kunst ohne Verdunkelung des Unterrichts in acht zu nehmen, dahero ein und andere Französische Redens=Arten müssen behalten werden, die Erklärung der terminor: aber wird den eigentlichen Verstand gnugsam zu Hülffe kommen um die Bedeutung zu begreifen; Er lebe wol.“

Nach dieser Vorrede könnte man annehmen, daß der Ausgabe von 1708 eine frühere vorangegangen und daß die deutsche Uebersetzung auch des Royal Jeu de l'Hombre von dem Hamburger Herausgeber verfaßt worden sei; doch läßt sich bei den öftern Unzuverlässigkeiten von dergleichen Vorreden etwas Gewisses, wenigstens bis jetzt, darüber nicht feststellen.

Der Abschnitt über das l'Hombre ist enthalten auf S. 1—130 und umfaßt folgende Abtheilungen: 1) die Uebersetzung des Royal Jeu de l'Hombre nach der holländischen Uebersetzung mit verschiedenen stylistischen Aenderungen

- S. 1—33, 2) Regeln von dem Senquennio oder Lomber zu Fünffen S. 34—36, 3) Das Neueste Lombre = Spiel. Wie es anho zu Versaille und Paris gespielt wird. Ist die Uebersetzung des Nouveau Jeu de l'Hombre, Borrede und Text, letzterer namentlich mit Espadille forcé, dem L'Hombre à deux und à cinq und der Erklärung der Kunstausdrücke S. 37—120, und 4) Regeln und Gesetze des l'Hombre-Spiels S. 121—130. — Das Buch ist in meiner Sammlung.)
- 2) 1726. Des l'Hombre Spiels Beschreibung 12. Hamb., Rißner. 15 Bog. 4 gr.
- (So lautet eine Angabe in Georgi's Europ. Bücher = Lexicon Th. 1. Leipzig 1742. — Vermuthlich ist der Titel nicht genau copirt und möchte das Buch wohl eine neue Aufl. des Neuen Königl. L'Hombre sein.)
- 3) Das Neue Königl. L'hombre-Spiel, auch wie 2c. Hamburg 1737. in 12.
- (So die Angabe in Zedler's Universal = Lexicon. 18r Bd. S. 323. Halle u. Leipzig 1738. — Wird auch in Clodii bibl. lusor. erwähnt.)
- 4) Das Neue Königl. L'HOMBRE-Spiel, Auch wie (folgt, wenig sthlistisch verändert, der Titel, wie bei der Ausg. von 1708, doch mit dem Zusage:) Mit möglichster Accuratesse nach der neuesten Französischen Edition durchgesehen, und an vielen Orten verbessert. Hamburg 1743. 12. II. 328 Seiten.

(Die Borrede ist dieselbe, wie bei 1708, doch mit dem Zusage: „Ubrigens wird ein Connoisseur des Spiels so wohl als beyder Sprachen zu seiner ungezweiffelten Satisfaction sogleich ersehen, was in dieser neuen Edition hier und dar poliret und in vollkommenem Verstand gesetzt worden.“ Der Abschnitt über das L'Hombre enthält folgende Abtheilungen: 1) Die Uebersetzung des Royal Jeu

de l'Hombre, 2) des Nouveau Jeu, jedoch ohne Vorrede, aber mit Espadille forcé, l'Hombre mit zweyen und mit Fünffen, 3) Neue Zusätze und zwar „Bon Casque und Obscurité“, „Bon Mediateur und der Praeferenz-Karte“ (ersteres nur bei Quadrille und Cinquille) und „Bon l'Hombre-Spiel mit vieren“, 4) Erklärung der L'Hombre-Ausdrücke, 5) Auszug der vornehmsten Regeln und Gesetze des l'Hombre-Spiels in diesem Tractat, 6) die Decisions nouvelles französisch und deutsch. — Das Buch ist, so wie die übrigen nachstehend hier verzeichneten Ausgaben, mit Ausnahme der von 1775, in meiner Sammlung.)

- 5) Das Neue Königl. L'HOMBRE, auch wie Quadrille nebst dem Mediateur und der Couleur favorite, Espadille forcé, l'Hombre selbst Ander, selbst Viere, und selbst Fünfen, Casque Obscurité und Forcé par tout nach jetziger Art zu spielen; Bobey nebst noch andern Kartenspielen das Pielentafel, oder Billiard, Schach, Ballspiel, das Verfehren im Bret, und Trictrac oder Toccategli samt denen Wörtern, deren man sich beim Spielen gebrauchet, genau beschrieben und sorgfältig erklärt werden. Hamburg 1757. 12. IV. 352 Seiten.

(Die Vorrede beginnt: „Die Quadrille nebst dem Mediateur und der Couleur favorite, ist seit einigen Jahren auch in Deutschland so gewöhnlich und bekannt geworden, daß es das eigentliche Lomber beynahe verdrungen, und sich in alle seine Gesellschaften eingeschlichen hat &c. Man hat es daher der Mühe wohl werth geachtet, nebst dem bisherigen bekannten, auch das ganz neuerfundene Lomber, im Deutschen bekannt zu machen &c.“)

Der Abschnitt über das L'Hombre enthält die Uebersetzung der ersten Abtheilung vom Royal Jeu (mit einigen Anmerkungen) und des Wesentlichen vom Nouveau Jeu,

Von Casque und Obscurité, Vom Lombre mit vieren, Kurzer Begriff der bisher vorgetragenen Regeln und Gesetze des eigentlichen Lomberspiels, und die Uebersetzung der Decisions nouvelles.)

- 6) Das neue Königliche L'HOMBRE, auch wie Quadrille, Cinquille, Piquet, Trisett, Taroc etc. nach jetziger Art zu spielen; (dann wesentlich wie der Titel von 1757). Neue verbesserte und vermehrte Auflage. Hamburg, in der Heroldschen Buchhandlung, 1770. 8. VIII. 360 Seiten.

(Der Abschnitt über das L'Hombre enthält das Wesentliche vom Royal Jeu und Nouveau Jeu mit Anmerkungen, dann Espadille forcé, L'Hombre mit zweyen, Casque und Obscurité, Préférence oder Couleur favorite, L'Hombre mit vieren, Kurzen Begriff der Regeln und Gesetze des L'Hombre unter dreien und die Uebersetzung der Decisions nouvelles.)

(Vielleicht ist hier nach einer handschriftlichen [ob zuverlässigen?] Notiz in dem Berliner Exemplar von Clodii bibliusor. einzuschalten: Das neue Königliche L'Hombre u. s. w. Hamburg 1772.)

- 7) Das neue Königliche L'HOMBRE u. s. w. Neue verb. und vermehrte Aufl. Hamburg, Heroldsche Buchhandlung 1775. 8. (In d. holl. Univ.-Bibl.)
- 8) Dasselbe. Achte verb. u. verm. Aufl. Ebd. 1780. 8. (Die 9. 10. u. 11. Aufl. sind von mir nicht ermittelt.)
- 9) Dasselbe. Zwölfte verb. u. verm. Aufl. Ebd. 1788. 8.
- 10) Dasselbe. Dreizehnte verb. u. verm. Aufl. Hamburg, bei den Gebrüdern Herold 1791. 8.
- 11) Dasselbe. Vierzehnte verb. u. verm. Aufl. Frankfurt u. Leipzig, bei J. G. Herold, 1797. 8., erhielt im folgenden Jahre einen neuen Titel mit der neuen Verlagsfirma: Lüneburg, bei Herold und Wählstab 1798. 8.
- 12) Dasselbe. Fünfzehnte verb. u. verm. Aufl. Ebd. 1808. 8.

- 13) Das neue Königliche L'Hombre u. s. w. Sechszehnte verb. Aufl. Lüneburg, bei Herold u. Wahlstab 1821. 8.

(Die Auflagen von 7—13, deren Titel von dem frühern meist darin verschieden ist, daß zuweilen neue Spiele hinzugefügt werden, wie 1775 das Whist und 1788 das Boston [die Auflage von 1821 hat noch den Nebentitel: Taschenbuch aller Karten-, Regel-, Brett- und Würfel-Spiele], sind in Betreff des L'Hombre ziemlich einander gleich, indem sie nur das Wesentliche vom Nouveau Jeu bringen mit den spätern Abschnitten von Casque und Obscurité, seit 1780 vorzugsweise Tourné genannt, und von Préférence oder Couleur favorite. In den Auflagen von 1808 u. 1821 fällt Spadille forcé weg und es werden statt der bis dahin gegebenen kurzgefaßten Regeln und Gesetze des L'Hombre-Spiels einige Spiele zur Verdeutlichung mitgetheilt. Die Aufl. von 1775 hat noch die Uebersetzung der Decisions nouvelles, welche sodann wegsfallen. Die Anweisung zum L'Hombre à deux und à quatre sind in allen Aufl. enthalten.)

- 14) Das Neue Königliche L'Hombre u. s. w. Siebenzehnte umgearbeitete u. verb. Aufl. Lüneburg, Herold u. Wahlstab 1837. 8.
- 15) Dasselbe. Achtzehnte vermehrte u. verb. Aufl. Ebd. Ohne Jahreszahl. (Ist, wie auch aus dem Datum der Vorrede erhellt, 1845 erschienen.)

(Beide Auflagen führen auch den Nebentitel: Taschenbuch aller Karten-, Regel-, Brett- und Würfel-Spiele. Der Abschnitt über das L'Hombre ist ganz umgearbeitet. Die Auflage von 1845, nach welcher keine weitere erschienen ist, hat am Schlusse jenes Abschnittes eine Abhandlung von dem Staatsrath von Bosse in Braunschweig „Ueber die Berechnung des L'Hombrespiels, zum Gebrauche am Spieltische.“)

Decisions nouvelles etc. Oder die neuesten Decisiones derer vorkommenden Streitigkeiten zc. im L'Hombre-Spiel. Hamburg, bey Benjamin Schiffern, 1709.

(Dieses bereits in der franzöf. Litteratur aufgeführte Werkchen wird hier wegen der deutschen Uebersetzung nochmals bemerkt.)

Jeu de l'Hombre, d. i. kurzer und deutlicher Unterricht, dieses Spiel innerhalb wenig Stunden zu erlernen, nebst einigen Regeln das Senquennio zu spielen. Aus dem Franz. übersetzt. Frankf. u. Leipz. 1750. 1753. 8.

(So in Clodii bibl. lusor. — In Georgi's Bücher-Lexicon. 2. Suppl. wird eine Ausgabe wahrscheinlich desselben Buches, Leipz. Landisch 1751, angeführt.)

Palamedes redivivus, das ist: Nothwendiger Unterricht, wie heutiges Tages gebräuchliche Spiele, als das Stein- oder Schach-Spiel, das Picquet- Poik- Thurn- und L'Ombre-Spiel, nebst u. s. w. zu spielen u. s. w. Leipzig, bei Joh. Gottfr. Dyck 1755. lang schmal 8.

(Nach Clodii bibl. lusor. wäre die erste Aufl., jedoch ohne Erwähnung des L'Hombre auf dem Titel, 1679 erschienen, mehrere Auflagen seien gefolgt, wie 1722, 1733, 1740 [nach handschr. Zusatz auch 1718], nach Georgi's Bücher-Lexicon auch 1719 und 1739. Die Auflage von 1755, welche mir allein vorliegt, enthält nur die, wenig veränderte hallische Uebersetzung des Royal Jeu de l'Hombre unter der Aufschrift „Beschreibung des L'OMBRE-Spiels, Aus dem im 1685. Jahr zu Paris gefertigten Druck ins Teutsche übersezt.“)

Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der K. K. Residenz-Stadt Wien üblich sind; Nebst einem Anhang von dem neuen Spiel Lotto di Genoua. Erster Theil. Wien und Nürnberg, bei Georg Bauer 1756. (Eine neue fast unveränderte Aufl. dieses 1. Th. erschien Nürnberg, bei Joh. Eberh. Zeh 1769.) Zweiter Theil. Nürnberg, bei Joh. Eberh. Zeh 1769. 8.

(Die ausführliche Abhandlung über das P'ombre besündet sich im 1. Th. S. 241—312, außerdem einige Notizen darüber im 2. Th. S. 96.)

Das P'Hombre-Cabinet, oder gründliche Anweisung das P'Hombre- Quadrille- und Cinquille-Spiel auf eine leichte Art zu erlernen und nach den besten Regeln zu spielen, nebst einer Nachricht von Erfindung der Spielkarten. Frankfurt a. d. D., bey C. G. Strauß, 1785. XVI. 168 Seiten. 8.

(Der Verf., welcher sich unter der Vorrede J. G. Seidel nennt und Frankfurt a. d. D. d. 1. Febr. 1785 datirt, giebt hier eine sehr schätzbare Arbeit, die ihm den Dank aller Freunde des edeln Spieles sichern muß.)

Spiel-Almanach, enthaltend die neueste Anweisung zu einer gründlichen und leichten Erlernung des Whist-P'ombre- Quadrille- u. s. w. u. s. w. herausgegeben von Julius Cäsar. Berlin 1797, bei Wilh. Dehmigle, dem Jüngern. H. 8.

(Wie schon auf dem Titel angegeben, enthält dieser Almanach auch das P'ombre und zwar auf 85 Seiten.

Ein besondrer Abdruck dieses L'Hombre = Abschnittes erschien unter dem zweitfolgenden Titel. — Ueber spätere Auflagen dieses Spiel = Almanachs von 1810 u. 1820 im Haynschen Verlage s. weiter unten.)

Berliner Almanach für Karten-, Schach- und Pharo-
spieler auf das Jahr 1804, bei W. Dehmigke.

(Enthält auch das L'Hombre und steht wahrscheinlich mit dem Spielalmanach von 1797 in Zusammenhang.)

Die vollständigen Regeln und Gesetze des L'Hombre =
Quadrille = und Cinquillespiels. Nach der leichtesten
und neuesten Art zu erlernen, herausgegeben vom
Herrn von Pongin. Berlin 1797, bei W. Dehmigke
dem Jüng.

Desselben Buches Neue stark vermehrte Aufl. Berlin
1798, bei W. Dehmigke dem Jüngern.

Ferner (u. d. T. Pongin vollst. Reg. u. G. des L'Hom-
bre = Quadrille = und Cinquillespiels) Neue Aufl.
Berlin 1807, bei demselben.

Ferner (u. demf. T. mit dem Zusatz „Aus dem Engli-
schen übersezt von C. G. F. v. Düben“). 3. Aufl.
Berlin 1815.

(Der Pseudonymus v. Düben war ein Dr. Flittner in
Berlin, aus Düben gebürtig.)

Ferner 5. verm. Ausgabe. Berlin, C. G. Flittner's-
sche Buchh. 1826.

Das L'Hombre = Spiel nach den geprüftesten Regeln und
allgemeingeltenden Gesetzen zum Selbstunterricht. Ab-
gedruckt aus dem neuesten vollständigen Spiel = Al-

manach von Julius Cäsar. Durch G. W. v. Abenstein verbessert. Berlin, bei G. Hayn 1810. 88 S. 8.

(Der vorstehend erwähnte Spiel=Almanach erschien ebenfalls im J. 1810 in demselben Verlage.)

Neuester Spielalmanach u. s. w. Von G. W. v. Abenstein. Zweite durchaus verb. u. m. neuen Spielen verm. Ausgabe. Berlin 1820, bei G. Hayn. 8.

(Die Vorrede zu diesem Almanach äußert sich über das Verlags=Verhältniß des Abenstein'schen Almanachs zu dem frühern Cäsar'schen Spielalmanach und dem nächst angeführten Talisman von Düben. Der Abschnitt über das P'Hombre umfaßt 71 Seiten.)

Talisman des Glücks oder Selbstlehrer für alle Karten-, Schach-, Billard-, Ball- und Kegelspiele von C. G. F. von Düben. Berlin 1816. 2. Aufl. ebend. 1819.

(Ist nach Abenstein ein Nachdruck von dessen Spielalmanach von 1810 und enthält daher auch das P'Hombre.)

Bekanntmachung der bis jetzt geheimen jedoch erlaubten Wissenschaft, wie jedermann im neuen Kriegs- oder verbesserten als auch gewöhnlichem Schachspiele, ferner in Whist, Biquet, Mariage und l'Hombre immer glücklich zu spielen im Stande ist. Von J. A. Gh..... Aachen 1806. 8.

(Enthält über das P'Hombre weiter nichts als „Ein Spiel in l'Hombre in schwarz von vier Matador, Bube nebst zwey Könige und zwey Faussen, kann verloren gehen und remis werden“, welches nachgewiesen wird.)

Das l'Hombre= Spiel oder Anweisung dasselbe in wenig Stunden zu erlernen. Nebst einem Unterricht im

Senquillespiel. Nordhausen 1806, bey Joh. Adolph Nitzsche. 30 Seiten. 8.

(Ein ohne Kenntniß des neuern L'Hombre äußerlich etwas modernisirter Abdruck der alten Uebersetzung des Royal Jeu mit Gano [!] u. s. w.)

Archiv der Spiele oder fortlaufende Beschreibung aller Spiele der Vorwelt und Mitwelt. 3 Hefte. Berlin, bei Wittich 1819—1821. 8.

(Der denkende und originelle Verf. giebt im 2. Hest S. 43—132 eine Darstellung des L'Hombre, über welches er auch im 3. Heste S. 69 fg. sich ausdrückt. Leider ist das Werk nicht fortgesetzt worden.)

L'Hombre royal oder vollst. theor. = prakt. Anleitung zur gründl. Erlernung des königl. oder franz. L'Hombre's, sowohl unter 3, als auch 2 und 4 Personen. Ferner des beliebten Tarok-L'Hombre. Vom Verf. des Tarok-Lappen-, Hunderteins- und Biquet-Spieles. Wien und Prag, C. Haas, 1824. 8.

(Der Abschnitt über das L'Hombre umfaßt 102 Seiten. Das royal ist hier nicht in dem besondern Sinne des Tractates Royal Jeu, sondern in dem allgemeinen der Ehrenbezeichnung des L'Hombre zu nehmen.)

Neuestes allgemeines Spielbuch u. s. w. u. s. w. Wien 1829, C. Haas. 8.

(Dieses Werk, in welchem das L'Hombre von S. 9—36 behandelt ist, hat den Autor des vorstehenden L'Hombre royal zum Verf. Die Aufl. des Spielbuchs von 1842 in demselben Verlage, so wie das Spielbuch (2. Aufl.) Wien, bei Tendler 1846 hat mir nicht vorgelegen.)

- Gesetzbuch für Spielgesellschaften u. s. w. Herausgeg.
von Dr. Fr. Mannhalt. Berlin, Schüppel 1830. 8.
(Das P'ombre auf S. 80 — 117.)
- Das P'ombre-, Whist- und Boston-Spiel zc. von
J. Kammstein. 1. Aufl. 8. (5¹/₄ B.) Königsberg
1837. 2. Aufl. gr. 12. (4¹/₆ B.) ebendas. 1841.
- Taschenbuch der Spiele. Eine Anweisung zum Taroc,
P'ombre, Whist, Schach und andern Spielen. Neue
Ausgabe. Brandenburg, Ad. Müller 1839.
(Ist eine neue Titel-Ausgabe eines im Anfange dieses
Jahrh. bei Wibel in Zeitz erschienenen Spielbuchs. Das
P'ombre auf S. 45 — 71.)
- Neuestes Spielbuch u. s. w. u. s. w. Von Georg Grimm.
Leipzig, Otto Wigand 1840. XII. 384 S. 8.
(Das sehr ausführliche P'ombre auf S. 82 — 152.)
- Prakt. Anweisung zum P'ombre- und Taroc-Spiel;
u. s. w. von Ed. Theod. Dechen. Quedlinb., Basse
1841. 8.
(Das P'ombre auf S. 1 — 71.)
- Gründl. Anweisungen zum richtigen P'ombre-Spiele.
Bremen, Geisler 1846. 75 Seiten. 8.
- Der fertige Kartenspieler. U. s. w. Herausgeg. von
B. F. Lemberg. Quedlinb., Basse 1846. 8.
(Das P'ombre auf S. 47 — 67.)
- Album für die beliebtesten Karten-Spiele u. s. w. Von
Emanuel Schreiber. Weimar, B. F. Voigt 1848. 12.
(Das P'ombre auf S. 177 — 201.)

Encyclopädie der Spiele u. s. w. Mit einer historischen Einleitung von L. von Alvensleben. Zweite Aufl. Leipzig, Otto Wigand 1855. XVIII. 650 S. 8.

(Dieses vollständigste deutsche Spielbuch ist wahrsch. die 2. Aufl. des in demselben Verlage erschienenen Neuesten Spielbuches von Georg Grimm; das L'Hombre der Encyclopädie S. 239—283 ist dem Grimmschen Buche entnommen. Durch einen Druckfehler auf S. 239 ist das Jahr der Erfindung des L'Hombre mit 1330 statt 1430 angegeben.)

Gründlicher Unterricht im L'Hombre-Spiel. U. s. w. Von Aug. Doench. Quedlinb., Basse 1856. IV. 58 S. 12.

Ohne Jahresangabe, aber in neuerer Zeit erschienen:

Praxis des Solo- und des L'Hombrespiels u. s. w. Von J. H. Quedlinburg, Ernst. 8.

(Das L'Hombre auf S. 45—83.)

58 der üblichsten Deutsch-Französisch und Englischen Kartenspiele u. s. w. Zusammengestellt von G. U. v. Enther. Quedlinb., Ernst. 8.

(Der Umschlagtitel ist „Das Ganze der Kartenspiele“ u. s. w. Das L'Hombre auf S. 48—67.)

Das L'Hombre- und Tarockspiel. U. s. w. Von Carl König. Berlin, C. Grobe. 12.

(Das L'Hombre auf S. 3—27.)

Ein L'Hombre-Rock. Lebensbild aus der östlichen Hemisphäre. Manuscript für Brüder. 28 Seiten. 8.

(Ein von mir zwischen 1840—50 verfaßter Localscherz.)

3. Aus der spanischen, italiänischen und englischen Litteratur

sind mir nur folgende Schriften über das P'Homme bekannt:

Juego del Tresillo. Arte de jugarlo, con sus leyes, una coleccion de Jugadas y Láminas. Por D. R. C. Segunda edicion. Madrid: 1849. (Auf der Rückseite des Titels: Imprenta de M. R. y Fonseca, Calle de la Gorguera, núm. 7.) 169 Seiten. 16.

(Diese sehr übersichtliche und practische Anweisung ist unter der Rubrik „Das neuere spanische P'Homme“ auszüglich von mir mitgetheilt. Das Vorwort trägt die Ueberschrift „El Tresillo ó Juego del Hombre.“ Das Werkchen ist in Kapitel getheilt und mit einem Vocabular über die Kunstausdrücke des P'Homme, so wie mit einem Index versehen. Die Abbildungen stellen spanische Kartenblätter dar.)

Manual de Juegos comprendiendo a mas de los de Naipes, los de Ajedrez, Billar, Dados, Damas, Domino, etc. ordenado por D. Carlos de Pravia. Paris libreria de Rosa y Bouret 1859. 328 Seiten. 8.

(Dieses Manual gehört zu einer großen Enciclopedia popular und hat auf dem Haupttitel noch die Ueberschrift Enciclopedia Hispano-Americana. Das P'Homme unter dem Titel El Tresillo befindet sich auf S. 71—111.)

Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi, ed altri d'ingegno dedicati alla etc. Principessa Donna Giulia Albani Chigi da D. Francesco Saverio Brunetti da Corinaldo. In Roma, per il Bernabò, e Lazzarini, 1747. 128 Seiten. 8.

(Ueber den, das L'Hombre betreffenden Abschnitt dieser Schrift ist bereits S. 24 fg. Näheres mitgetheilt werden. Ein Exemplar befindet sich in der K. Bibliothek in Berlin.)

Court gamester 1722. Von Richard Seymour.

Compleat gamester 1739. Von demselben.

(Ueber beide Werke s. die Anführungen auf S. 23 fg. Wahrscheinlich enthielt auch schon der von Clodius notirte „The compleat Gamester, or Instructions how to play at allmanner of usual and most gentile Games. Lond. 1709. 8.“ das L'Hombre, da die schöne und gentile Besinde bereits 1712 dem edeln Spiele hulldigt.)





Beilagen.

1. Der älteste französisch = deutsche L'Hombre = Tractat. Aus dem 17. Jahrhundert.
2. Die Launen des L'Hombre. Gedicht von Robbe. Paris 1699. Französisch und Deutsch.
3. Belinda's L'Hombre = Spiel. Aus Pope's Lockenraub. 1712. Englisch und Deutsch.
4. Philosophische Phantasieen über das L'Hombre. Weimar 1788.



I.

Der älteste französisch-deutsche L'Hombre-Tractat.

Aus dem 17. Jahrhundert.

Dieser Tractat, im Französischen gewöhnlich Le Royal Jeu de l'Hombre genannt, ist bereits auf S. 9. 11. 14. 33. 48. 54. 59. 60. 63. 64. 65. 71. 73. 79 und sonst, zum Theil näher, erwähnt worden. Der Titel der hallischen Ausgabe (Text und Uebersetzung) lautet:

LE JEU DE L'HOMBRE, Comme il se jouë à présent. Oder Beschreibung Des L'OMBRE-Spiels, Auff die neueste Manier. Halle, zu finden bey Simon Johann Hübnern. Buchhändlern, 1695.

Der Uebersichtlichkeit wegen ist hier Text und Uebersetzung einander gegenüber gestellt und der in der hallischen Uebersetzung fehlende Eingang (die ersten vier, in Parenthese eingeschlossnen Sätze), so wie einige andre, auf dieselbe Weise bemerkbar gemachte Stellen aus der frankfurter Uebersetzung (s. S. 72 fg.) ergänzt worden. Einige Anmerkungen zu der deutschen Uebersetzung erschienen angemessen.

MADAME,

Vous m'crivez que vous souhaiterïés bien que je fusse avec vous, pour vous apprendre ce Jeu, qui est fort à la mode, et qu'on appelle l'Hombre. Et par ce que je ne puis aller où vous estes, et que vous y serez encore quelques jours, vous m'ordonnés de vous envoyer un escrit si clair, et si intelligible, qu'à la premiere lecture vous soyez instruite de tout ce jeu, comme si vous y aviez joué bien longtems.

A cela, Madame, je vous réponds premiere-ment, qu'il est vray, qu'on y jouë fort à Paris, qu'on y jouë à Versailles, et à Saint Germain, et que même la Reine y jouë; mais je ne demeure pas d'accord pour cela qu'il soit si fort à la mode, et tant que celuy qui fait les modes, n'y jouëra point, et qu'il se divertira au Brehan, le Brehan sera toujourns plus à la mode que l'Hombre.

(Dieselbe berichtet mich, wie sie Verlangen trage mich bey ihr zusehen, umb selbige das Spiel welches anjeko so gebräuchlich und Lomber genennet wird, zu lehren, weil ich aber zu ihr nicht kommen kan, und sie doch in etlichen Tagen noch nicht wiederkommen wird, befehlet sie mir, daß ich ihr einen so deutlichen Entwurff schicken solle, daß sie bey erster Anschauung desselben, dieses Spiels so unterrichtet seye, als wann sie solches schon lange Zeit gespielet hätte.

Hierauff Madamme, diene selbiger in Antwort, Erstlichen, daß es zwar nicht ohne daß man solches sehr zu Paris, Versailles, und Saint Germain spielet, ja die Königin selbst belustiget sich damit, ich aber bin der Meinung gar nicht, daß dieses Spiel so sehr bräuchlich und à la mode seye, so lang der Jenige welcher die Gebräuche und moden erfindet, solches nicht spielet, und so lang selbiger Brelan oder das Grimpen= Spiel diesem vorziehet, wird das Brelan jederzeit mehr nach der mode seyn als das Lomber.

Pour le second point (car le monde veut, quand on instruit qu'on s'explique bien methodiquement.) Je sçais que vous avez assez d'intelligence et de vivacité pour comprendre d'abord tout ce qu'on vous dit, je crains seulement, de n'avoir pas assez d'adresse.

Vous me mandés aussi, sur la fin de vostre lettre, je ne scay quoy qui m'embarrasse, que vous ne voulez pas des instructions toutes sèches, toutes nuës, sans gentillesse, ny sans ornement, et que vous aimez bien ce stile :

Moy qui dans la Cité d'Athenes
 Visita Socrate en prison,
 Et qui vis comme le poisson
 Acheva ses dernieres peines :

Et la prose qui vient en suite. Sans mentir, cela m'a fort embarrassé, car je voudrois que vous fussiés toujours contente. Et je vous assure, Madame, que je me tiendrois heureux, d'y pouvoir tant soit peu contribuer. Je pourrois bien voir quelqu'un, de qui ce Jeu auroit achevé le dernier argent. Mais pour dire le vray, je ne m'acquiterois pas si aisément de cette diversité, que vous trouvés si agreable; et j'en laisse malgré moy toute la gloire à ces Abbés, que vous scavés, à qui ces sortes d'escrits ne coustent rien. Je vous supplie donc de m'en dispenser, et de souffrir

Zweytens, (weil man jederzeit wil, daß alle Unterrichtungen ordentlich geschehen) und ich weiß daß selbige Verstand und Fertigkeit genug hat, etwas so bald sie es höret, zu begreifen, fürchte ich nur, daß ich nicht Geschicklichkeit genug hierzu habe.

Selbige befihlet mir auch am Ende ihres Brieffes ich weiß nicht was, welches mich sehr verwirret, daß dieser Unterricht nicht gang mager und ohne Zierlichkeit sey, massen sie eine zierliche Schreib=Art sehr liebe

Als welche in Athen der Griechen Musen Statt
Den Socrates als er in Rett und Banden lage,
Und seinen Tod durch Gift sich selbst erwehlet hat,
Noch gieng zu beten an und sehe sein letzten Tag.

Und was in ungebundener Rede mehr folget. Dieses hat mich versichert in Unruh gesetzt, massen ich derer Bergnügung von Herzen wünsche, und hielte mich vor glücklich das geringste hierzu beytragen zu können. Ich könnte selbiger wohl einen zeigen der seinen letzten Heller in diesem Spiel verlohren hat; Aber die Wahrheit zu bekennen, so getraue ich mir nicht, mit solchen annehmlichen Schrifften auffzukommen, sondern lasse deren Ruhm wider meinen Willen, denjenigen Aepfen, welche sie weiß, daß solche nichts kosten. Demnach bitte selbige gang demüthig, mich diesen Befehls zu erlassen, und zu leiden, daß ich ihr nur ein-

que je vous escrive simplement ce que je vous puis dire de l'Hombre.

Encore que ce Jeu de l'Hombre nous soit venu d'Espagne, on le joue pourtant mieux à la Cour de France, qu'à celle de Madrid. Les François, qui pour l'ordinaire ne s'attachent pas trop à inventer, se servent heureusement les inventions estrangeres; et dans des choses qui regardent l'utilité et le plaisir, il me semble qu'ils encherissent presque tousjours sur les Inventeurs.

Je me souviens que lors que le Cardinal Mazarin eust apporté le Hoc à la Cour, il y eust beaucoup de gens, qui fort peu de temps après y jouoient bien mieux que luy; et qu'elle difference de ces Carosses vitrés, que nous voyons aujourd'huy, à ceux qui vinrent de Flandres il y a huit ou neuf ans? Mais revenons à l'Hombre.

Comme ce Jeu signifie l'Homme en Espagnol, il a aussi beaucoup de rapport avec celuy que nous appellons l'Homme.

Or l'Hombre se peut jouer à deux, à trois, à quatre, et mesme à cinq; Mais le plus ordinaire, et celuy qui demande le plus de science, c'est lors que trois personnes le jouent. C'est de la sorte que la Reine s'y divertit, et quand on le sçait une fois, tous les autres sont aisés, mais on ne s'y plaist gueres, et on reprend

fältig schreibe, was ich ihr von diesem Lomber Spiel sagen kan.)

Ob wol diß l'Hombre-Spiel aus Spanien kommen ist, so spielt man es doch am Franckösischen Hofe besser als zu Madrit, dann wann gleich die Franckosen ihnen nicht gar zu sehr angelegen seyn lassen, neue Sachen zu erfinden, so bedienen sie sich doch sehr glücklich dessen was andere erfunden haben, und es beduncket mich, daß in denen Sachen, welche Ruhm und Ergöcklichkeit bringen, sie die Erfinder fast über-treffen.

Ich erinnere mich, daß als dorten der Cardinal Mazarini das Hoß-Spiel nach Hofe gebracht hatte, da fanden sich in weniger Zeit ihrer viele die besser spielten dann er. Und was ist vor ein Unterscheid unter denen gläsern Gutschen, welche vor acht oder neun Jahren aus Flandern kamen, und denen so man heut zu Tage siehet?

(Wie dieses Spiel auff Spanisch einen Menschen heist, so hat es auch grosse Gleichheit mit denen jeni-gen, welches wir Homme oder Mensch nennen.)

Aber auff das l'Hombre-Spiel zu kommen, so spielet sich dasselbe mit zwey, drey, vier bis fünff Personen. Aber das Gemeinste und was die meiste Wissenschaft erfordert ist, wann 3. Personen spielen; und auff die Weise vertreibet die Königin ihre Zeit damit, und wann man es auff diese Weise weiß, sind die andern gar leicht, man achtet sie aber nicht gar

toùjours celuy là comme le plus agreable et le plus piquant. Ce n'est pas tout à fait pour l'approuver, que je dis que c'est le plus piquant: Car il me semble qu'il ne donne que trop d'émotion, et qu'il arrive souvent que les plus retenus y sont plus emportés, qu'il ne seroit à souhaitter. C'est ce qui fait qu'on l'appelle en Espagnol, *Renegado*, comme qui diroit, ce Diable de Jeu. Quoy qu'il en soit, tenons nous à ce nombre et bastissons sur ce plan là.

On le jouë avec quarante Cartes, qui sont les mesmes que celles de la grande Prime; à sçavoir en ôtant d'un jeu entier, les huit, les neuf, et les dix.

Quand on commence, on regarde qui donnera, et chacun met d'abord dix Louïs au Jeu de la Reine, ou dix Jettons, qui valent dix Louïs.

Celuy qui fait, donne trois Cartes, à celuy qui est à sa droite, autant à l'autre, et en prend le mesme nombre, faisant la mesme chose trois-fois, de sorte que chacun en a neuf.

Si tout le monde passe, on remet au jeu chacun deux jettons, qu'on fait valoir ce qu'on veut, et si l'on passe plusieurs fois on en remet toùjours deux.

Vous comprenés bien, pourquoy l'on met d'abord dix, c'est que l'on veut, qu'il y ait du pre-

groß, und kommt wieder zu jenem, als dem Unge-
nehmsten und Küßlichsten. Es aber darum nicht zu
loben, daß ich sage, das Küßlichste, dann es bedünket
mich, es gebe nur gar zu viel Bewegung, und trage
offtermals sich zu, daß auch die Sittsamsten sich mehr
dabey bewegen, als nicht zu wünschen wäre. Der
Ursachen halben heißt man es in Spanien Renegado,
als wann einer sagen wolte, das Teuffels = Spiel. Es
sey ihm nun wie ihm sey, so wollen wir uns an diese
Zahl halten, und auf diesen Abriß bauen.

Man spielet es mit vierzig und eben denselben Car-
ten, wie die große prima, daß man nemlich von einem
ganzen Spiel die 8. 9. und 10. hinweg thue.

Anfangs siehet man wer geben soll, und jedweder
setzet, wann man auff der Königin Manier spielen will,
zehn Rechen¹⁾ zu, die gelten zehn Pistolen.

Derjenige so giebt, giebt deme so zu seiner
Rechten sitzt, drey Blätter, eben so viel dem andern,
und nimmt vor sich gleiche Zahl, das wiederholet er
drehmal, damit ein jeder Neune bekomme.

Paffen sie alle, setzet man zwey Rechen zu, die
läffet man gelten was man will, und so man öftters
paffet, werden allezeit zwey zugesetzt.

Warum Anfangs zehn gesetzt werden, ist leicht

1) Rechen, später Rechenpfennige, Zahlpfennige.

mier coup quelque chose à gagner, et je n'ay pris le nombre de dix et de deux, que par ce qu'on le pratique ainsi chez la Reine; Et que c'est toujours la Cour et le grand monde qui donnent la Loy. Cela peut servir aussi, pour garder quelque proportion dans les choses que nous avons à dire. Avant que d'aller plus loin, il est bon de connoistre les Cartes, et d'en sçavoir la valeur.

Il y en a trois principales, qui s'appellent les Matadors, c'est à dire les meurtriers, à cause que ces Cartes assomment les autres.

Le premier de ces Matadors se nomme l'Espadille, le second la Manille, et le troisieme la Basta.

l'As de pique est toujours l'Espadille et toujours la premiere Carte du Jeu de quelque couleur que soit la triomphe.

La Manille est toujours la seconde Carte, mais elle n'est pas fixe et stable, comme l'Espadille, elle change selon qu'on nomme la couleur de rouge ou en noir. Je dis selon qu'on nomme la couleur, car on ne tourne point à ce Jeu là. Mais celuy qui jouë, dit, je jouë de Pique, ou

zu erachten, damit nemlich so man das erste mal spielt, etwas zu gewinnen sey, und es ist die Zahl von 10. und 2. nur darum benennet worden, weil man es also bey der Königin spielt, angesehen der Hof und der gröfste Hauffen ²⁾ gemeiniglich den andern die Gesetze machen. Und dieses kan auch dienlich seyn um eine Proportion zu erhalten, in deme was noch zu sagen ist.

Bevor man aber weiter gehe, ist vonnöthen die Carten zu kennen und ihren Werth zu verstehen; daher sind drey die Vornehmste, die heisset man Matadors, ist so viel zu sagen, als Umbringer, dieweil sie die andern alle niedermachen.

Der erste Matador heist Espadille, der andere Manille, und der dritte Baste.

Das Ez von Schüppen ³⁾ ist allezeit Espadille und die erste Carte im Spiel, der Triumph mag seyn in welcher Farb er wolle.

Die Manille ist allezeit die andere Carte, sie ist aber nicht beständig wie die Espadille, sondern verändert sich nach dem die Farbe benennet wird in roth oder schwarz. Ich sage, nachdem die Farbe genennet wird, denn man schlägt in diesem Spiel nicht um, sondern der da spielt, der sagt: Ich spiele in Schüp-

2) der gröfste Hauffen ist hier falsch übersezt statt: die große Welt oder die vornehme, feine Welt.

3) Schüppen ist Pique, Klee Trefle, Herz Coeur und Rauten Carreau.

de Trefle, de Coeur, ou de Carreau, c'est ce qui fait la triomphe. Si la triomphe est en noir, le deux de Pique, ou celui de Trefle, est la Manille. Si la triomphe est en rouge, c'est le sept de Coeur ou celui de Carreau: de sorte que si l'Hombre, c'est à dire celui qui fait jouër, dit je le jouë de Pique, c'est celui qui a le deux de Pique, qui a la Manille; s'il dit je le jouë de Trefle, celui qui a le deux de Trefle a la Manille, s'il dit, je le jouë de Coeur, celui qui a le sept de Coeur, a la Manille; et s'il dit je le jouë de Carreau, celui qui a le sept de Carreau, a la Manille. Cela paroist assés bizarre, que le deux en noir soit la Manille et le sept en rouge, mais cela n'embarasse point, pour peu qu'on y soit accoûtumé, et le jeu n'en est que plus divertissant.

Le troisième Matador est l'As de Trefle qui se nomme le Basta, et c'est tousjours la troisième Triomphe, comme l'As de Pique est tousjours la premiere. Les trois Matadors, l'Espadille, la Manille, et le Basta, sont à l'Hombre, ce que sont à l'Homme le Roy, la Dame et le Valet de Triomphe, et font le mesme effet, si bien que celui qui les a, est assuré de trois levées.

Il y a une autre bizarrerie pour la couleur,

ven, Klee, Herz oder Kauten, und das macht den Trumph. Ist nun der Trumph in Schwarz, so ist der Zweyer in Schüppen oder Klee die Manille; ist er denn in Roth, so ist es die Sieben im Herz oder Kauten, daß also wenn der Hombre oder der da spielen läßt, oder eingehet, sagt: Ich gehe in Schüppen ein, derjenige der den Zweyer in Schüppen hat, hat die Manille; sagt er dann, ich gehe in Klee ein, so hat der, welcher den Zweyer in Klee hat, die Manille; sagt er, ich gehe in Herz ein, so hat der, welcher die Siebenden im Herz hat, die Manille; und so er sagt, ich gehe in Kauten ein, so hat der, welcher die Siebenden in Kauten hat, die Manille. Es scheint zwar etwas seltsam, daß der Zweyer in Schwarz und die Siebenden in roth die Manille seyn sollen, es giebet aber keine Hinderung, wann man es nur ein wenig gewöhnet, und das Spiel ist nur desto lustiger.

Der dritte Matador ist das Eß im Klee, und heist Basta, und ist allezeit der dritte Trumph, wie das Eß in Schüppen der erste. Diese drey Matadors, Espadille, Manille, Basta, sind bey diesem Spiel die höchsten Trümpf, daß also wer sie hat, versichert ist, drey Leesen ⁴⁾ zu haben.

Es findet sich aber, der Farben halber, noch eine

4) Leesen d. i. Stiche.

c'est qu'en rouge le deux est plus fort que le trois, le trois que le quatre, le quatre que le cinq, le cinq que le six, et le six que le sept. Et en noir tout au contraire le sept emporte le six, le six le cinq, le cinq le quatre, le quatre le trois, et le trois le deux. Il y a une exception pour le sept en rouge, et pour le deux en noir, si l'un ou l'autre est Triomphe. Car en ce cas là, ils deviennent Manilles, comme j'ay dît, et ils sont au dessus de toutes les Triomphe, à la reserve de l'Espadille, qui est la plus haute.

Après ces trois Matadors, si la Triomphe est en rouge, le Ponto est la plus haute, c'est à dire l'As de Coeur, si la Triomphe est en Coeur; et l'As de Carreau, si la Triomphe est en Carreau. Ensuite viennent le Roy, la Dame, le Valet, le deux, le trois, le quatre, le cinq, et le six. Il n'y a point de Ponto en noir, par ce que les As noirs ont un autre employ, mais les Rois de la couleur prennent la place du Ponto, après vient la Dame, le Valet, le sept, le six, le cinq, le quatre et le trois.

Il est à remarquer que si les As rouges sont de la Triomphe, ils sont au dessus des Rois, et que s'il n'en sont point, ils sont au dessous des Valets. Ainsi, Madame, vous voyez que les honneurs de ce monde dependent bien fort du hazard et de la fortune. Cela merite bien qu'on y fasse

andere Phantasey, nemlich, daß in roth der Zweyer mehr gilt als der Dreyer, 3. mehr als 4., 4. mehr als 5., 5. mehr als 6., 6. mehr als 7. und im Gegentheil im schwarzen sticht die Siebenden den Sechser, sechs sticht fünff, fünff vier, vier drey und drey zwey, doch werden ausgenommen die Siebenden in roth und Zwey in schwarz, wenn ein oder die andere Trumph ist, dann in solchem Fall werden sie Mavilles, und sind wie gesagt, über alle Trumph, ausgenommen die Espadille, welche der Höchste ist.

Nach diesen dreyen Matadorn ist, wann der Trumph in roth ist, der Ponto der Höchste, nemlich das Eß von Herz oder Kauten, in welcher Farbe der Trumph ist; diesen folgen: der König, die Dame, der Knecht, der 2. 3. 4. 5 und 6 In Schwarz ist kein Ponto, dann die schwarzen Eß werden anders angewandt, und die Könige von dieser Farbe treten an deren Stelle, nach diesem kommt die Dame, der Knecht, die 7. 6. 5. 4. und 3.

Zu merken ist, wann die rothen Eß Trumph sind, so gehen sie den Königen vor, sind sie aber nicht, folgen sie auff die Knechte. Also siehet man, daß die Ehren dieser Welt gar oft an dem Glücke beruhen. (welches wol würdig ist daß man es betrachte, und

quelque reflexion , et il me vient dans l'Esprit que ces Abbés qui ne cherchent qu'à dire de jolies choses , ne laisseroient pas échapper une si belle occasion , sans vous faire un Sonnet ou un Madrigal.

Il estoit bien necessaire d'expliquer tout cela avant que de se mettre à jouër. Imaginés vous à cette heure que nous jouïons , que c'est vous qui faites , que vous donnés à chacun neuf Cartes et que vous en avez pris autant pour vous. Imaginés vous aussi que je suis à vostre droite , et qu'il y a un tiers à la mienne. Vous avez mis les Cartes à mon costé , car il faut tousjours observer cela , pour sçavoir qui a donné et à qui c'est à parler , à declarer , et à jouër la premiere Carte. C'est tousjours au premier , et je le suis. Avant que de lever mes Cartes , je regarde si je n'en ay point trop ou trop peu , par ce que si cela estoit , et que je ne m'en fusse apperceu , qu'apres les avoir veüs , je serois la beste , à moins que chacun ne dit passe , et que je ne le disse aussi. Mais cela estant , ce ne seroit rien. J'ouvre mon jeu , et je trouve que je l'ay beau , que j'ay l'Espadille , le sept de Carreau , avec la Dame et le Valet , de plus le Roy de Trefle. Je veux donc jouër , et pour cela je demande si quelqu'un le jouë sans prendre , c'est à dire sans écarter : et je suis obligé de le demander , par ce que si vous ou le tiers aviez assez beau Jeu pour le jouër sans pren-

ich bin versichert, daß die Aelte, welche sich nur artliche Sachen befeißigen zu schreiben, diese schöne Gelegenheit nicht würden verabsäumen, ein Sonnet oder Madrigal darüber zu machen.)

Es war aber wol vonnöthen, diß alles wol zu verstehen, bevor man sich in dem Spiel einlasse. Bildet euch demnach ein, wir spielen miteinander, ihr gebet einem jeden neun Carten, und habt auch so viel vor euch behalten; bildet euch ferner ein, ich sitze zu eurer Rechten und der Dritte neben mir; ihr habet die Carten auff meine Seiten geleet, denn das muß man in acht nehmen, um zu wissen wer gegeben, wer zu reden und die erste Carte auszuwerffen hat, denn das gebühret allezeit dem Ersten, und ich bins. Bevor ich dann nun meine Carte auffhebe, sehe ich zu, ob ich nicht zu viel oder zu wenig habe, denn so das wäre, und ich hätte es nicht in acht genommen, als nachdem ich sie gesehen, müste ich bête setzen, ohne wenn sie pasten alle und ich auch, denn wenn das geschicht, hat es nichts auf sich. Ich öffne mein Spiel, und befinde daß es gut ist, habe ich etwan die Espadille, die Siebenden in Rauten, die Dame und den Knecht, weiters den Klee-König; will demnach spielen oder eingehen, und frage ob jemand ohne nehmen ⁵⁾ spielen will, und das muß ich fragen, dann so ihr oder der Dritte ein gut Spiel hättet, ohne nehmen zu spielen,

5) ohne nehmen d. i. sans prendre oder Solo.

dre, ou que mesme l'un ou l'autre sans avoir beau Jeu le voulust jouer par caprice ou par chagrin, alors il ne me seroit plus permis d'écarter, et j'aurois seulement la preference de jouer sans prendre, à cause que je suis le premier.

Il faut remarquer en passant, que celuy qui demande si l'on le jouë sans prendre, si on luy dit que non, ne peut plus jouer sans prendre. Après avoir demandé cela, et qu'on m'a repondu non, je porte les cinq Cartes que je viens de dire; écartant les autres que je mets auprès de celles qui sont dans le talon, et j'en prends quatre, autant que j'en ay écarté, je mets ce qui reste entre le tiers et moy, par ce que c'est tousjours à celuy qui est à la main droite de l'Hombre à écarter et prendre après luy. Je prends autant de Cartes que j'en ay écarté; par ce que si j'en prenois plus ou moins je serois la Beste. Il ne faut pas que j'oublie de dire Carreau, ou je le jouë de Carreau, avant que je voye mes Cartes; si je venois à l'oublier, le premier qui parleroit nommeroit la couleur, et d'un beau port j'en ferois un bien laid par ma negligence. Après tout cela j'ouvre mon jeu, et je voy que le Basta, le Ponto avec le Roy de Triomphe me sont entrés. Comme je suis assuré de gagner, et que pour cela j'ay du Jeu de reste, je puis étendre mon Jeu sur la table pour éviter la longueur, et pour montrer en mesme temps que je

oder so ein oder der ander ohne gut Spiel aus Stuß oder Unmuth spielen wolte, wäre mir nicht mehr zugelassen auszuwerffen, sondern hätte nur bloß diesen Vortheil daß ich auch ohne nehmen spielen dürffte, dieweils ich der erste bin.

Diß ist allhier zu mercken, daß derjenige, der da fragt, ob man ohne nehmen spielen wolle, so man ihm mit nein antwortet, nicht mehr ohne nehmen spielen könne. Wann ich dieses gefragt, und mit nein bin beantwortet worden, behalt ich die fünf obbenante Carten, und werffe die andern vier weg, nehme so viel dagegen, und lege die überbliebenden zwischen dem Dritten und mir, denn welcher deme der da eingangen ist, zur rechten Hand setzet, hat allezeit nach ihm zu nehmen. Eben so viel Carten als ich weggeworffen, muß ich wieder nehmen, dann nehme ich ihrer mehr oder weniger muß ich hüten segen. Auch muß ich nicht vergessen bevor ich meine Carten sehe, zu sagen: Rauten, oder ich spiele in Rauten; vergesse ich solches zu sagen, und der erste der redete, eine andere Farbe nennete, würde ich mir durch meine Unachtsamkeit aus einem guten ein schlimm Spiel machen. Nach diesem öffne ich mein Spiel, und wann ich befinde, daß der Basta, Ponto und der König vom Trumpf mir sind eingangen, alldieweils ich versichert bin, das Spiel zu gewinnen, und daß mir noch übrig bleibt, kan ich um die Zeit zu gewinnen, und zugleich zu zeigen, daß ich nicht begehre zu mart-

ne pretends pas à la vole. Je tire la Poule, et vous me payez mes Matadors, pourveu qu'on les demande avant qu'on ait coupé, et qu'on ait achevé de donner les Cartes. On donne pour chaque Matador deux jettons, mais il n'y a que l'Hombre à qui on les paye, encore faut il pour cela qu'il gagne; car s'il perd, il les paye au lieu de s'en faire payer. Il faut les avoir tous trois, deux ne se payent point.

Je n'ay encore parlé que de ces trois Matadors, l'Espadille, la Manille, et le Basta, et j'ay à vous dire que toutes les Triomphes qui les suivent immédiatement et sans interruption, s'appellent aussi des Matadors, et qu'on les paye comme les Matadors naturels.

Examinons encore mon Jeu, j'ay l'Espadille, la Manille, le Basta, le Ponto, le Roy, la Dame, le Valet, ce sont sept Matadors, qui me valent vingt-huit jettons; que si j'avois encore le deux et le trois, j'aurois neuf Matadors et la vole seroit faite.

Quand il n'y a qu'une Poule celui qui fait la vole gagne encore autant que vaut la poule, ce que les autres luy payent par moitié, comme si la Poule est de cent jettons, ils en donnent chacun cinquante, et celui qui fait la vole en gagne deux

ſchen⁶⁾, mein Spiel auf den Tiſch legen. Ich ziehe das was ſtehet, und ihr zahlet mir meine Matadors, doch daß man ſie fordere ehe die Carte wieder abgehoben und vollends außgeben iſt. Man zahlet vor jedwedem zwey Rechen, aber ſonſt keinem als der da ſpiellet, und gewinnet, denn ſo er verlieret, muß er ſie bezahlen, ſtatt deſſen, daß ſie ihm bezahlt werden ſolten; er muß ſie aber alle drey haben, denn zwey werden nicht bezahlt.

Ich habe noch nicht als von dieſen dreyen Matadorn, der Espadille, Manille und Basta geredet, es iſt aber zu wiſſen, daß alle Trümph die [un]unterbrochen auf einander folgen, auch Matadors genennet, und bezahlt werden, als wann ſie natürliche Matadors wären.

Zum Exempel, ich habe die Espadille, Manille, Basta, Ponto, König, Dame, und den Knecht, das ſind ſieben Matadors, und gelten 14. Rechen, hätte ich noch 2. und 3. ſo hätte ich 9. Matadors und der Martſch wäre auffgelegt.

Wenn nicht mehr als ein Sag ſtehet, ſo gewinnet derjenige, welcher martſchet, oder alle Leesen macht, noch ſo viel als der Sag werth iſt, daran ein jeder die Hälfte zahllet, als ſo hundert Rechen ſtunden,

6) martſchen (d. i. die Boſe machen) kommt unzweifelhaft von dem italiäniſchen far marcio, den Marſch machen, wovon jezt noch der Ausdruck in andern Spielen: Jemanden matſch machen.

cens. S'il y a plusieurs Poules, il les prend toutes, mais les deux autres ne luy donnent rien. Que s'il entreprend la vole, et qu'il vienne à la manquer, les deux autres partagent tout ce qui est au Jeu, quand il y auroit six Bestes. Il arrive quelques fois qu'on s'engage à faire sans le vouloir, comme quand on a cinq ou six Matadors, et que pour les contre, ou pour s'egayer on en joue plus de cinq; car pour gagner il ne faut tout au plus que cinq levées, et celuy qui les a faits quand personne n'en a que luy, s'il joue une sixieme Carte, il ne s'en peut plus dedire. Mais quoy qu'il manque la vole, il ne laisse pas de faire payer ses Matadors, et le sans prendre, s'il a fait jouer sans prendre; car chacun donne pour cela dix jettons à l'Hombre s'il gagne, comme aussi l'Hombre qui vient à perdre leur en donne à chacun dix.

l'Hombre qui fait quatre levées gagne, si pas un de ceux qui defendent n'en fait quatre, c'est à dire, si l'un en fait deux et l'autre trois. Mais quand l'un fait quatre levées, et que l'autre n'en fait qu'une, l'Hombre fait la Beste; si bien que la partie est remise et cela s'appelle, repuesta.

giebt ein jeder funffzig, und der da die Leesen alle gemacht hat, gewinnet zwey hundert. Sind der Säge mehr, nimmt er sie alle, aber die andern beyde Spieler zahlen ihm nichts. Unterstehet er sich alle Leesen zu machen, und es gehet ihme nicht an, so theilen die andern zwey alles was auff dem Spiel stehet, solten es auch sechs Bète seyn. Unterweiln trägt es sich zu, daß man sich ohne Wollen einlasse, alle Leesen zu machen, als wann man fünff oder sechs Matador hat, und man spielet aus Lust mehr als fünff aus, dann um zu gewinnen brauchet man nicht mehr als fünff Leesen, und wann derjenige der sie gemacht hat, ohne daß ein anderer eine habe, die sechste Carte ausgespiellet, kan er nicht wieder zurück. Ob gleich aber er alle Leesen nicht machet, muß man ihme doch die Matadors, und so er ohne nehmen gespiellet, das ohne nehmen zahlen, und giebet ein jeder dafür zehen Rechen, wie auch er, wann er die Leesen nicht alle gemacht hat, einem jeden dafür 10. Rechen zahlen muß.

Wann der so eingangen ist, vier Leesen, und der andern keiner so viel, sondern einer drey, der ander zwey machet, so hat er gewonnen. Wann aber der andern einer auch vier, und der dritte nur eine machet, so muß der, so eingangen ist oder spielet, bète segen, dann bleibet auch der Satz stehen, und das heißt repuesta. 7)

7) repuesta d. i. remis.

On fait souvent contre à l'Homme, et jamais on ne le fait à l'Hombre. Cependant on ne laisse pas de gagner sans faire contre, car on gagne quand on fait cinq levées, et mesime on gagne quand on en fait quatre, pourveu que les cinq mains qui restent soient partagées, que l'un en ait deux, et l'autre trois, c'est ce qui s'appelle gagner de Codille.

Il ne faut pas mettre ses levées l'une sur l'autre; il faut les placer de rang, afin qu'en jetant la veuë dessus on en sçache aisément le nombre. Les Espagnols n'y manquent jamais.

Si celui qui écarte après l'Hombre a quelques Matadors, il prend volontiers autant de Cartes qu'il juge à propos pour se faire beau Jeu; mais s'il n'a point de Matador il doit tousjours laisser cinq Cartes pour le dernier qui ne peut écarter qu'à son rang sur peine de la Beste. C'est que l'autre connoistroit par là le nombre des Cartes dont il a besoin, et sous les avantages qu'on prend injustement sont punissables.

On n'est point obligé de forcer; mais on ne renonce jamais, à peine de la Beste, et mesime l'Hombre la fait deux fois; s'il vient à perdre et qu'on s'apperçoive de plus qu'il ait renoncé.

En cela les trois Matadors naturels ont un privilège; c'est, qu'on n'est point obligé de les

In dem Contra-Spiel saget man oft contra, aber in diesem Spiel nimmermehr, und gewinnet dennoch unterweilen ohne contra zu sagen, dann wann einer fünff oder auch wol nur vier macht, so hat er gewonnen, wann nur die übrigen fünff zertheilet sind, daß einer zwey, der andere drey habe, und das heist man Codille machen.

Man muß nicht eine Leese auf die andere, sondern der Ordnung nach legen, damit man, so balden man die Augen darauf wirfft, deren Zahl wisse. Die Spanier fehlen dißfalls nimmer.

Wann derjenige welcher nach dem Spieler weg wirfft, einige Matadors hat, pfleget er gemeinlich so viel zu nehmen, als er vermeinet anständig zu seyn, ihme ein gut Spiel zu machen: hat er aber keinen Matador, soll er dem leßtern allezeit fünff Carten lassen, denn der kan nicht ehender wegwerffen biß die Ordnung an ihn kommt, bey Straff bête zu sezen, denn der andere würde daraus urtheilen können, die Zahl der Carten, welche er von nöhten hätte, und alle unbefugter Weise genommene Vorthail sind straffbar.

Man ist nicht verbunden wider Willen zu stechen, aber Farbe verlaugnen muß man nicht, bey Straff bête zu sezen, und zwar so der da spielet verlieret, und man innen wird daß er verlaugnet habe, muß er doppelt sezen.

In diesem aber haben die drey natürlichen Matadors Freyheit, daß man nemlich nicht verbunden ist,

mettre sur une Triomphe, qui s'est jouée, qu'on n'ait point d'autre Triomphe pour fournir; il en faudroit mettre qui en auroit, neantmoins le plus fort Matador force le plus foible: de sorte que si l'on jouë à tout de l'Espadille, et que je n'aye que la Manille ou le Basta, je suis contraint de jeter l'un ou l'autre sur l'Espadille; mais ce qui semble assez bizarre, est, si l'on jouë à tout, et que l'autre a pris de l'Espadille, je ne suis pas obligé de mettre la Manille, ni le Basta sur l'Espadille, et je puis conserver l'un et l'autre, si je le juge à propos, par ce que bien souvent il ne faut pas faire autant de levées qu'on peut; et par exemple: Je voy que celui qui jouë a quatre levées, que l'autre en a trois, et que j'en ay une, si je fais celui qui reste, la partie est perduë au lieu qu'elle est repuesta, si je le laisse faire à l'autre; ainsi je jouërois mal si je gardois une bonne Carte.

Il y a des jeux où l'on badine, et quelque fois de bonne grace; mais il s'en faut bien garder à l'Hombre, et la gravité y sied bien. Je remarque aussi, qu'on le jouë severement, et avec beaucoup d'exactitude. Si l'Hombre en rêvant nomme une couleur, pour une autre, il ne luy est pas permis de se retracter. S'il dit Gano, il se soumet à faire la Beste, et dés là il ne peut plus gagner. Il ne luy est permis de dire Gano, que pour em-

sie zu werffen auf einen Trumpf der außgespielt wird, und man keinen andern Trumpf hätte zuzugeben, denn so man einen hat, muß man ihn zugeben, doch treibet der stärkere Matador den schwächern, also daß wann man die Espadille ausspielt, und ich habe keinen andern als die Manille oder Basta, bin ich gezwungen ein oder die andere zuzugeben: aber das recht phantastisch scheineth, ist, daß so einer à tout oder einen Trumpf ausspielt, und der ander mit der Espadille genommen hat, bin ich nicht schuldig die Manille oder den Basta zuzugeben, sondern kan, wenn ich es vor gut befinde, beide behalten, dann mehrmals muß man nicht so viel Leesen machen als man kan. Zum Exempel, Ich sehe, daß der da spielt, hat vier Leesen, der andere hat drey und ich eine. Mache ich die so noch übrig sind, ist die Parthey verlohren, statt dessen daß es repuesta ist, wann ich sie dem andern machen lasse, würde also übel spielen, wann ich eine gute Carte bezielte.

Es sind etliche Spiele in welchen man mit guter Manier Boffen reißen kan, in diesem l'Ombre-Spiel aber muß man sich dessen enthalten, denn die Gravität steht ihme besser an; man muß es ernstlich spielen und mit Bedachtsamkeit. Wenn der, so da spielen will, auß Uebersehen eine Farbe für die andere nennet, stehet ihme nicht frey zurück zu ziehen. Saget er gano, so ergiebet er sich bête zu setzen, und kan vor dißmahl nicht mehr gewinnen. Er darff nicht

pescher, qu'on ne gagne Codille. S'il demande à la remettre, il se soumet aussi à faire la Beste, et si l'un des deux veut que le coup se jouë, l'Hombre et le tiers s'unissent tousjours contre luy pour defendre la Poule.

Si pendant qu'on jouë, vous séparés tant soit peu une de vos Cartes, d'avec les autres, et que l'Hombre l'ait entreveuë, il vous peut contraindre de la jouër, si ce n'est qu'en la jouant, vous vinssiés à renoncer. Cela estant, vous pourrés dire, on jouë Coeur ou Pique, et j'en ay.

Celuy qui defend, quand il a jetté une Carte, peut dire à son Compagnon Gano: c'est à dire lachez. Que s'il en fait difficulté, il peut luy dire avec de fiers regards jusques à trois fois, y no mas gano si se puede; et quand il jouë une Dame gano del Ré, qui signifie lachés si vous pouvés, et ne prenés pas du Roy. Il est à remarquer, qu'il ne se peut servir que de ces termes pour se faire entendre, et que les equivalents sont interdits. Il faut donc dire Gano. Mais il ne le faut dire que pour remettre la Poule, et qui pretendroit la gagner par là de Codille, passeroit en Espagne pour un Matois et pour un Pipeur, no se deve por Dios.

gano sagen, als zu verhindern daß ein anderer nicht Codille mache; erbietet er sich den Sag stehen zu lassen, so unterwirfft er sich auch bête zu machen, und so einer von den andern zweyen fortspielen will, vereinigen sich der, welcher eingangen, und der dritte wider ihn um den Sag zu ziehen.

Wann ihr, dieweil man spielet, eine von euerer Garten so weit absondert, daß der l'Hombre sie erblickt, kan er euch nöthigen dieselbe zu spielen, es sey dann daß ihr wann ihr sie spieletet, die Farb laugnen müstet. Wann das ist, könnet ihr sagen, man spielet Herz oder Schuppen und ich habe deren.

Wenn der, welcher nicht spielet eine Carte auswirfft, kan er zu seinen Cammeraden sagen: Gano, ist so viel gesagt, als laffet gehen; will er dessen Anstand haben, kan er mit rauhen Angesicht biß zum dritten mahl sagen: Gano, wann man kan, aber nicht mehr; und wann er eine Dame ausspielet Gano del Ré, welches bedeutet, laffet gehen so ihr könnet, und nehmet nicht mit dem König. Allhier ist zu mercken, daß man sich keiner andern als dieses Wortes seine Meynung zu vernehmen zu geben bedienen könne, und daß die Gleichgültigen verboten sind, muß man derowegen sagen Gano. Aber man muß es nicht sagen als nur repuesta zu machen, denn wer dadurch codille machen und gewinnen wolte, würde in Spanien vor einen Schalk und Betrüger gehalten werden, das muß nit seyn.

C'est toujours à celui qui le joue à écarter le premier, ensuite à celui qui est à sa droite et en fin au troisième. On prend tant de Cartes qu'on veut, et ce n'est plus la coutume de les payer comme on faisoit il n'y a pas long temps, et qu'on le pratique encore en Espagne, où à cause de cela on les appelle Comrades.

Si le dernier laisse des Cartes de reste, ce qui arrive assez souvent, quand on le joue sans prendre, il peut les mettre sans les voir dans les écarts, et pas un des autres ne l'en peut empêcher; mais s'il les a vuës, chacun les peut voir aussi.

Tant que la reprise dure, il est défendu sur peine d'extravagance et d'irregularité de rien dire ny de rien faire qui ne regarde le Jeu, si ce n'est peut estre de donner l'ordre pour le Chocolat, et d'en prendre.

Si la Poule est petite, et qu'on ait un Jeu raisonnable, on joue aisément sans prendre, par ce que les vingt Jettons qu'on gagne pour avoir joué sans prendre, valent quelque fois autant que la Poule; mais quand elle est fort grosse, on ne le joue gueres sans prendre, à moins que d'avoir un Jeu presque assuré, si ce n'est qu'on y soit forcé par un autre qui le joueroit aussi sans prendre.

Der eingehet nimmt am ersten, nach ihme der zu seiner Rechten sitzt, und zuletzt der dritte. Man nimmt so viel Carten als man will, und ist nicht mehr der Gebrauch daß man sie bezahle, wie man noch unlängst thate, und in Spanien annoch geschieht, allwo man sie der Ursachen halber Comrades oder Erkauffte⁸⁾ nennet.

Wann der Letztere etliche Carten überläßt, welches gar oft geschieht, wenn einer ohne eingehen oder solo spielet, kan er sie, ohne sie zu sehen, unter den Ausschuß werffen, und kan ihm solches keiner wehren: hat er sie aber gesehen, kan sie ein jedweder auch sehen.

So lange ein Spiel währet, ist es verboten, bey Straff der Thorheit und Unordnung, nichts zu sagen oder zu thun, was auffer des Spiels ist, ohne daß man befehlen möge einen Trundl kommen zu lassen und zu thun.

Wann der Satz klein ist, und man hat ein ziemlich Spiel, kann man leicht ohne nehmen spielen (solo sagen) denn die 20. Rechen so man gewinnt um ungenommen gespielet zu haben, sind offtmals so viel und mehr werth als der Satz: wenn aber viel stehet, spielet man nicht leichtlich ohne nehmen, es sey dann man hab ein fast versichert Spiel, oder man werde durch einen andern gedrungen, der auch ohne nehmen spielete.

8) Erkauffte. Im Deutschen sagen wir jetzt noch meistens kaufen, während die Karten doch nur vertauscht werden.

On perd quelque fois à fort beau Jeu, lors que les bonnes Cartes que l'on n'a point sont presque toutes dans une main, et l'on gagne assez souvent avec un Jeu bien mediocre quand elles sont partagées. Je vis une fois un fort bon joueur qui perdit avec quatre Matadors et trois Rois, et il falloit necessairement, qu'il perdit de la sorte qu'on joua, et que le Jeu estoit disposé. S'il eust esté le premier, il eust infailliblement gagné: Car il eust joué une fois ou deux à tout, pour sçavoir où estoient les Triomphes, jusques à ce que l'un ou l'autre n'en eust plus eu. Ensuite jouant ses Rois il eust sans doute fait un, quand les huit triomphes eussent esté dans une main; je conte huit Triomphes; parce qu'il en avoit quatre, à sçavoir quatre Matadors, et qu'il y en a douze en rouge, qui estoit la Couleur qu'il avoit nommée, il n'y en a qu'onze en noir, à cause qu'il n'y a point de Ponto.

On a grand soin de conter les Triomphes qui ont esté jouées, et celles qui restent dans les mains, et pour cela on peut voir tant qu'on veut les levées.

Quand on voit venir et qu'on a l'Espadille avec le Basta, ou celles là estant jouées, deux autres qui fassent le mesme effet, on est assuré de faire deux mains et cela s'appelle avoir Tenace.

Man verlieret manchmal mit gutem Spiel, wann die guten Carten so man nicht hat, in einer Hand sind, und man gewinnet hingegen oftmahls mit mittelmäßigen Carten, wenn sie getheilet sind. Ich sahe einmal einen sehr guten Spieler mit vier Matadors, und dreyen Königen verlieren, und er müste auff diese Weise wie man spielte, und das Spiel an sich selbst geartet war, nothwendig verlieren. Wäre er der Erste gewesen, hätte er unfehlbar gewonnen, denn er hätte ein oder zweymal Trumph ausgeworffen, um zu wissen wo sie wären, bis ein oder der ander keinen mehr hatte. Hätte er nachgehends seine Könige gespielt, würde er ohne Zweifel eine Leese gemacht haben, wann die acht Trumph in einer Hand gewesen wären. Ich rechne achte Trumph dann er hatte vier nemlich die vier Matadors, und es sind deren zwölf in roth, welches die Farbe war, so er genennet hatte, dann in schwarz sind nur eilff, Ursach dessen weil kein Ponto darinnen ist.

Man nimt gar wol in acht die Trumph zu zehlen, welche gespielt worden, und welche noch in der Hand sind, und kan man also die Leesen sehen, so viel man will.

(Wann außgespielt worden, und einer hat die Spadille mit dem basta, oder wann solche schon gespielt sind, zwey andere so eben solche Würckung thun, ist man zweyer Leese versichert, und das nennet man einen Tenace haben.)

Il ne faut gueres jouer sans avoir beau Jeu, et qui se fie trop aux rentrées fait bien des Bestes. L'Espadille et la Manille, avec deux petites triomphes ne suffisent pas, à moins que cela ne soit soutenu de quelques Rois, sur tout en rouge; car en noir il y a plus d'apparence qu'on le doit jouer à cause qu'il y a moins de Triomphes. Les deux As noirs, quoy que mal accompagnés, donnent toujours de grandes tentations et on ne voit gueres de personnes qui n'y succombent, encore qu'à dire le vray, on y perde le plus souvent.

Quand on est premier ou dernier, on le joue quelques fois à un Jeu, où l'on ne le joueroit pas si l'on estoit entre les deux, par ce qu'il y a quelque avantage à jouer le premier, et que le dernier voyant que l'un et l'autre a passé, juge par là qu'ils n'ont pas les bonnes Cartes, si bien qu'il peut esperer, qu'elles luy viendront.

L'Hombre, s'il est bon joueur, songe premiere-ment à gagner la Poule; mais s'il voit qu'il n'y peut rien pretendre, il ne joue plus que pour la remettre; au lieu qu'un broùillon la perd et la laisse gagner.

Il faut penetrer, et comme deviner où sont les bonnes Cartes et les hautes Triomphes, cela se sent par conjecture, et sur tout à la maniere

Man muß nicht gar zu viel eingehen ohne gut Spiel zu haben, denn wer sich zu viel auff das Nehmen verläßt, macht vielmal bête. Die Espadille und Manille mit zweyen kleinen Trümpfen sind nicht genug, es sey denn daß sie von etlichen Königen unterstützt werden, besonders in roth; in schwarz hat es noch mehr Ansehen daß man eingehen solle, dieweil in dieser Farbe weniger Trümpfe sind. Die zwey schwarzen Es, wann sie gleich übel begleitet sind, machen grosse Versuchungen, und es hat wenig Leute so nicht darinnen unten liegen, ob gleich die Wahrheit zu sagen, man am meisten damit verlieret.

Wann man Erster oder Letzter ist, spielet man zuweilen ein Spiel, das man nicht spielete so man in der Mitte wäre, dann der Erste hat doch ein Vortheil, und wann der Letztere siehet, daß der ein und andere passet, urtheilet er darauß, daß sie keine gute Karten haben, deswegen er ihm Hoffnung machen kan, daß sie ihme kommen werden.

Wann der so eingangen, ein guter Spieler ist, ist er zuerst bedacht, den Satz zu gewinnen, wann er aber siehet, daß er denselben nicht beharren kan, spielet er nur daß der Satz stehen bleibe, oder repuesta werde, statt dessen ein Unbedachtsamer ihn verliert und gewinnen läßt.

Man muß nachdenken und gleichsam errathen wo die gute Karten und hohe Trümpf sind, daß muß man durch Ruthmassung haben, und nachdem man wegwirfft,

d'écarter; car celuy qui prend beaucoup de Cartes et qui n'en laisse pas cinq à son Compagnon doit, apparemment avoir quelque Matador, et là dessus l'Hombre doit prendre ses mesures.

Quand on est assuré par quatre Matadors de quatre levées, ou même quand on a trois Matadors avec une Triomphe ou un Roy, et qu'ainsi il y a beaucoup d'apparence, qu'on en fera quatre (mais que c'est aussi tout ce qu'on peut esperer, par ce qu'on n'a pas une Carte pour faire la cinquième) alors il faut tacher le plus qu'on peut de laisser faire deux levées au plus foible, afin que l'autre n'en fasse que trois; le plus foible aussi qui sçait jouër, cherche de son costé le moyen de n'en faire une; et s'il a deux Rois et qu'il y en ait un qui luy passe, il ne jouë pas le second, comme feroit un innocent, mais jouë une petite Carte; et s'il a bonne Triomphe, il songe à s'en defaire à propos, l'employant d'ordinaire pour obliger l'Hombre à prendre d'une plus haute, et pour l'affoiblir d'autant.

Je vous escrirois beaucoup d'autres choses pour jouër ce Jeu en perfection, n'estoit que cela depend fort du genie et de l'experience; je n'ay rien oublié de ce qui regarde l'essentiel et le fond de l'Hombre; j'en ay touché les loix et les régles qui peuvent servir à decider les coups, car il en

denn derjenige welcher viel nimmt und seinen Cameraden nicht fünf läßt, muß dem Ansehen nach einige Matadors haben, und darnach muß der so eingangen ist sich richten.

Wann man mit vier Matadorn versichert ist vier Leesen zu machen, oder wann man drey Matadors und einen Trumph oder König hat, und also dem Ansehen nach vier Leesen machen kann; dieses aber alles ist was man zu hoffen hat, weil kein Blat vorhanden womit man die Fünfte machen könnte, so muß man möglichst dahin trachten, daß der schwächeste zwey Leesen mache, damit der andere nicht mehr als drey machen könne; Der Schwächeste hingegen, wann er zu spielen weiß, befließiget sich nicht mehr als eine zu machen, und so er zwey Könige hat, auf deren einen man hat zugeben müssen, spielt er nicht den andern auß, wie etwan ein Unschuldiger thäte, sondern spielt eine geringe Carte, und wann er gute Trumph hat, suchet er derer mit Zug loß zu werden, und setzet gemeiniglich dem Spieler vor, damit er mit einem höhern nehmen müsse, um ihn desto mehr zu schwächen.

Ich hätte noch viel andere Sachen zu schreiben um diß Spiel vollkommen zu spielen, wann nicht viel an dem Verstand und Erfahrungheit lege. Doch habe ich nichts vergessen was das Wesen und den Grund des l'Homme-Spiels belanget. Ich habe dessen Gesetze und Regeln berühret, welche dienen können zu entscheiden die Fälle, (denn solche finden sich gar oft)

arrive à toute heure, qui font naistre de grandes disputes, et l'on ne rencontre pas toujours un Juge à point nommé; de sorte qu'il ne sera pas superflu de mettre par articles ces Loix et ces Regles, comme autant de feuilles de la Sybille, à fin qu'on les puisse trouver plus commodement.

Au reste, Madame, ne vous effrayez point de tant d'observations; vous n'aurés pas joué deux fois, que vous les sçaurés aussi parfaitement que les Joueurs les plus achevés. Car il est fort aisé de jouer à toute sorte de jeux, quoy qu'il soit très-difficile d'y bien jouer.

Les Loix et les Regles de l'Homme.

I. Celuy qui a trop ou trop peu de Cartes, s'il ne le declare avant que de voir son Jeu, il fait la Beste, si le coup se jouë.

II. Quand on a demandé si quelqu'un jouë sans prendre, et que personne ne le veut, on est obligé d'écarter.

III. Quand on dit je jouë sans prendre, on ne peut plus écarter.

IV. Si tost qu'on a nommé la Triomphe, on ne la peut changer; mais quand on s'est trompé

woraus grosses Gezänd entstehen kan, und man findet nicht allemal gleich den Augenblick einen Richter. Wird demnach kein Ueberfluß seyn, diese Geseze und Regeln in gewisse Artikel, als Sibyllinische Blätter zu verfassen, damit man sie desto füglich finden könne. Im übrigen habet ihr euch nicht zu entsetzen vor so viel Anmerkungen.

Ihr werdet nicht zweymal gespielt haben, so werdet ihr dieselbe so vollkommen wissen als die besten Spieler. Denn es ist gar leicht allerhand Spiele zu spielen, wiewol es sehr schwer ist, dieselben gut zu spielen.

Regeln und Geseze des l'Ombre - Spiels.

1. Derjenige welcher zu viel oder zu wenig Karten hat, wann er es nicht meldet ehe er sein Spiel siehet, muß bête sezen. wann anderst ditzmal gespielt wird.

2. Wer eingehen will, und fragt, ob die andern mit zu frieden seyn, der muß, wosern keiner ohne nehmen spielet oder Solo sagt, wegwerffen und eingehen.

3. Wer einmal Solo sagt, kan nicht mehr wegwerffen.

4. So bald man den Trumph nennet, kan man selbigen nicht mehr ändern, hätte man sich aber über-

on peut écarter une seconde fois, si l'on n'a pas vu les Cartes que l'on doit prendre, et que celles qu'on avoit écartées se puissent démêler d'avec les autres qui seroient à l'écart.

V. Si l'Hombre n'a point nommé la Triomphe, dès qu'il a levé et tourné ses Cartes, celui qui parle le premier la nomme.

VI. Si celui qui jouë sans prendre est le premier et qu'il ne nomme point la Triomphe, la premiere Carte qu'il jouë la nomme pour luy, et quoy que l'Espadille et Basta soient tousjours Triomphe, l'Espadille la marque en Pique et le Basta est en Tréfle.

VII. Quand on prend trop de Cartes, on peut oster celle qui est de trop, pour - veu qu'elle se puisse connoistre et qu'on n'ait point vu son jeu. Que si l'on ne sçait laquelle c'est, on les mesle, on fait couper, et puis un des trois en tire une au hazard, pour le premier de ceux qui ne jouënt pas, s'il la veut sans l'avoir veüe, s'il n'en veut point elle est pour l'autre, et si tous deux la refusent, on la met dans les écarts.

VIII. Si l'on a trop d'une Carte, et que l'on ait vu son Jeu, on est obligé de le mesler et de faire couper, et puis il en faut tirer une au hazard, et si c'est l'Hombre qui ait trop, il peut faire deux fois la beste.

eilet, kan man das andere mal die Carten wechseln, wofern man diejenigen so man nehmen soll, nit gesehen hat, und dieselbigen so weggeworffen sind, sich von dem Auswurff entscheiden lassen.

5. Wann der so da eingangen ist, den Trumph nit nennet bis er seine Carten aufhebt und umkehret, nennet ihn der welcher am ersten redet.

6. Wann der, welcher ohne nehmen spielet, der erste ist, und nennet den Trumph nicht, so nennet ihn die Carte, welche er auswirfft, statt seiner, und ob gleich die Espadille und Basta allezeit Trumph sind, so bedeutet doch die Espadille Schüppen, und der Basta Klee.

7. Wann man zu viel Carten nimt; kan man diejenige, welche zu viel ist, wegthun, wann man sie nur erkennen kan, und sein Spiel nicht gesehen hat; weiß man nicht, welche es ist, untermischet man sie und läßt abheben, darnach ziehet einer auf Glück heraus, von den ersten, der da nicht spielet, wann er sie will, ehe er sie gesehen hat; will er sie nicht, ist sie vor den andern, und so beyde sie nicht wollen, thut man sie unter den Auswurff.

8. Hat einer eine Carte zu viel und sein Spiel gesehen, ist er schuldig sein Spiel zu mischen und abheben zu lassen, nachmals ziehet man einen heraus auf gut Glück. Ist es der welcher eingangen ist, der zu viel Carten hat, kan er zweymahl bete segen.

IX. S'il se trouve en prenant des Cartes qu'il y en ait une de trop ou une qui manque, on refait; mais si l'on ne s'apperçoit qu'après que tout est joué, le coup est bon.

X. Une Carte tournée n'empêche point le Jeu, à moins que ce ne soit un Matador; et mesme quand il y en auroit un de tourné, s'il se trouvoit de reste après les écarts, le coup seroit bon.

XI. Si un de ceux qui deffendent, separe une Carte des autres comme pour la jouer, et que l'Homme l'ait entrevüë, il la nomme, et le contraint de la jouer, pourveu qu'il la puisse jouer sans renoncer.

XII. l'Homme qui tient une Carte pour la jouer, la peut retirer, tant qu'il veut, jusqu'a ce qu'il l'ait lachée.

XIII. Celuy qui renonce peut reprendre sa Carte jusque à ce que le levé soit mis où il doit estre; mais s'il n'avoit point coupé la Carte jouéë, que ce fut par exemple le Valet de Carreau, et qu'il en eust la Dame, et le sept, il ne pourroit pas prendre de la Dame, il faudroit qu'il lachast du sept.

XIV. On ne peut dire en jouant les Cartes qu'un seul mot qui est Gano, et qui signifie des choses bien differentes; mais qui s'entendent fort bien selon la diversité des occasions.

9. Findet sich, wann man die Carten nimt, daß eine zu viel ist oder abgehët, giebt man noch einmal: wird man aber dessen nicht inne, als wann alles gespielet ist, ist es vor dßmal gut.

10. Eine umgekehrte Carte verderbet kein Spiel, wann es kein Matador ist, und wann es gleich einer wäre, ist das Spiel, wann er sich nur unter den überbliebenen Carten findet, dennoch gut.

11. Wann einer von denen so nicht eingangen sind, ein Blat von den andern absondert, als wolte er spielen, und der so eingangen ist, hat es gesehen und nennet es, so muß er es spielen, wann es nur ohne Farbe zu laugnen gesehen kan.

12. Wann der da spielet ein Blat fasset, als wolte er es spielen, kan er es zurück ziehen, so er will, biß er es aus der Hand gelassen.

13. Wer da läugnet, kan seine Carte wiedernehmen, biß die Leese ist wo sie seyn soll; hätte er aber die gespielte Carte nicht gestochen, als zum Exempel, wäre es der Knecht von Rauten, und er hätte die Dame und den Siebender, könnte er mit der Dame nit mehr stehen, sondern müste den Siebender lassen.

14. Man kan im Auspielen kein ander als das Wort Gano sagen, welches unterschiedlichen Verstand hat, so aber doch nach Unterscheid der Gelegenheit wol zu verstehen ist.

XV. Si celuy qui defend, veut qu'on luy laisse une Carte ou qu'on la laisse prendre à l'Hombre, il dit Gano.

XVI. S'il jouë une petite Carte d'une couleur dont il a les hautes, pour le faire connoistre à celuy qui aide à defendre, il dit Gano.

XVII. Quand il jouë un Matador, ou une grosse Triomphe et qu'il veut que l'autre se defasse des bonnes, il dit Gano.

XVIII. Dès que l'Hombre dit Gano, il se soumet à faire la beste, et quand il gagneroit, il ne prendroit pas la Poule, de sorte que ce Gano ne peut servir qu'à le remettre.

XIX. Celuy qui jouë sans prendre, et qui renonce, ou qui a trop ou trop peu de Cartes, fait la beste, mais s'il gagne, et qu'il ait les Matadors, il s'en fait payer et ce sans prendre.

XX. Si tost qu'on voit que quelqu'un ait renoncé; on luy fait reprendre sa Carte pour le faire jouër dans l'ordre, et s'il y a eu de Cartes jouées, depuis qu'il a renoncé, on n'est obligé de les rejouer, on jouë tout de nouveau, comme on veut.

XXI. Il n'y a que l'Hombre à qui l'on paye les Matadors, et si quel qu'autre les a quand il gagneroit la Codille il ne les gagne point.

15. Wann derjenige, so den Satz vertheidigen hilfft, will, daß man ihme eine Carte lasse, oder daß der eingangen ist, sie nehmen solle, sagt er Gano.

16. Spielet er eine geringe Carte von solcher Farbe in welcher er die Höhern hat, sagt er, um denjenigen der vertheidigen hilfft, es zu erkennen zu geben, Gano.

17. Spielet er einen Matador oder großen Trumphy und will daß der andere seiner guten sich loß mache, sagt er Gano.

18. Sobalden der da eingangen ist, Gano saget, unterwirfft er sich bête zu setzen, und wann er gleich hernach gewünne, darff er doch nicht den Satz ziehen, daß also diß Gano nicht dienen kan, als nur das Spiel stehend zu behalten.

19. Wann der so ohne nehmen spielet, verlaugnet, oder hat zu viel oder zu wenig Carten, macht er bête. So er aber Matador hat, läffet er ihm solche bezahlen, und daß er ungenommen gespielet hat, das ist Solo.

20. Sobalden man siehet, daß einer gelaugnet hat, muß er seine Carte wieder nehmen und in Ordnung spielen, und wann mehrere Carten gespielet worden, nachdem er gelaugnet hat, ist man nicht schuldig sie wieder zu spielen, man spielet vom neuem wie man will.

21. Die Matadors werden sonst keinem bezahlt, als dem der da spielet, und wann gleich ein anderer sie hätte und damit Cobille machet, zahlet man ihm doch diese nicht.

XXII. Quand on a cinq levées et qu'on jouë une sixième Carte, on entreprend la vole, sans le declarer autrement, de sorte qu'on ne s'en peut plus dedire; Que si on la fait et qu'il n'y ait qu'une Poule, les deux qui deffendent, luy donnent encore la valeur de la Poule, chacun par moitié; s'il ne fait point la Vole, les deux autres la partagent. Que s'il fait la vole, et qu'il y ait plusieurs Poules, il prend tout ce qui est-au Jeu, et les autres ne luy donnent rien; s'il manque la vole, les deux autres partagent les poules, mais s'il a jouë sans prendre, il ne laisse pas de s'en faire payer, comme aussi de ses Matadors.

XXIII. Qui jouë une Carte avant qu'il soit à luy à jouer, fait la Beste.

XXIV. Quand l'Hombre entreprend la Vole, et qu'il jouë la sixième Carte, il n'est pas permis de dire ce qu'on garde, mais la premiere Carte qu'on jouë, la marque assez.

XXV. Ce qui s'oublie se peut demander jusqu'à ce qu'on ait achevé de donner les Cartes, et qu'on ait mis celles qui restent sur la table, après quoy, il y a prescription.

XXVI. S'il y a deux tournées on refait, et le coup ne se jouë point.

XXVII. Si quelqu'un peut faire voir, que le Jeu soit faux par une Carte qu'il ait mise à l'écart, le coup est nul.

22. Wann einer fünff Leesen hat, und spielet die sechste Carte aus, verstehet sichs, daß er ohne andere Erklärung martsehen wolle, er kan dessen sich nicht mehr entziehen; machet er alle Lees, und es stehet nicht mehr als ein Saß, so müssen die zween andere ihme noch so viel geben als gestanden ist, jeder die Helffte. Machet er sie nicht, theilen sie die zween andere unter sich. Machet er sie und es stehen mehr Sätze, nimmt er alles was auf dem Spiel ist, und die andern geben ihm nichts. Fehlet es ihm daß er sie nicht mache, theilen die andern zwey alles was da ist. Hat er aber ohne nehmen (Solo) gespielet, muß man ihme doch solches und die Matador zahlen.

23. Wer eine Carte spielet, ehe die Ordnung an ihm ist, muß bête setzen.

24. Wann der da spielet martsehen will, und spielet die sechste Carte, darff man nicht sagen was man behalten wolle, aber die erste Carte die man spielet, giebet es zu erkennen.

25. Das was vergessen ist kan man begehren, bis die Carten wieder ausgegeben sind, und die Ubrigen auff den Tisch geleget worden, nach diesem hat es ein Ende.

26. Werden 2. Blätter umgewandt, muß man wieder auffmischen und spielet vor ditzmal nicht.

27. Kan einer darthun, daß das Spiel falsch ist, wegen eines Blats so er weggeworffen hat, gilt es vor ditzmahl nicht.

XXVIII. Celuy qui dit Gano, s'il fait cinq levées ne gagne point Codille.

XXIX. Si celuy qui n'a pas pris assez de Cartes, s'en apperçoit avant que de les avoir veuës, il peut prendre celle qui luy manque, si elle est encore sur la table; Mais si un autre l'a prisé et l'a meslée dans son Jeu, il en reprend une dans son écart.

XXX. Si le dernier a plus écarté de Cartes, qu'on ne luy en a laissé, et qu'il y prend garde, avant que d'avoir levé son Jeu, quoy qu'il ait brouillé son écart avec celuy des autres, il ne fait point la beste, et il prend ce qui luy manque dans ses écarts.

XXXI. Qui renonce deux fois, fait deux fois la beste, le nombre n'en n'est point limité.

XXXII. Celuy qui après avoir donné, ou après avoir écarté regarde le dessous, ou quelque autre Carte, qu'il ne luy est permis de voir, fait la beste.

XXXIII. Si le dernier écarte avant celuy qui le precede, en sorte qu'il donne à connoistre le nombre des Cartes qu'il demande, il fait la beste.

Ces loix regardent principalement les joüeurs confirmés qui pourroient profiter de leurs fautes. Car les nouveaux joüeurs et sur tout les Dames, peuvent faillir innocemment, et le souverain droit seroit à leur égard une souveraine injustice.

28. Derjenige welcher Gano sagt, kan nicht Co-dike machen, wann er gleich fünff Leesen machte.

29. Wann derjenige so nicht genug Carten genommen hat, dessen inne wird, ehe dann er sie gesehen, kan er diejenige so ihme abgehët, wann sie noch auf dem Tische ist, nehmen: hat sie aber ein anderer genommen und ünter sein Spiel gemischt, nimmt er eine von denen so er weggeworffen.

30. Wann der Letztere mehr Carten weggeworffen hat, als ihm gelassen worden, und er nimt es in Acht ehe er sein Spiel auffgehoben, ob gleich er dasjenige was er weggeworffen ünter der andern ihres gemischt, macht er noch nicht bête, sondern nimt das was ihme abgehët ünter seinem Auswurff wieder.

31. Wer zweymahl verlaugnet, macht zweymal Beste, es ist keine gewisse Zahl benennet.

32. Wann der, welcher gegeben oder seine Carten schon weggeworffen hat, die unterste oder eine andere Carte, so ihme nicht erlaubet ist, siehet, machet er Beste.

33. Wann der Letztere seine Carten ausschießt vor deme der vor ihme ist, so daß er dadurch zu erkennen giebt, wie viel er nehmen wolle, machet er Beste.

Diese Geseze sind vornemlich vor die guten Spieler, welche ihre Fehler ihnen könten zu Nuzge machen. Dann die neuen Spieler und vornemlich das Frauenzimmer ohne Schaden fehlen und wäre in Ansehung ihrer das höchste Recht die höchste Unbilligkeit.

Nachbemerkung. Die ungleichartige Schreibung des Französischen ist vielfach beibehalten worden. S. 112. 3. 8. v. o. ist zu lesen conter statt contre.

II.

Die Launen des L'Hombre.

Paris 1699.

Der Titel dieses, bereits auf S. 11, 32 und 64 erwähnten scherzhaften Klagegedichts lautet:

**LES HAZARDS DU JEU DE L'HOMBRE. A
MADAME LA DUCHESSE DE BOURGOGNE.
A PARIS, Chez GREGOIRE DUPUIS, rue
Saint Jacques, à la Fontaine d'Or. M. DC. XCIX.
AVEC PERMISSION.**

Ueber Jacob Robbe, den Verfasser der Hazards (Hazards sind hier Launen, Zufälligkeiten in der allgemeinen Bedeutung, nicht in der besondern der Pretintailles, welche zuweilen auch schlechthin Hazards genannt wurden), ist zu bemerken, daß derselbe 1643 zu Soissons geboren, königlicher

Ingenieur und Geograph, wie auch Maitre perpétuel zu St. Denis bei Paris war. Er machte sich durch mehrere wissenschaftliche Arbeiten bekannt und starb im April 1721. Ein Exemplar seines gewiß sehr seltenen Klagedichtes über die Launen des L'Hombre (wenige Blätter in gr. 4to umfassend und auf der ersten Text-Seite mit einer Bignette, eine vornehme L'Hombregesellschaft darstellend, versehen, worauf die Worte folgen „Les Hazards du Jeu de l'Hombre à Madame la Duchesse de Bourgogne, Plainte.“) besitzt die K. Bibliothek in Dresden. Es erschien mir angemessen, nur das Gedicht selbst zu übertragen, da die Noten keiner Uebersetzung bedürfen; dagegen habe ich zu dem deutschen Gedicht einige erläuternde Anmerkungen gegeben. Die Schreibart des Originals ist fast durchgängig beibehalten worden.

In Bezug auf die Prinzessin, welcher der Scherz gewidmet wurde, möge hier nur noch bemerkt werden, daß, nach den Memoiren von Dangeau, Ludwig XIV. sehr bald (am 19. Mai 1700) sich gemüßigt fand, die Schulden der wohl etwas zu liberalen Herzogin von Bourgogne zu berichtigen.

Les effets bien souvent répondent mal aux causes,
Les personnes, les temps, les lieux changent les
choses :

Pour toucher même but, il est divers moyens,
Selon l'occasion, chacun se sert des siens.
Tel pour y parvenir, tient une route aisée,
Qui nous y paroitra tout-à-fait opposée;
Et par le même esprit, que nous le condamnons,
Il rira du chemin qu'il voit que nous prenons.

Princesse, je sçai bien qu'on ne doit qu'avec
crainte,

Lire le froid recit d'une ennuyeuse plainte,
Et que les complaignans, par leurs tons douloureux,
N'émeuvent, tout au plus, que la pitié pour eux.
Ma Muse, cependant, béguyante et craintive,
Veut aujourd'hui vous plaire avec sa voix plaintive,
Et cherche à vous fournir un sujet de plaisir,
En contant un malheur qu'elle vient de choisir.

Wie doch der Ursach' oft die Wirkung sich entzweit,
Personen, Zeit und Ort verändern was geschieht,

Zu gleichem Zwecke sind die Mittel sehr verschieden,
Je nach Gelegenheit braucht man, was uns beschieden.
Dem Einen ist der Weg dorthin zu kommen leicht,
Indes dem Andern wohl das Ding ganz anders dünkt,
Und kraft desselben Rechts, womit wir Jenen schmälern,
Lacht dieser auch der Bahn, die wir für uns erwählen.

Erhabne Frau! Ich weiß, daß man nur ängste-
voll

Ein frostig Klage lied von Andern lesen soll,
Und daß die Dichter selbst mit traurigen Geberden
Ein Vorwurf höchstens nur für unser Mitleid werden.
Sucht meine Muse nun, der Kunst und Muth gebricht,
Heut dennoch Eure Gunst mit einem Klagedicht,
So solls zum Gegenstand nur einen Scherz erwählen,
Und Euch ein Mißgeschick von feltner Art erzählen.

Ce malheur, qui me livre à des chagrins sans
 nombre,
 Est un tissu de coups que j'ai perdus à * l'Hombre ;
 Des coups à dégoûter tout homme de jouër,
 Et vous-même bien-tost vous allez l'avoüer.
 Vous, dont le vif esprit, a déjà sçû comprendre,
 Tout ce que le hazard y peut faire entreprendre,
 Depuis qu'étant marqué pour un de vos plaisirs,
 Il partage le temps de vos heureux loisirs.

Vn jour que je révois à l'insulte nouvelle,
 Que m'avoit voulu faire une * secte rebelle.
 Et comment j'avois sçû découvrir cet écueil,
 Confondre leur malice et braver leur orgueil ;
 Je fus soudain tiré de cette réverie,
 Par les cris redoublez de la Briel hé, La Briel !
 Ton maitre est-il là haut ? c'étoit de mes amis,
 Qui venoient pour me voir, comme ils m'avoient
 promis.

Nous parlâmes d'abord des nouvelles courantes,
 Du rabais de l'argent, du mouvement des ** rentes.
 De la Paix où l'Europe a veu la Pieté,

* Le Jeu de l'Hombre vient d'Espagne ; ce mot en
 langue Espagnole signifie Homme. On l'appelle ainsi,
 parce que celui qui jonë est l'homme à qui les autres ont
 à faire.

* Dynasticides solelnels.

** Rentes sur l'Hôtel de Ville qui ont été réduites.

Dies Mißgeschick, das mir so großenummer
macht,

Hat jüngst ein Unglückstag im P'ombre mir gebracht,
Fürwahr ein Unglückstag, das Spiel uns zu verleiden,
Ihr selbst, erhabne Frau! sollt bald darob entscheiden,
Ihr, deren kluger Geist schon lange weiß und kennt,
Was man in diesem Spiel des Glückes Launen nennt,
Seit solche Lustbarkeit in frohen Ruhestunden
Bei Euch, zum Zeitvertreib ein Plätzchen hat gefunden.

Jüngst als ich unmuthevoll dem Frevel nachgedacht,
Den ein Rebellentroß aufs neu mir angefacht,
Und wie ich dann gewußt, den Anschlag zu entdecken,
Die Bosheit zu zerstreun und ihren Stolz zu schrecken,
Hält plötzlich meinen Geist in seinen Träumen an
Ein Ruf vor meiner Thür: „Johann! heba, Johann!
Dein Herr, ist er zu Haus?“ Es waren Kameraden,
Die zum Besuch bei mir sich jüngstens eingeladen.

Wir plauderten zuerst von Neuem allerhand,
Vom Silber-Agio und von dem Rentenstand,
Vom letzten Friedensschluß, der hoch die Welt ergötzet,

Sacrifier la gloire à l'austère Equité.
 On rit des vains projets de certains Politiques,
 On blâma les erreurs de nos nouveaux Mystiques.

Le nouvel * Opera fit regretter Quinault,
 On discourut long - temps sur Bernier, sur Rohault.
 L'un vantoit Gassendi, l'autre exaltoit Descartes,
 Ensuite, par mon ordre, on apporta des Cartes,
 Des Fiches, des Jettons, enfin on prépara
 Ce qu'il falloit pour l'Hombre, attendant l'Opera.

Comme on ne prétend pas au Jeu se faire riche,
 On arrêta le prix d'un Louïs chaque Fiche.
 La Fiche, vingt jettons; le jetton, dix ^a sols d'Or,
 Que le perdant payoit pour chaque ^b Matador.

* C'étoit les Fêtes galantes.

^a Vn sol d'Or est la deux-centième partie d'un Louïs d'Or, suivant sa valeur.

^b Matador, en Espagnol signifie assommeur; parce que ces Cartes semblent assommer les autres par leur valeur. Il y en a trois naturels, qu'on nomme, Espadille, Manille et Baste. Les autres Triomphes peuvent devenir Matadors avec ceux-ci, pourveu qu'ils fassent après eux une sequence sans interruption. Ainsi l'on en peut avoir neuf à la fois.

Da frommer Sinn den Ruhm dem Rechte nachgesetzt,
 Was Pfüfcher = Politik für Hirngespinnst erdacht
 Und Frömmler = Bahn jetzt schwärmt, ward drauf von
 uns verlacht,

Wir ließen Quinaults Tod die neue Oper klagen
 Und wußten von Rohault und Bernier zu sagen,
 Der pries den Gassendi, der andre den Descartes,
 Bis dann ein Kartenspiel von mir entboten ward,
 Auch Fische¹⁾ und Jettons, um bei der Lust der Karten,
 Und zwar beim L'Hombrespield, die Oper zu erwarten.

Auf reich zu werden war's von uns nicht abgesehen,
 Drum sollt' ein Louisd'or auf jedes Fischchen gehen,
 Zu zwanzig Stück Jettons (à Stück zehn Sous in Gold);
 Für jeden Matador war ein Jetton der Sold;

1) Die für gewisse Spielmarken früher und zum Theil auch noch in neuerer Zeit in Deutschland übliche Bezeichnung Fische oder Fischchen ist jedenfalls von dem französischen fische (und dieses wiederum von dem spanischen ficha) hergenommen. Die französische fische hatte gewöhnlich 20, zuweilen auch nur 10 jettons (im Deutschen früher Rechen, dann Rechen = oder Zahlpfennige). Nach Zedler's = Universal = Lexicon 18. Bd. 1738 ist das deutsche „Lombrefischgen“ eine schmale, längliche Spielmarke, deren 6 auf eine ganze Marke gehen, welche letztere Dantes (wohl von dem spanischen tantos) genannt wurden und „rund und auf allerhand Art ausgezackte Blättlein und Scherben“ von Elfenbein oder sauberem Holz waren; nach dem Hamburger L'Hombre = Buch von 1770 gingen 20 Fischgen (kleine Marken, auch Dantes genannt) auf einen Contract (große Marke).

Chacun six devant soy, la mise étoit honnête
 Trois, lorsque l'on passoit, ou qu'on mettoit la bête.
 Ainsi chacun de nous sagement s'épargnoit,
 Et sans trop s'échauffer, et perdoit et gagnoit.
 Trois Louïs, tout au plus, faisoient toute la perte,
 Et sans en murmurer, je l'avois seul soufferte.
 Trop heureux de m'en voir quitte à si bon marché,
 Moy qui tiens le malheur à ma suite attaché.

Nôtre troupe, déjà par cinq heures surprise,
 Songeoit, après vingt tours, à finir la reprise;
 Mais par certains égards, on m'avoit accordé,
 Le tour des malheureux, que j'avois demandé.
 Deux de nous avoient fait, j'étois prêt de me rendre,
 Quand il me vint un jeu propre à jouer sans prendre.
 Jugez, si pour gagner, il en faut un plus beau,

J'avois trois Matadors ^a sixièmes en carreau.
 Deux renonces, premier, que veut-on davantage?
 A moins que des trois jeux on n'ait fait le partage,
 Et que quelqu'un exprés n'ait pris soin de choisir,
 Sur table à découvert, un jeu fait à plaisir.
 Pour peu que la Triomphe eût été partagée,
 Je tenois mon jeu seur, et ma perte vangée.
 En vouloir prendre trois, j'y trouvois du hazard:
 Car souvent la rentrée est pire que l'écart;

^a C'est-à-dire, accompagnez de trois autres Triomphes.

Sechs setzte Jeder aus, der Einsatz war honnet
 Bestimmt mit drei Points für's Passen oder Bête *).
 So hielt sich Jeder denn mit Mäßigung zurück
 Und ohne Leidenschaft probirten wir das Glück,
 Drei Louiss'or hatt' ich zuletzt Verlust zu tragen
 Und zwar allein, jedoch ich trug ihn ohne Klagen,
 Da ich sehr glücklich mich in diesem Fall geschätzt,
 Mich, dem das Unglück stets im Spiele nachgesetzt.

Fünf Stunden hatten wir beim Spiele zugebracht,
 Mit zwanzig Touren war die Sitzung abgemacht,
 Doch aus Gefälligkeit, wie ich es mir erbeten,
 Ließ man noch eine Tour für den Verlierer treten.
 Zweimal war schon gespielt und ich im alten Stand,
 Da kommt ein Solo mir zuletzt noch in die Hand.
 Sagt selbst, wird solch' ein Spiel im L'Hombre leicht
 verloren:

In Carreau fixième, und mit drei Matadoren,
 Vorhand, Renonce par tout, was will man billig mehr?
 Es nähme Jemand denn der Spieler Karten her,
 Um offen sich ein Spiel daraus zurechtzulegen,
 Das würde freilich mehr Vergnügen ihm erregen.
 Ich hielt zum wenigsten, war nur der Trumpf getheilt,
 Mein Spiel gewonnen und des Unglücks Schmerz geheilt.
 Erst wollt' ich fragen, doch ich ließ den Vorsatz laufen,
 Denn, was wir werfen ist oft besser, als wir kaufen.

2) Nach gewöhnlicher französischer Spielweise setzte jeder Spieler beim Beginn des Spiels 2 Jettons vor sich, welche,

Et c'est être imprudent, que de s'y trop attendre.
 le crus donc que le coup étoit plus seur sans prendre.
 le nomme, on prend; l'un cinq, l'autre les autres
 huit,

Alors pour seconder le sort qui me conduit,
 le jouë à tout, un coup; mais ma peur fut extrême,
 Quand cette main m'apprit que^a le Pont e sixième
 Etoit entre les mains du plus rusé des deux;
 Cependant le dernier étoit plus hazardeux.

Alors je déployai toute mon industrie,
 Et jugeant qu'il falloit changer de batterie,
 le jouai par ma fausse, afin de * voir venir,
 Et pouvoir à propos lâcher ou retenir.
 Le dernier prend du Roy, redouble 'de la Dame,
 Et demande^b G a n o : moy je riois dans l'ame,
 De le voir sans raison ainsi mettre en deux mains,

Et ne pouvois comprendre où tendoient ses desseins.
 Mais quand du Roy de Trefle il eût couvert la table,

^a Punto. On appelle ainsi l'As rouge, quand il est Triomphe; parce que la figure de cette Carte, qui est en Espagne, une tasse ou un denier, ne paroît qu'un point, par rapport aux As noirs, qui sont une Epée et un Bâton.

* On dit autrement, être tenace.

^b G a n o , en Espagnol, signifie, je gagne; pour dire lâchez moy la main. C'est le seul mot qu'il est permis de dire dans le temps que l'on jouë les Cartes.

Und unflug ist es auch, wenn man zu vieles wagt,
 Genug, mein Solo schien mir besser, als gefragt.
 Ich nenne nun den Trumpf, der Eine kauft fünf
 Karten,

Der Andre nimmt sich acht, nicht länger ist zu warten,
 Sofort spiel' ich Atout, doch wie werd' ich erschreckt!
 Als in des ersten Hand sechs Trümpe ich entdeckt,
 Und zwar in dessen Hand, der minder leicht zu fangen,
 Indes der Andre mehr lech in das Zeug gegangen.

Jetzt hieß es Aufgepaßt! und klüglich operirt,
 Drum wird ein anderer Plan von mir jetzt ausgeführt,
 Durch einer Fausse Spiel will ich die Gegner fassen,
 Um in der Hinterhand zu nehmen oder lassen.
 Mein zweiter Widerpart, der mit dem König stach,
 Spielt' drauf mit Gano-Ruf auch noch die Dame nach.
 Im Stillen jubl' ich nun: Das Spiel kommt in zwei
 Hände!

Doch ich begreife nicht der Sache Zweck und Ende,
 Als drittens er jedoch von Trefse den König bringt,

da der Jetton hier 3 Points galt, 6 Points machten. Wer
 paßte, setzte 1 Jetton in den Stamm. Der hier erwähnte
 Jetton für ein Bete wurde jedenfalls nur für falsches Ab-
 stechen u. dgl. als sogenanntes Strafbete entrichtet; denn bei
 dem Verlust eines Spieles wurde der ganze Betrag dessen,
 was in dem Stamm stand, als Bete gefeßt.

le fus embarrassé d'un doute insurmontable.
 le crains, coupant de bas, de me voir surcoupé,
 Coupant du * Baste, on lâche, et je suis attrapé.
 Car n'ayant plus qu'un * coeur, trois basses et
 manille,
 le cours risque, par là, de la perdre * codille.
 Enfin doutant que l'autre eût de cette couleur,
 le lâche, et la remets par trois, avec douleur.
 Mes renonces ainsi tromperent mon attente,

le fis la bête au moins de** quatre cens cinquante.
 Sans compter le sans prendre et les trois Matadors.
 A ne vous point mentir, j'eus du chagrin alors;

* Bastos. On appelle ainsi l'As de Trèfle, parce qu'en Espagne la figure de cette Carte est un Bâton. C'est le troisième Matador, en telle couleur que l'on joue. Il peut être forcé par l'Espadille et la Manille.

* C'étoit la Fausse.

b On devrait dire Malille; c'est-à-dire, la petite méchante; parce que c'est la moindre de sa couleur, quand elle n'est pas Triomphe. C'est le deuxième Matador, qui est le sept en rouge et le deux en noir. Elle ne peut être forcée que par l'Espadille.

c Perdre Codille, c'est quand l'Homme fait moins de mains qu'un des deux joueurs. En Espagne celui qui gagne, frappe alors des coudes sur la table, par maniere de raillerie.

** C'est-à-dire quatre Fiches et demie, ou quatre-vingt-dix jettons; c'est qu'on appelle une Fiche un cent, quoiqu'elle ne vaille que vingt jettons.

Geb' ich voll Schrecken mich von Zweifeln ganz umringt.
 Denn steh' ich niedrig ein, kann man mich surcoupiren,
 Geb' ich die Baste drauf, wird man gewiß lachiren;
 Dann hätt' ich nur ein Coeur, drei kleine Trumpf,
 Manille,

Und ich verlör' bestimmt mein gutes Spiel Codille,
 Drum, daß ich dem Surcoup der Hinterhand entflieh',
 Geb' ich mein Coeur und bin ach! par trois remis.

So schwand in leeren Dunst mein hoffnungreich Er-
 gößen,

Ich mußte nun als Bête vier Cens und funfzig ³⁾ setzen,
 Die Solospesen auch und für drei Matador,
 Darf ich nun läugnen wohl, daß ich die Lust verlor?

3) Die französische siche hieß auch cent, da dieser eben-
 falls 20 Jettons hatte und der Jetton eigentlich 5 Points
 galt.

Non pas qu'au Jeu la perte ou le gain m'intéresse,
 Mais de voir le hazard triompher de l'adresse.
 Car par rapport à moy, nos deux aventuriers,
 En matiere de jeu, n'étoient pas grands sorciers.

Cependant, par ce coup, mille * marques sur
 table

Faisoient, à mes dépens, une ** Poule notable.
 Chacun de nous à part, la devoit des yeux,
 Et par l'espoir du gain, se sentoit tout joyeux.
 Mais comme bien souvent la crainte de la perte
 Fait négliger du gain l'occasion offerte;
 Pas-un des deux n'osa faire un coup important,
 Et risquer dix Louïs, pour en gagner autant.
 Cette aventure étoit à moy seul réservée,
 Et voici justement comme elle est arrivée.

Le hazard, ou la crainte, après ce mauvais tour,
 Nous avoit fait tous trois passer le premier tour,
 Lorsque pour le second les cartes partagées,
 Je me trouvai les mains pompeusement chargées
 De quatre matadors, du trois et de deux Rois,
 J'étois lors ^a en cheville, et le plus mal des trois.

* C'est-à-dire dix Fiches ou deux cens Jettons.

** La Poule est tout le fond du jeu, qu'il s'agit de
 gagner.

^a C'est-à-dire, entre le premier et le dernier, et le
 plus mal placé des trois.

Mir konnte am Verlust und am Gewinn nichts liegen,
Nur traurig, daß das Glück so über Kunst muß siegen,
Denn ich gesteh' es frei, daß Keiner von dem Paar
Im Spiele gegen mich ein Hexenmeister war.

Indes durch diesen Fall nun tausend Marken ⁴⁾
standen,

Auf meine Kosten war der große Stamm vorhanden,
Verschlang ein Jeder ihn begierig mit dem Blick
Und hoffte vom Gewinn desselben reiches Glück.
Doch, wie so häufig, ließ die Furcht vor dem Verlieren
Bei günstigem Aspect die Spieler nichts riskiren.
Nicht war mein Gegenpaar im Spiel so unverzagt,
Daß es zehn Louisd'or an den Gewinn gewagt,
Dies Wagniß wurde nur von mir kühn unternommen,
Und höret nun, wie mir der letzte Streich bekommen.

Aus Laune oder Furcht, seit Jen's mir widerfuhr,
Verpaßten sämmtlich wir die ganze nächste Tour,
Doch als zur zweiten Tour die Karten ausgegeben,
Konnt' ich mit froher Lust empor die Blätter heben:
Zwei Forcen, dreimal klein und dann vier Matador,
Doch saß ich Mittelhand, nicht Erster, wie zuvor.

4) 1000 Marken hier = 1000 Points, welche 10 Cens
oder Fiches ausmachten.

Mais le plaisir de voir ce jeu dans mon partage,
 Ne me permit jamais d'attendre davantage :
 J'étais fièrement mes cartes à l'instant.
 Tout beau, dit le premier, ne vous hâtez pas tant,

Remarquant dans mon jeu, que j'avois deux bas piques,
 Nous allons entre nous voir d'étranges pratiques :
 Le jeu de l'Homme est traître, et souvent en secret,
 Tel, qui croit tout gagner, n'emporte qu'un regret.
 Puis il me demanda, jouëz-vous? oüi, lui dis-je,

En coeur; et je ne puis perdre, sans un prodige.
 D'abord pour commencer, le dernier en prit neuf,

Et n'ayant rien de bon à garder, fit ^a jeu neuf.
 Ce grand écart me fût un présage funeste,

Que l'autre des atouts auroit encor le reste.
 Et ce même premier fit trembler mes deux Rois,
 Quand, laissant la dernière, il n'en voulut que trois.
 Il ne la montra point; lors l'esprit en balance,
 Chacun examinoit son jeu dans le silence :
 Les autres méditant par quel secret moyen,
 Ils pourroient faire prendre un mauvais tour au mien.
 Et moy pour les braver, ruminant dans ma tête,
 Les moyens les plus seurs, pour regagner ma bête.

^a Faire. Jeu neuf, c'est écarter ses neuf Cartes.

Allein die große Lust an meinen schönen Karten
 Ließ mich nicht lange mehr auf die Erklärung warten,
 Drum breit' ich offen flugs mein Spielchen auf den Tisch;
 „Om!“ spricht die Vorhand drauf, „nur nicht zu
 feck und frisch,“

Indem sie schnell bei mir zwei kleine Bique gesehen,
 „Laßt uns nur an das Spiel mit seinen Launen gehen,
 „Das L'Homme täuscht sehr und der betrügt sich oft,
 „Der jedes hübsche Spiel stets zu gewinnen hofft.“
 Drauf fragt er „Spielt Ihr denn?“ „Ja!“ sag' ich
 „und in Coeur!“

„Und geht das Spiel perdu, so ist's ein Hauptmalheur.“

Wohlan! das Spiel beginnt: die Hinterhand kauft
 Neun,

Sie scheint den Wegwurf nicht von Fauffen sehr zu scheun,
 Das Ding behagt mir nicht, denn schlecht nur kann
 mir's nützen,

Wenn in der ersten Hand schon alle Trümpe sitzen;
 Für meine Forcen bang' werd' ich noch mehr verstimmt,
 Als jetzt die Vorhand nur drei neue Karten nimmt,
 Die vierte bleibt im Rest. Mit prüfendem Erwägen
 Sieht Jeden man sein Spiel im Stillen überlegen,
 Es sinnt das Gegenpaar, wie es mit klugem Schlag
 Mir meine schöne Tour zu Schanden richten mag,
 Und ich dagegen hin bestrebt mit klugem Sinnen
 Mir das verlorne Bête jetzt wieder zu gewinnen.

Enfin ayant cessé tous trois d'examiner,
 Le début du premier eût lieu de m'étonner.
 Il commença d'abord, atout; je mis ^a le Ponte,
 L'autre ne fournit point; alors faisant mon compte,
 Qu'un de mes Rois du moins pourroit bien me passer,
 Le crûs qu'il valoit mieux par là recommencer.
 P'en jette un; mais celui qui m'avoit sous sa coupe,
 D'une ardeur empressée, aussi-tôt me le coupe.
 Puis il rejouë atout; je prends du Baste alors,
 Et gardant pour la fin mes autres Matadors.
 Je croy devoir jouër mon Roy, par préférence;
 Mais il le coupe encor, contre mon espérance,
 Et je suis sur le point, en ce fatal moment,
 De faire encor la bête assez bizarrement.
 Tout l'espoir qui me reste, et flatte ma pensée,
 Etoit que par hazard, cette Carte laissée
 Pouvoit être un atout, et j'en voulois douter:
 Car toujours dans ses maux on cherche à se flater.
 Mais de quelque constance enfin, dont je me pique,
 Je frémis, quand je vis jouër le Roy de Pique.
 P'en mets un des deux miens, l'autre en jette le sept,
 Le premier continuë, en jettant le Valet,

^a Le Ponte devient ici le quatrième Matador, à cause qu'il est accompagné des trois Matadors naturels. Mais il peut être forcé par une triomphe inferieure, comme les autres suivantes. Si l'on jouëoit en noir, ce seroit le Roy, etc.

Die Ruß'ung ist gescheh'n; doch wie werd' ich erschreckt,
 Als sich der schlaue Plan der Borhand mir entdeckt;
 Mein Gegner spielt Atout; der sinkt, von mir getroffen;
 Dem Andern fehlt der Trumpf; nun ist mein einzig Hoffen,
 Daß von den Forcen mir nur eine gehen soll,
 So spiel' ich weiter nun, von dieser Hoffnung voll,
 Den einen König aus, flugs wird er abgestochen
 Von meinem Feind im Trumpf, dem schnell die Adern pochen.
 Und wieder kommt Atout, die Baste geb' ich drauf
 Und hebe mir zum Schluß die andern Trümpfe auf.
 Ich muß nun nach Raison den zweiten König bringen,
 Jedoch auch dieser fällt, o schreckliches Mißlingen!
 Ich sehe trostlos nun in diesem Augenblick:
 Ein Bete zu machen ist mein trauriges Geschick.
 Nur eine Hoffnung bleibt und schmeichelt meinen Sinnen,
 Die eine Karte wird vielleicht mein Spiel gewinnen,
 Die übrig blieb, vielleicht ist diese ein Atout,
 Denn jedes Uebel läßt noch eine Hoffnung zu.
 Doch kann ich standhaft sein, wie ich mir vorgenommen,
 Seh' ich, o Schrecken! jetzt von Pique den König kommen?
 Klein Pique geb' ich, die Hand nach mir die Sieben bei,
 Mein Feind spielt nochmals Pique, den Buben zwar;
 auf's Neu

P'en mets encor, croyant que l'autre auroit la Dame,
 Mais il ne l'avoit point, dont j'enrageai dans l'ame.
 Et je sentis enfin le comble des douleurs,
 Quand ce fâcheux premier étalant ses trois coeurs,

Cria d'un ton railleur, Elle est, ma foy, ^a Codille,
 En effet je n'avois ^b qu' Espadille, Manille,
 Et l'inutiles trois, qui restoient dans mes mains,
 Et dont je ne pouvois faire plus de deux mains.

Alors le coeur saisi d'une colere extrême,
 le jure, je maudis, je fulmine en moi-même.
 Et comme on donne tout aux premiers mouvemens,
 Aux malédictions j'ajoute les sermens.
 Vous sçavez les sermens aux jouëurs ordinaires,
 Qu'ils font légèrement et qu'ils ne gardent guères.
 Jurant que de leur vie ils ne tiendront un jeu,
 Déchirent, rompent tout, et jettent tout au feu;
 Mais lorsque ce torrent est au bout de sa course,
 On les voit doucement tirer encor la bourse,

^a Gagner Codille, c'est gagner au lieu de l'Hombre, sans faire jouër. Les Espagnols appellent cela, Ganar de Codillos; c'est-à-dire, gagner à son aise et les coudées franches; comme l'on dit: Bever de Codos, dans le même sens.

^b Espadilla. On appelle ainsi l'As de pique, parce qu'en Espagne la figure de cette Carte est une Epée: C'est toujours le premier Matador, en telle couleur que l'on jouë. Il ne peut jamais être forcé ni pris.

Bedien' ich wieder klein, ach, siele doch die Dame!
 Doch nein; ich rase fast, erfüllt von Wuth und Grame,
 Und völlig wird das Maas der Schmerzen mir erfüllt,
 Als schließlich nun mein Feind schnell die drei Coeurs
 enthüllt

Und spöttisch dazu ruft „Mein Treu', es ist Godille!“
 Denn ich besaß ja nur Spadille und Manille.
 Drei Karten waren mir unnütz noch in der Hand,
 Auf die zwei Stiche blos ich jetzt zu machen fand.

Nun ist vom höchsten Zorn mein Innres überflossen,
 Ich habe Schimpf und Schmach jetzt auf mich selbst ergossen,
 Und wie dies einmal ist in menschlicher Natur,
 Von Fluch und Lästerung kommt man auch auf den Schwur.
 Doch wißt Ihr, was im Spiel gewöhnlich bei den Leuten
 Die Schwüre sind und daß sie niemals viel bedeuten.
 Wenn jetzt auch Einer schwört: Mein Lebtag spiel ich nicht!
 Und das, was ihm zur Hand, verbrennt, zerreißt, zerbricht,
 Ist nur des Zornes Strom bis an das Ziel gekommen,
 Zuletzt wird ruhig doch die Börse hergenommen,

Dans l'espoir de trouver le sort moins rigoureux,
Et qu'il se lassera de les voir malheureux.

J'oubliois qu'il fallut payer, sans plus attendre,
 a Huit pour les Matadors, b douze pour le sans prendre.
 Car dans ce jeu sévère, il n'est plus d'amitié,
 L'indulgence est un crime, et l'on est sans pitié.
 Par cette aspre rigueur, mon dépit qui re- double,
 M'inspire de risquer, jouant à quitte ou double.
 Je mets bête sur bête en vrai déterminé.
 Alors, pour m'achever, ce joueur fortuné,
 Qui venoit de gagner ce surprenant Codille,
 Voulut faire jouer pour la gagner c Moquille.
 Mais jugeant que son jeu n'étoit pas assez fort,
 Il crut ne devoir pas alors tenter le sort.

Ce fut deux tours après, que ce sort favorable,
 En mit un des plus beaux, dans sa main formidable.
 Il prit cinq cartes; mais par excès de chaleur,
 Il manqua sottement de nommer sa couleur.
 Moy, qui portois du Pique en main les trois peintures,
 Pensant voir enchérir sur mes deux aventures,

a Ce sont les peines de celui qui fait la bête avec ces deux avantages.

b S'il eut gagné, les autres les lui auroient payez.

c Gagner Moquille, c'est gagner le coup d'après que l'on a gagné Codille. Mochilla, en Espagnol, signifie sac ou besace. C'est comme nous disons emporter le sac et les quilles, pour dire, prendre tout.

Voll Hoffnung, daß ihm nun mit minder strengem Blick
Zulächle mitleidvoll ein milderes Geschick.

Dabei vergaß ich noch, zur Mehrung meiner Qualen,
Acht für die Matadors, für's Solo zwölf zu zahlen,
Denn in dem Teufelspiel ist Freundschaft unbekannt,
Die Nachsicht ein Vergehn und Mitleid ungenannt:
Drob fühl' ich so den Zorn in meinem Innern wühlen,
Daß er mich treibt: ich will nun quitte ou double spielen.
Ich setze Bete auf Bete, in meinem Starrsinn fest,
Da kommt mein Gegenpart zu geben mir den Rest,
Denn er, der eben erst brillant gewann Codille,
Begehrt ein neues Glück, gelüstend nach Moquille ⁵⁾.
Doch, da sich ihm sein Spiel nicht stark genug erzeigt,
Versucht er klüglich nicht des Schicksals Gunst und schweigt.

Zwei Touren aber drauf steht er das Blatt sich wenden
Und ein vortrefflich Spiel in seinen schlimmen Händen.
Er kauft fünf Karten, doch in wilder Hast erpicht,
Rennt thöricht er die Farb' von seiner Frage nicht ⁶⁾.
Schnell, da drei Bilder nun ich von der Bique besitze,
Bin ich darauf bedacht, wie ich den Fehler nütze,

5) Ueber Moquille s. die gegenüberstehende Bemerkung
und oben S. 32 in der Note.

6) Wenn der Spieler die Farbe seiner Frage zu nennen
vergessen hatte, konnte der folgende Spieler die Farbe beliebig
bestimmen; in welchem Falle aber der Spieler dann die von
ihm weggeworfnen Blätter aus dieser genannten Farbe zu-
rücknehmen konnte.

le nomme promptement, Pique: C'est un malheur,

Dit-il, fort froidement, mais non pas sans douleur:
 Car je le vis pâlir, puis se grattant la tête,
 Allons, c'est à mon tour à faire aussi la bête,
 Et puisque mon erreur ne sçauroit l'éviter,
 le reprends un atout, que je viens d'écarter.

Moy qui voi dans mon jeu trois cartes des plus
 hautes,
 le songe à reparer mes pertes et mes fautes,
 Je * vais à fond, et prends par malheur cinq car-
 reaux,
 Avec un coeur, surcroit de déplaisirs nouveaux.
 L'autre que je croyois mieux partagé que l'Hombre,
 Me parût, comme moy, d'un visage assez sombre.
 Il n'avoit pour tout jeu, que quatre atouts fort bas,
 Et cinq coeurs par le Roy; mais dans un pareil cas,

Ce n'étoit pas assez pour un esprit alerte,
 Qui croyoit que le sort repentant de ma perte,
 Avoit mis en mes mains la Triomphe et les Rois,
 Et craignoit le Codille, ainsi que l'autre fois.
 Il ne s'attendoit pas au coup épouvantable,
 Que méditoit alors ce joueur redoutable,
 Dont le hazard prit soin d'appuyer les efforts,

* Aller à fond, c'est prendre beaucoup de Cartes,
 dans l'esperance d'avoir le jeu.

Und nenne schleunig: Bique! — Om! spricht er, das
ist schlimm!

Anscheinend ruhig zwar, jedoch mit innerm Grimm,
Sein Angesicht wird bleich, er kratzt sich hinterm Ohr,
Das Schicksal, seufzt er, zieht mich keinem Andern vor,
Nur will ich, da ich muß mich seinem Schluß bequemen,
Den weggeworfnen Trumpf ins Spiel zurück mir nehmen.

Ich, dem drei hohe Trumpf schon in den Händen
sind,

Ich denke: ha! nun weht mir günstig wohl der Wind!
Sechs Karten werf' ich weg, doch nicht zu meinem
Frommen,

Fünf Carreaus und ein Coeur hab' ich im Kauf bekommen.
Und auch mein Partner, den ich stark im Trumpf geglaubt,
Senkt, so wie ich, betrübt hinab sein düstres Haupt.

Nur vier geringe Trumpf besaß er und daneben
Fünf Coeurs vom König an; schon sieht sein Geist mit
Beben,

Sein sonst so muntre Geist, daß reuig das Geschick
Mir das, was ich verlor, ersetzt durch reiches Glück.
Er wähnt in meiner Hand den Trumpf und hohe Karten
Und glaubt Godille schon, wie früher, zu erwarten.
Er ahnte arglos nicht, was für ein schrecklich Blatt
Der Widerpart von uns in seinen Händen hat,
Den günstig das Geschick zum Liebling sich erkoren,

Trefle nämlich war sein Spiel und mit vier Kataboren,
 Dazu erkauf' Bique-Zwei er in sein Fragespiel.
 Worüber ihm das Herz fast in die Schuhe fiel,
 Dann noch drei Trefles, Coeur=As, wofür zu seinem
 Frommen

Bique=Sieben, die er warf, er jetzt zurückgenommen.

Als er mit Ruhe nun geordnet seine Blatt,
 Wie schnell sein Aussehn da sich ganz verändert hat,
 Die Hoffnung auf Gewinn zerstreut des Unmuths Wetter,
 Die Augen wurden hell, die Stirn sie wurde glätter.
 Er zieht sofort Atout und zwar zuerst Spadille
 Und drauf, zur Maske nur behält er die Manille,
 Spielt er die Baste nach, zur Maske nur geb' ich
 König und Dame zu auf jenen Doppelsich,
 Damit er glauben soll, der Bube cinquième
 Säß' in der Hinterhand, für ihn sehr unbequem.

Man sieht, der Zweifel macht ihm wirklich vielen
 Schmerz,

Er sinnt und sinnt, doch flugs faßt muthig er ein Herz
 Und auf das Risiko, zu werden selbst Codille,
 Spielt wie ein Wagehals er jezo die Manille;
 Den Buben werf' ich zu, mein Aide sieht mich an
 Und giebt die Fünf; der Feind stimmt triumphirend an:

S'écria, j'ai gagné, puisque j'ai la plus haute,
 Le seul six reste encore; allons, il faut qu'il saute.
 Il jouë alors le sept, je jette mon bas coeur,
 Et je me voy vaincu de prétendu vainqueur;
 Car à peine le six avoit touché la table,
 Qu'il nous montre son Roy, qui d'éfroi nous accable.
 Mais ce ne fut pas tout; par un malheur nouveau,
 Voyant que nous n'avions que coeur et que carreau,
 Il se mit à railler, et montrant quatre Tréfiles,
 « C'est la paille et le temps qui font mourir les
 néfles.

Dit-il, et le retour d'un bien qu'on croit perdu,
 Est d'autant plus charmant qu'il est moins attendu.
 Quand j'eus connu par là qu'il avoit fait la ^b vole,
 le demeurai transi, sans geste et sans parole;

Et je ne recouvrai l'usage de mes sens,
 Que pour regler ma perte et payer seize ^c cens.
 Alors à mon dépit, joignant une humeur sombre,

^a C'est un proverbe Italien, qu'il dit alors: Cól tempo e la paglia maturano le nespole.

^b On dit en Espagnol, Far todo, ou Tener la Buelta. En Italien: Far givoco marcio, ou la volta, c'est-à-dire, tout le tour. Ainsi l'on devoit dire, la volte, mais les Dames de la Cour disent la Vole, pour adoucir le mot, qui est rude à prononcer.

^c C'est-à-dire, seize Fiches, qui ne valent pourtant que trois cens vingt jettons, mais c'est qu'on appelle une Fiche un cent.

Gewonnen ist mein Spiel, ihr müßt euch mir ergeben,
 Ihr habt nur noch die Sechsz, die will sogleich ich heben.
 Die Sieben spielt er drauf, ich gebe niedrig Coeur,
 Und sehe mich besiegt durch traurigstes Malheur,
 Denn kaum ist unsre Sechsz jetzt auf dem Tisch erschienen,
 Zeigt er Tresle-König uns, erstarrt sind unsre Mienen,
 Doch damit ist's nicht aus; ein neues Mißgeschick!
 Nur Coeur und Carreau zeigt bei uns sich seinem Blick,
 Er weist vier Tresles und ruft mit höhnischen Geberden,
 „Mit Stroh und Zeit seh' ich die Nispeln reif hier
 werden!“

„Fürwahr ein solches Gut, das uns beinah' geraubt,
 „Ist werther uns, je mehr man es verloren glaubt.“
 Als mir nun schrecklich klar, die Bole ⁷⁾ sei gelungen,
 Bin regungslos und stumm ich ganz von Schmerz durch-

drungen,
 Und wieder dazu nur kommt die Besinnung mir,
 Zu zahlen meine Schuld mit sechszehn Fischchen hier.
 Es mischt sich mir Verdruß mit düstern Schmerzgefühlen,

7) Im Spanischen heißt gegenwärtig die Bole la Bola. Ist sie, nach Robbe's gegenüber stehender Bemerkung, früher la Buelta genannt worden, so würde der Vorwurf des Affectirtsprachens die französischen Hofdamen allerdings treffen, wie auch sonst nach de Méré (Discours III. de l'Eloquence etc.) der größte Theil des Hofes geziert sprach, z. B. on zouvre, on zespere u. dgl.

J'envoyai tout au Diable et le spectacle et l'Hombre.
 On l'auroit fait à moins: et ces coups inouïs,
 Me coûtent, sans mentir, près de trente Louis.

Qu'en dites-vous, Princesse? ay-je tort de
 me plaindre?

Ou pour comble de maux, n'ay-je pas lieu de craindre,
 Que l'affreuse longueur d'un récit ennuyeux,
 Ne vous ait fatigué l'esprit comme les yeux?
 Bien souvent on déplaît, en s'efforçant de plaire,
 Et c'est de mes pareils le malheur ordinaire.
 Dans ses plus beaux projets le plus sage est déçu.
 Et souvent le plus digne est le plus mal reçu.

Je voy dans vostre Cour de célèbres génies,
 Dont je crains à bon droit les clartez infinies.
 Un Docte Bossuet, un délicat Dangeau,
 Vn clairvoyant Racine, un sévère Boileau.
 Quels juges pour ma muse! ah ciel! quelle * cou-
 pelle!

De grace, avant l'Arrest, souffrez qu'elle en ap-
 pelle;

Ou plutost, pour garder jusqu'aux formalitez,
 Qu'elle soit renvoyée à vos seules bontez.

Déjà sur cet espoir mon esprit se rassure,
 Vos yeux semblent déjà désarmer leur censure.

* Coupelle est l'épreuve qu'on fait de l'Or et de l'Argent dans le Fourneau.

Zum Teufel Schauspiel heut'! zum Teufel P'ombrespielen!
 Wohlfeiler konnt' ich's thun, denn das, was ich verlor,
 Betrug, ich lüge nicht, fast dreißig Louisd'or.

Was sagt Ihr, Fürstin! nun, darf ich mich nicht
 beklagen?

Muß ich zum Ueberfluß nicht noch zu fürchten wagen,
 Daß Eu'r Sinn und Blick, des langen Schwägens satt
 Von meinem Unglücksfall, sich noch ermüdet hat?
 Wie oft mißfällt man doch, und will erst recht gefallen,
 Das ist das Traurige bei meines Gleichen Allen.
 Der Plan des Weisesten wird selbst ja oft zerstört,
 Der Allerwürdigste wird oft nicht angehört.

Ich seh' an Euerm Hof berühmte Geister glänzen,
 Und fürchte wohl mit Recht ihr Leuchten ohne Grenzen,
 Gelehrte Bossuets, feinsinnige Dangeau's,
 Gebrlickende Racine's und scharfe Boileau's.
 Für meine Muse ach! welch' strenge Urtheilsprecher;

Doch vor dem Spruch gewährt Appell mir armem
 Schächer

An eine Gnadengunst, in bester Form sogleich
 Flieht meine Muse schnell, huldreiche Frau, zu Euch!

In dieser Hoffnung ist mir nicht mehr bang und enge,
 Denn Euer milder Blick entwaffnet ihre Strenge,

En faveur de mon zele et de ma vive ardeur,
Je les voy de mon stile excuser la froideur.

Tel autrefois Louis, des grands Rois le modele,
Applaudit aux transports de cette ardeur fidelle.
Quand de ses Courtisans, prévenant les esprits,
Il donna son suffrage à mes foibles écrits.
Heureux, si comme à lui, mes Vers pouvoient
vous plaire,
Je les croirois payez d'un trop digne salaire;
L'oserois vous offrir et la Muse et l'Auteur,
Mais mal né pour la Cour: car il n'est point flatteur.

ROBBE.

Maire de S. Dents.

Ce nom, qu'en cent endroits divers,
L'Auteur prit toujours soin de taire.
N'est pas mis au bas de ces Vers,
Sans quelque raison ou mystere:
Certains mauvais riches cachez,
Pourront en estre effarouchez.

Sie seh'n den Eifer nur und guten Willen an,
 Wenn ihnen auch im Styl ich nicht genug gethan.

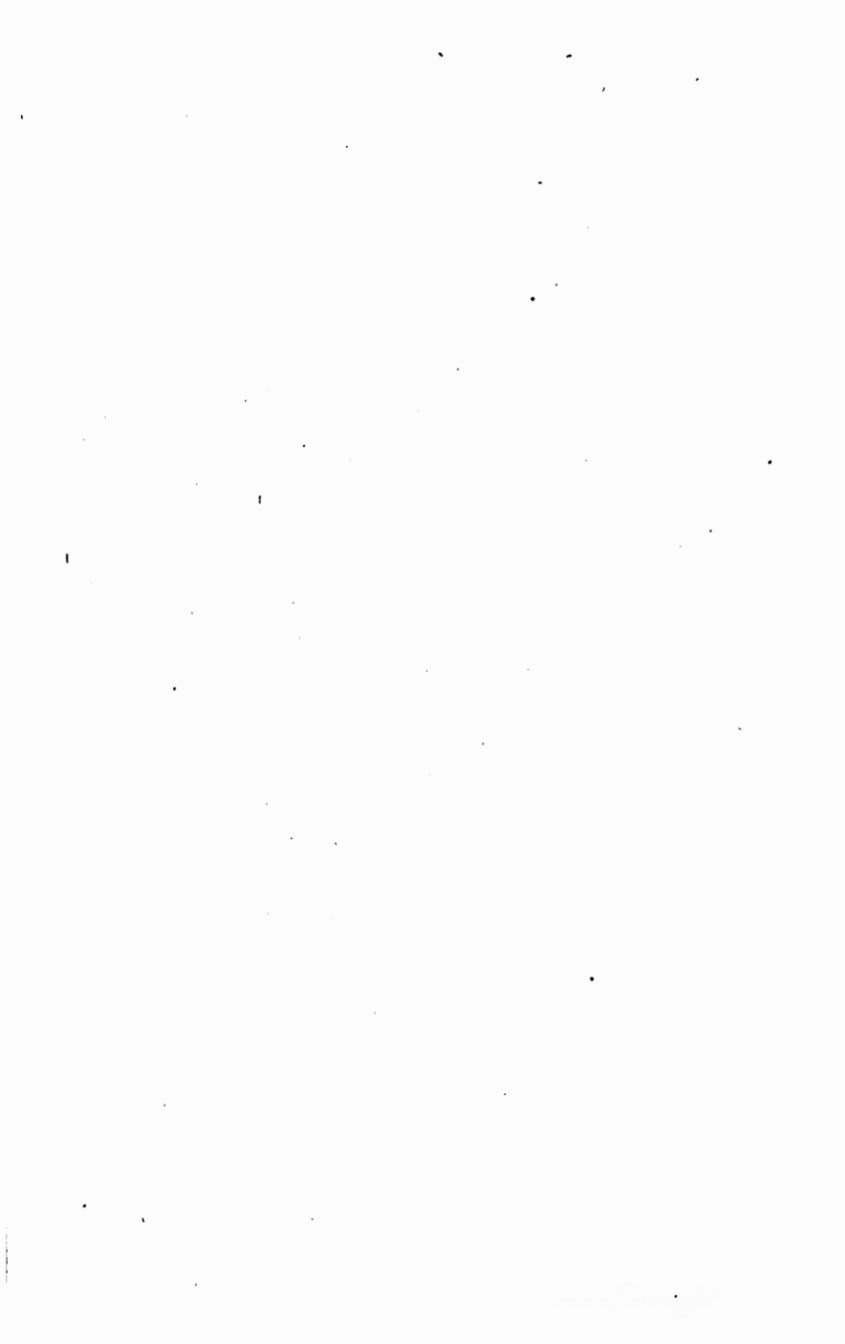
So mochte Ludwig selbst, das Muster der Regenten,
 Derselben treuen Müh' huldvollen Beifall spenden,
 Als er voran dem Spruch von seiner Höflingschaar
 Mir schwachem Musensohn ein günst'ger Richter war.
 Wie glücklich! wenn wie ihm, mein Vers auch Euch
 gefiele,

Der schönste Lohn für mich, für mich die höchsten Ziele,
 Wie gerne brächt' Euch selbst der Autor sein Gedicht,
 Doch taugt er nicht am Hof: denn schmeicheln kann er
 nicht.

Robbe,

Maire von St. Denis.

Der Autor, dem es oft und viel
 Sich frei zu nennen nicht gefiel,
 Treibt offen hier sein Federspiel
 Nicht ohne Zweck und heimlich Ziel,
 Von den versteckten schlimmen Reichen
 Kann Manchen dieser Name scheuchen.



III.

Belinda's L'Hombre-Spiel.

1712.

Die Heldin des berühmten, auf S. 23 erwähnten Pope'schen Epos „Der Lockenraub“, die erste Modeschönheit Belinda, liebt und spielt natürlich das erste Modenspiel ihrer Zeit, das L'Hombre. Ueber die Geltung desselben spricht sich der Dichter schon im ersten Gesang aus, indem er den Splyphen Ariel sagen läßt, daß die Dämchen, welche nach ihrem Tode in lustige Splyphen verwandelt werden, immer noch nach den Karten sehen, wenn sie auch nicht mehr damit spielen und daß die Liebe zum L'Hombre (love of Ombre) ihren Tod überlebt. Im dritten Gesang feiert Belinda ihre L'Hombre-Partie in Hamptoncourt.

Der Lockenraub erschien zuerst 1711 in zwei Gesängen; im folgenden Jahre bedeutend ausgedehnter und namentlich mit der L'Hombre-Partie vermehrt. Riß Mitford ruft aus, Pope's Gedicht werde dem L'Hombre das Leben wieder geben, wenn das edle Spiel in Vergessenheit gerathen sollte! — Fiat!

Mean while, declining from the noon of day,
The sun obliquely shoots his burning ray;

Belinda now, whom thirst of fame invites,
Burns to encounter two advent'rous Knights,
At Ombre singly to decide their doom;
And swells her breast with conquests yet to come.
Strait the three bands prepare in arms to join,
Each band the number of the sacred nine.
Soon as she spreads her hand, th' aërial guard
Descend, and sit on each important card:
First Ariel perch'd upon a Matadore,
Then each according to the rank they bore;
For Sylphs, yet mindful of their ancient race,
Are, as when women, wondrous fond of place.

Behold, four Kings in majesty rever'd,
With hoary whiskers and a forky beard;
And four fair Queens whose hands sustain a flow'r,
Th' expressive emblem of their softer pow'r;

Sinſchwand bereits der Mittagsſtunden Zahl
Und ſchräger ſchoß die Sonne ihren Strahl;

Voll Ruhmbegier will nun Belinde wagen
Mit zwei verwegnen Rittern ſich zu ſchlagen,
Im P'ombre falle hier das Schlachtenloos,
Hoch ſchwilt ihr Muth von künft'gen Siegen groß.
Schon ſteh'n drei Heere, die den Kampf nicht ſcheu'n,
Ein jedes in der heil'gen Zahl der Neun,
Da ſchwebt auf ihren Wink aus luſt'ger Warte
Der Sylphen Schaar herab auf ihre Karte,
Hier Ariel auf einen Matador,
Und andre dort zieh'n andre Blätter vor,
Denn wie ſie einſt als Dämchen ſchon geſeſſen
Nach Rang und Stand, bleibt Sylphen unvergeſſen.

Schaut nun vier Könige voll Majestät,
Den Graubart doppelt an dem Kinn gedreht,
Bier Damen dann, mit Blumen in der Hand,
Ein Sinnbild ihrem ſanften Herrscherstand,

Four knaves in garbs succinct, a trusty band;
 Caps on their heads, and halberts in their hand;
 And parti-colour'd troops, a shining train,
 Draw forth to combat on the velvet plain.

The skilful Nymph reviews her force with care:
 Let Spades be trumps! she said, and trumps they
 were.

Now move to war her sable Matadores,
 In show like leaders of the swarthy Moors.
 Spadillio first, unconquerable Lord!
 Led off two captive trumps, and swept the board.
 As many more Manillio forc'd to yield,
 And march'd a victor from the verdant field.
 Him Basto follow'd, but his fate more hard
 Gain'd but one trump and one Plebeian card.
 With his broad sabre next, a chief in years,
 The hoary Majesty of Spades appears,
 Puts forth one manly leg, to sight reveal'd,
 The rest, his many-colour'd robe conceal'd.
 The rebel Knave, who dares his prince engage,
 Proves the just victim of his royal rage.
 Ev'n mighty Pam, that Kings and Queens o'erthrew,
 And mow'd down armies in the fights of Lu,

Auch kurzgeschürzter Buben tapfre Schaar
 Stellt sich mit Hut und Hellebarde dar,
 Und andre Haufen ziehn zum Streit heran
 In Doppelfarbe auf den sammt'nen Plan ¹⁾.

Ihr Heer durchmustert jetzt Belindens Blick;
 „Bique werde Trumpf!“ sprach sie, und es ward
 Bique.

Schwarz drängt nun Matador an Matador,
 Gleich Mohrenfürsten, sich zum Kampf hervor.
 Spadillio führt zuerst, der große Held,
 Zwei überwundene Trümpe aus dem Feld,
 Zwei andre Trümpe zwingt mit scharfen Streichen
 Manillio dann auf grünem Plan zum Weichen,
 Dem Basto glückt es minder in dem Streite,
 Ein Trumpf und ein Lardon fällt ihm zur Beute.
 Sein breites Schwert schwingt nun ein hoher Greis,
 Bique-König, mit dem Haupte silberweiß,
 Den einen Fuß halb nackt vorausgestreckt,
 Zur andern Hälfte vom Talar bedeckt.
 Bique-Bube, der sich meuterisch verwegen
 Zum Kampf ihm stellt, ist seinem Zorn erlegen,
 Selbst Pam, der König, so wie Königin
 Und ganze Heere rafft im Lu dahin ²⁾,

1) Der Spieltisch Belindens war mit grünem Sammet beschlagen. Ueber die früheren Pombretische s. S. 15. Anm. 1.

2) Pam (unser „Benzel“) der mächtige Tresle-Bube in dem Kartenspiele Lu (Loo).

Sad chance of war! now destitute of aid,
Falls undistinguish'd by the victor Spade!

Thus far both armies to Belinda yield;
Now to the Baron fate inclines the field.
His warlike Amazon her host invades,
Th' imperial consort of the crown of Spades,
The Club's black Tyrant first her victim dy'd,
Spite of his haughty mien, and barb'rous pride:
What boots the regal circle on his head,
His giant limbs, in state unwieldy spread;
That long behind he trails his pompous robe,
And, of all monarchs only, grasps the globe?

The Baron now his Diamonds pours apace:
Th' embroider'd King who shews but half his face,
And his refulgent Queen, with pow'rs combin'd,
Of broken troops an easy conquest find.
Clubs, Diamonds, Hearts, in wild disorder seen,
With throngs promiscuous strow the level green.
Thus when disper'd a routed army runs,
Of Asia's troops, and Afric's sable sons,
With like confusion different nations fly,
Of various habit, and of various dye,
The pierc'd battalions dis-united fall,
In heaps on heaps; one fate o'erwhelms them all.

Fällt nun, o wechselvolles Spiel des Kriegs!
Als traurig Opfer jenes Königstiegs.

So schlägt Belindens Heer den Feind zurück,
Doch zum Baron nun wendet sich das Glück.
Bique's kriegerische Fürstin in der Hand
Hält er dem Angriff von Belinden Stand.
Ihr Trefle-Thrann wird jetzt zuerst gefällt,
Wie trotzig auch zum Kampf der Fürst sich stellt,
Was nützt dem Haupte nun der Krone Reif,
Was ihm die mächt'gen Glieder plump und steif,
Daß ihm das Feld des Mantels Schleppe segt,
Daß er allein des Reiches Apfel trägt?

Sein Carreau führt nun der Baron zum Streit:
Den König, der nur halb sein Antlitz beut,
In reicher Pier, die stolze Königin,
Sie strecken leichten Siegs den Feind dahin.
Trefle, Carreau, Coeur³⁾ liegt bald in bunter Menge
Auf grünem Feld in wildem Kampfsgebränge.
Wie Afiens Krieger scheu von dannen zieht,
Das schwarze Heer der Libyer entflieht,
Hält im Getümmel keine Schaar hier Stand,
Verschieden ganz an Farbe, wie Gewand,
Zersprengt, zerstreut, so fallen ihre Glieder
Jetzt Hauf' auf Hauf': ein Schicksal wirft sie nieder.

3) Clubs (Keulen), Diamonds (Pfeilspitzen), Hearts (Herzen) und Spades (Spaten) sind in der englischen Karte die entsprechenden Farben von Trefle, Carreau, Coeur und Pique.

The knave of Diamonds tries his wily arts,
And wins (oh shameful chance!) the Queen of Hearts.
At this, the blood the virgin's cheek forsook,
A livid paleness spreads o'er all her look;
She sees, and trembles at th' approaching ill,
Just in the jaws of ruin, and Codille.
And now, (as oft in some distemper'd State)
On one nice Trick depends the gen'ral fate.
An Ace of Hearts steps forth: The King unseen
Lurk'd in her hand, and mourn'd his captive
Queen:

He springs to vengeance with an eager pace,
And falls like thunder on the prostrate Ace.
The nymph exulting fills with shouts the sky;
The walls, the woods, and long canals reply.

Der Carreau = Knecht mit tückisch = frechem Sinn,
 Schlägt, o der Schmach! die Herzens = Königin.
 Nun flieht das Blut Belindens zarte Wangen,
 Von Todtenblässe wird die Stirn umfängen,
 Sie zittert, daß des grausen Fatums Wille
 Sich streng, bis zur Cobille selbst erfülle.
 Da hängt, wie oft beim Schicksal eines Reichs,
 Jetzt Alles am Gelingen eines Streichs:
 Coeur = Us erscheint; in ihrer Karte lauert
 Der König, der um seine Gattin trauert,
 Wild stürzt er sich voll Rachedurst und Haß,
 Gleich einem Donner, nieder auf das Us.
 Belinde jauchzt; es tönt ihr Siegeschall
 Von Schloß und Wald und Strom im Widerhall.

IV.

Philosophische Phantasieen über das L'Hombre.

Weimar 1788.

Dieser, auf S. 17 fg. besprochene Aufsatz führt die Ueberschrift

Philosophische Phantasieen über das beliebteste Spiel
unseres Jahrhunderts.

und ist enthalten im Journal des Luxus und der Moden. Herausgegeben von J. J. Bertuch und G. M. Kraus. 3. Bd., Jahrgang 1788. Weimar. August = Heft S. 297 — 310.

Die am Schlusse des Aufsatzes in mögliche Aussicht gestellte Fortsetzung desselben ist m. W. nicht erfolgt. Die erste Anmerkung rührt von einem Herausgeber des Journals her und enthält über die spanischen Kunstausdrücke manches Unrichtige; die Schluß = Anmerkung hat der Verf. des Aufsatzes hinzugefügt.

Zum richtigen Verständniß des letztern ist noch zu bemerken, daß der Verfasser nur die Codille der alten Spielweise kennt, wonach Jeder der Gegenspieler in gewissem Falle ein gesondertes Interesse verfolgte, während nach der jetzigen Art der Codille beide Gegenspieler fortwährend durch gleiches Interesse gegen den L'Hombre verbunden sind.

Alle Unterhaltungsspiele, sie seyen noch so scharfsinnig erdacht, sind dem Wechsel der Mode unter-

worfen. Die, welche sich, in Vergleichung mit andern, am längsten in Ansehen erhalten, und besonders in cultivirten Ständen die meisten Hände und Köpfe beschäftigen, verdienen ohne Zweifel die Aufmerksamkeit des philosophischen Beobachters der Menschen in vorzüglichem Grade. Ganz besonders hat demnach das noch immer allgemein unter uns beliebte L'Hombre *) Anspruch auf diese Aufmerksamkeit; denn kein Conversationspiel hat sich fast das ganze laufende Jahrhundert hindurch so anhaltend in Präeminenz erhalten, keines hat in so verschiedenen Zeitläuften so augenscheinlich über den gewaltsamen Wechsel der Moden den Sieg davon getragen, keines gewinnt bis diese Stunde noch fortan so viele neue Verehrer, als eben dieses Lieblingspiel unsrer Herren und Damen in adelichen und bürgerlichen Ständen. Sein Reiz fesselt den Königssohn, und die Princessin im vergoldeten Zimmer so sehr, als den schmutzigen Schreiber mit der Feder hinterm Ohr

*) Das L'Hombre ist unstreitig Spanischen Ursprungs, dieß beweisen nicht allein sein Name selbst, sondern auch die ihm eigenen Kunstwörter, z. E. Espadilla, Manilla, Basta, Punto, Matador, Codillo, Chasco u. s. w., die alle ächt spanisch sind, und einen Kampf anzeigen. Die Spanische Redensart, *Jugar al Hombre*, L'Hombre spielen, oder, wie es auch heißen kann, auf oder gegen den Mann spielen, drückt, dünkt mich, den Charakter und Gang des L'Hombre-Spiels zu bestimmt aus, als daß man seinen Ursprung darin verkennen sollte. d. S.

in der rauchigten Amtsstube, in Gesellschaft eines hungrigen Vikars auf dem Lande. Ich getraue mir, zu behaupten, daß bloß in den vordern Reichskreisen Teutschlands jeden Winterabend über 12,000 Menschen am P'ombretische sitzen, und daß bei sehr vielen Anlässen, an vielen einzelnen Tagen, die Triplirung dieser Zahl, ohne es zu übertreiben, angenommen werden könne. Wer möchte daher den Einfluß läugnen, welchen eine beinahe unzählig vervielfachte Beschäftigung wirklich unüberzählbarer Hände nur in den Stunden eines Jahres, die damit gefüllt sind, nach deren Abfluß als Resultat zurücklassen muß? Wer möchte über diesen Einfluß als geringfügig und unbedeutend mit Verachtung wegsehen, da jede andere Leidenschaftliche Beschäftigung, nach allgemeinem Geständnisse bedeutende Folgen auf den sittlichen Charakter, auf Stimmung und Laune, auf Bervollkommnung und Verunstaltung der moralischen Bildung des Menschen durchgängig hat. Bei dieser in Frage stehenden Beschäftigung trifft sonderlich so ger viel zusammen, was sonst für äußerst wichtig geachtet wird, denn

- 1) sie ist nicht vorübergehend, wie sehr viele andre momentane Vergnügungen;
- 2) sie fesselt mit verdecktem Reize; die Lockung dazu wirkt in der Stille, beinahe ganz unmerklich, und doch vielen tausenden unwiderstehlich;
- 3) die Jugend, wie das Alter, hat zu dieser Beschäftigung Zugang, und verstrickt sich in derselben,

wie in den Zaubernezen irgend eines andern Enthusiasmus (oder doch beinahe so);

- 4) diese leidenschaftliche, sehr oft wiederholte Beschäftigung, strengt die höhern Geisteskräfte sehr merklich an, erfordert Feinheit des Verstandes, übt den Scharfsinn, und ist eine Schule der Behutsamkeit und List, welche jedoch durch Convention immer beschränkt wird;
- 5) diese Beschäftigung afficirt Kopf und Herz, veranlaßt sehr oft mehr Unlust als Vergnügen, und wird dennoch wieder aufgesucht.

Doch ich muß mehr speciell=charakteristische Merkmale sammeln, wenn ich den Weg zu interessanten Bemerkungen über dieses Spiel und dessen häufigen Gebrauch unter uns finden, und mit Ruthmaßungen der wahrscheinlichsten Resultate dieses häufigen Gebrauchs begleiten soll.

Es gehört zum Modetone unseres Decenniums, ja zu einem Theile der cultivirten Erziehung unserer feinern Jugend schon seit mehreren Decennien, dieses Spiel zu lernen, d. h. dasselbe mechanisch mit machen zu können, es praktisch zu verstehen, mit ritterlichem Ernste (cavalièrement) über manche individuelle darin vorkommende Fälle urtheilen, absprechen, entscheiden zu können, u. s. w. Sollte es nicht auch einmal vergönnt sein, ein Paar Blätter mit philosophischen, wenn gleich ungewöhnlichen und allerdings vielen gewiß bizarr klingenden Raisonnements über eben dieses Spiel in ein

Journal unsrer Cultur einrücken zu dürfen? — Laßt uns einen Versuch neuer Art wagen!

Es werden bei jedem L'Hombrespiel folgende Hauptvoraussetzungen angenommen:

Einer wagt's in kriegerischem Sinne es mit zwei Verbündeten aufzunehmen, und hofft, in Zuversicht auf gewisse Kräfte, den Sieg über sie beide davon zu tragen. Seine Hoffnung gründet sich entweder auf evident überlegene ganz unstreitbare Kräfte, die jeden möglichen Angriff seiner Gegner vereiteln, oder denselben doch bei der geringsten Vorsichtigkeit zu nichte machen; oder auf sein kluges Benehmen bei minder zuverlässiger oder selbst zweifelhafter Ueberlegenheit, auch auf gewisse Wendungen des Glücks, die ihn bei seiner Schwäche begünstigen können. Vom ersten Falle ist nicht der Mühe werth zu reden. Verstand und Scharfsinn hat dabei so viel als nichts zu thun. Was ist aber ein Streit, was ist ein Spiel ohne bedeutende Reaction? und ohne Fährlichkeit? — Zum gelindesten gesprochen, wenigstens keine Unterhaltung, weder für den Zuschauer, noch für den Ringer auf dem Kampfsplatz selbst; in keinem Betrachte eine anziehende gesellschaftliche Unterhaltung für nicht ganz müßige oder stumpfe Köpfe.

Also vom zweiten Falle ist die Rede! Gespannte Erwartung und Suspension ist ohne Ungewißheit des Ausgangs, ohne Gefahr des Mißlingens nicht denkbar. Der eine, der es mit zweien Verbündeten

aufzunehmen sich entschließt, muß wohl zum Theil gerüstet sein, muß eigene ihm beiwohnende oder (immanente) Kräfte haben, darf aber daneben fast immer auf die Beihülfe gewisser äußerer Momente rechnen, welche gleichsam in den Händen seiner Feinde selbst ruhen. Nämlich bey diesen Verbündeten finden vorzüglich folgende Besonderheiten statt:

1) daß sie einander ihre Kräfte, womit sie den gemeinschaftlichen Gegner zu besiegen hoffen können, nicht vertrauen, oder, wie andere Bundesgenossen, darüber sich herathen dürfen;

2) daß der Belang dieser Kräfte, so bedeutend sie collective genommen scheinen mögen, durch Vertheilung sich gar sehr verringern kann, so daß fast gar keine fortlaufende Series von Größen, gar keine Reihe von Gattungen (dem etwa zum Fortzählen verführenden Individuenbetrage nach) statt findet;

3) daß die zwei Verbündeten einander nicht nach Wunsch willkürlich zu Hülfe eilen dürfen, sondern durch conventionelle Fehde-Gesetze gebunden, die Zeit, wann ihre Kraft wirken darf, bestimmter Ordnung gemäß, abwarten müssen, und darüber öfters in vergeblicher Rüstung mit oder ohne Schuld sich verspäten;

4) daß es jedem dieser zwei Verbündeten rechtlich vergönnt ist, im Hochgefühl eigener Ueberlegenheit, seinem Bundesgenossen untreu zu werden, und in der Mitte oder am Ende des Gefechts mit einem Mal, als Selbstchampion, aufzutreten, und bloß in Rücksicht auf

sich allein, wo möglich, den Sieg ganz an sich zu reißen.

Der Haupt-Held im Streite ist auf diese vier Rücksichten sehr aufmerksam, und benützt jede derselbigen nach seiner Situation.

Ad 1). Die wechselseitige Unbekanntschaft seiner zweien der allgemeinen Absicht nach vereinigten Gegner, ihre Ungewißheit über das Maß ihrer widerstrebenden Kräfte selbst, (in gesammter Intension genommen) dient ihm oft gar bedeutend, und hilft immer seinem Muthe auf, indem dieselbe sie zu Mißtrauen, zu Zaghaftigkeit, oder zu unschicklicher Kühnheit verleitet. Wohl ihm, wenn er das Mißverständniß unter ihnen, bis sich der Sieg neigt, zu unterhalten vermag! Wohl ihm, wenn er sie in's Gedränge führt, sich wechselseitig zu verwunden, sich selber aufzureiben; wozu oft ein einziger schieffallender Schlag in diesem Kampfe schon genug ist! Aber diese ihm so vortheilhafte wechselseitige Unkunde hat manchmal gar frühzeitig ein Ende, wenn seine Gegner Scharfsinn mit langer Erfahrung verbinden; denn ein einziger Act, ein einziger Angriff, eine einzige Rücksicht des Einen verständigt oft den Andern gänzlich, so daß er die völlige Lage seines Freundes, und den Anzug entweder der vorschwebenden Gefahr, oder des nahenden Glücks mit einem Male zu übersehen im Stande ist, und fortan vorbeugen oder ausweichen kann, als ob ihm alle und jede (freundliche und feindliche) Kräfte einzeln vorgezählt wären.

Ad 2). Vertheilung der reagirenden Macht kommt der Schwäche des Helden im Spiele insonderheit durch den Zwang einer gewissen rechtlichen Ordnung zu stat-
 ten, welcher gemäß nämlich der Champion fordern kann, daß ihm, so oft er mit einer gewissen Art von Kräf-
 ten hervorrückt, von den beiden Verbündeten mit Kräf-
 ten ähnlichen Schlags und gleichen Geschlechtes begegnet
 werden, fordern kann, daß seine jedesmal preisgege-
 bene Kraft entweder durch verstärkte Verwendung homo-
 gener Reaction dahingenommen, oder als überlegen
 anerkannt, und mit einem gewissen Triumpfe zurück-
 zugehren eingeräumt werde, in welchem Falle jedesmal
 von beiden Bundesgenossen ein Theil ihrer homo-
 genen Kräfte (so lange sie dergleichen besitzen) der
 Triumpfrenden, als Sieges-Zeichen, mit nach Hause
 gegeben werden müssen. Diese abzugebende Sieges-
 Zeichen sind bald mehr, bald minder kostbar, d. h. sie
 involviren immer zwar einigen Verlust, veranlassen
 immer bei beiden Genossen einige Erschöpfung, sind
 aber doch öfters von sehr geringem Gehalte, und för-
 dern oft selbst durch ihre Beseitigung, und in so ferne
 mit ihrem Verluste der Freund unschuldige Winke er-
 hält, und über den wesentlichen Rest der übrigen
 Kräfte verständiget wird, zu glücklichem Ausgange.
 Der Held der Fehde nun hat wohl zu betrachten, wie
 viel er an höhern Kräften vermag? wie viel er bei
 seinen Gegnern vermuthen darf? und wie er dieselbe
 für vertheilt annehmen kann? Glaubt er sie durch

stolzes Herausfordern erschöpfen zu können, und ihre Kräfte sind wirklich sehr vertheilt, so daß ihm beide zugleich hochschätzbare Sieges-Zeichen zuwerfen müssen, so ist freilich das Treffen meistens gewonnen, und er kann zuletzt dann manchmal mit einer äußerst gering scheinenden Kraft, wenn jenseits keine ähnliche (die selbiger entsprechen oder begegnen kann) mehr vorhanden ist, das Feld behalten, so daß also bloß zufällige Heterogenität seinen Sieg complet macht. Aber oft kann ihn diese Hoffnung, durch glänzende Verwendung und trotzigte Aufforderung seine Gegner zu demüthigen, sehr täuschen. Gar oft ist alle Macht, eh' noch das Treffen bis in die Mitte vorgerückt ist, in der Hand bloß des einen der Verbündeten vereinigt, so daß dieser mit freier Wahl auf die trotzigste Herausforderung antworten, kleine Fragmente seiner edleren Kräfte unbeschwert abgeben, und darüber die grimmtigen Anfälle des Fehde-Champions ruhig abwarten, d. h. der Verschwendung seiner kostbarsten Kräfte mit kleinen Aufopferungen zusehen, daraufhin aber mit um so kräftigerem Nachdrucke ihn selbst angreifen, in's Gedränge treiben und überwältigen kann. Vielmal kann diesen Gewaltigen am Schlusse des Gefechts eben die obgemeldete Heterogenität begünstigen, welche in anderer Situation den Haupt-Champion, wie gedacht, zum Sieger machen konnte. Beiden (einzeln) kommt sie aber nur in dem Falle zu gute (wie überhaupt jedem Streiter), wenn der unmittelbar vorhergegangene

letzte Kraftausfall geglückt ist, und keine homogene Gewalt mehr im Hinterhalte liegt, also auch nicht mehr reagirend auf den Plan oder zum Vorschein kommen kann.

Ad 3). Angriff und Vertheidigung, Beihülfe und Zurückzug sind in allen diesen Debatten an Zeit und Ordnung gebunden. Nach gemessener fester Vorschrift gewisser Fehde-Artikel, und nicht nach Willkühr, darf gegenseitig in's Treffen gerückt, losgeschlagen, vertheidigt, oder Succurs beigebracht werden. Wenn der Held die Fehde angekündigt, und zugleich allgemein die Art bedeutet hat, wie er der Form nach vorhabe, den Kampf zu unternehmen, und sothane Fehde-Ansage zu recht angenommen worden, so entscheidet sofort die Localität seiner Situation, ob ihm auch das Vorrecht zukomme, den Streit mit dem ersten Angriffe zu beginnen, oder ob dasselbe einem der zween Verbündeten gegen ihn gebühre? Diese Ordnung im Ausfalle ist von wichtiger Bedeutung und Folge, und hat Einfluß weithin auch auf's hitzigste Waffengemenge bis an's Ende des Streites. Die Festsetzung blos folgender drei Fälle ist aber dabei namentlich zu bemerken:

- entweder der Held beginnt, wegen persönlicher Localität, die ihm bloß günstiger Zufall anwies;
- oder sein Gegner zur Rechten;
- oder der zur Linken, ebenfalls blos durch locale Zufälligkeit hierzu berechtigt.

Im ersten Falle läßt sich die Fehde in der Ordnung an die in diesen Zeilen selbst vor Augen liegt.

Im zweiten fällt der Gegner zur Rechten zuerst aus, sein Freund folgt ihm durch unmittelbare Unterstützung im Angriffe des Helden nach, und der Held selbst rückt alsdann erst, als der letzte der Zeit nach, in's Feld hervor.

Im dritten Falle beginnt der Gegner zur Linken. der Haupt-Held erwiedert sofort den Streich, und der Gegner zur Rechten raucht nach ihm hervor, haut ihn, oder läßt den ersten Triumph seinem Freunde, — oder, wenn's nicht anders sein kann, dem Todfeinde selber!

So viel von dem ersten Coup, und von dem Benehmen der drei Ritter im Allgemeinen dabei! Je nachdem diese Action ausgefallen ist, je nachdem beginnt die zweite; wer Sieges-Zeichen in derselben davon getragen, hat die Ehre, auch die Pflicht, die zweite zu beginnen. (Dies Gesetz besteht unabänderlich die ganze Fehde hindurch), und die Kunde oder der Kreis der Activität läuft darauf hin, wann der Siegende hervorgerückt ist, anhaltend von der Rechten zur Linken. Die dritte Action wird wieder durch die Oberhand im zwoten bestimmt, und so fortan, bis zur chamade!

Dieser gesetzliche Zwang ist manchmal dem Fehde-Champion sehr zuträglich, wenn z. B. sein Gegner zur Rechten, den Ausfall zuerst (es sei, in welcher Action

es wolle) hat unternehmen müssen, wo sofort dessen Genosse verbunden ist, (eh' er noch sieht wie der Champion den Angriff parirt) unmittelbar daraufhin vorzurücken, und sich mit Offenheit leidend oder thätig zu erweisen. Nach dessen ersehener Aeußerung nun richtet sich der angegriffene Held mit völliger Wahl in der Weise seines Widerstandes. Hätte er sogleich auf den Angriff des ersten Genossen vorrücken, und sich in offene Wehre setzen müssen, so würde ihn wahrscheinlich die Befürchtung der möglich großen Gewalt, die er von Seiten des zweiten Genossen in seinem Sinne erwartete, veranlaßt haben, seine besten Kräfte mit sehr kostbarem Aufwande zu verschwenden, wenn auch gleich die möglich große Gewalt des im Hinterhalte ruhenden Feindes, nur als Blendwerk seiner Phantasie vorhanden, in der Wirklichkeit gar nicht existirte. Erfahrung hat den Helden vielfältig gelehrt, wie viel darauf ankomme, die Mißlichkeit dieser erst erwähnten Lage so viel wie möglich zu vermeiden. Er ist daher listig genug, sich in mancher Action, zumal in der Mitte des Gefechts, absichtlich leidend zu verhalten, und seinem Gegner zur Rechten zu partikulär Siegen selbst behülflich zu sein, blos um denselben dadurch zu nöthigen, der erste im folgenden Angriffe zu werden, wodurch dessen Genosse zur unmittelbaren Mitschüde im nächsten Momente gezwungen, er, der Held, aber berechtigt wird, die ganze Zudringlichkeit seiner Feinde mit einem Male durch sicher gefaßten Ge-

genstoß abzuweisen. Aber mit ähnlicher Klugheit gehen daher auch oft seine Gegner gar geflissentlich darauf aus, ihn gleichsam in die Mitte ihres Feuers zu führen, um durch Unschlüssigkeit verlegen, und durch Besorglichkeit irre zu machen. —

Endlich aber Ad 4) entsteht die höchste Verwirrung und die zusammengesetzteste Verlegenheit, wenn einer der Genossen, auf unvermuthet ihm zugefallene, (oft von ihm selbst erst im Feuer des Treffens wahrgenommen) hohe Kräfte sich brüstend, nicht nur die Abwendung der drohenden Gefahr, überwunden zu werden, zum fortgesetzten Zwecke seiner Bemühungen macht, sondern auch sich begeben läßt, seinen Genossen schnell ganz zu verlassen, und in ungetreuem Hochsinne als gemeinschaftlicher Feind gegen Beide aufzutreten, stolz emporstrebender Hoffnung voll, am Ende des Streits als Allein-Sieger triumphirend auf dem Schlachtfelde zu stehen, und die Ehre nebst allen Vortheilen ungetheilt davon zu tragen, welche dem Fehde-Helden, wenn ihn das Glück begünstigt hätte, zugefallen sein würden. Dieser kühne Entschluß wird von dem schwächern Bundesgenossen bald früher bald später entdeckt, weil jener Unredliche selbst gesetzlich befugt ist, die geheime Wendung seines Plans so lang als möglich zu maskiren, und stillschweigend den veränderten Weg nach eigener Verschmitztheit zu verfolgen. Manchmal entdeckt aber der Verlassene doch noch bei Zeiten die List des Abtrünnigen, wacht, rafft in gerechtem Unwillen seine Kräfte

zusammen, und bietet der vordringenden Uebergewalt des falschen Freundes mit Nachdruck die Spitze, so daß der letztere nachgeben, und zufrieden sein muß, den Held des Spiels nach rechtlicher Ordnung beihülflich gedemüthigt, oder gemeinschaftlich mit dem andern niedergeworfen zu haben, und nothgedrungen dann seiner hohen Ansprüche auf alleinigen Selbst-Sieg sich begiebt. Diese Bemühung des gereizten Genossen, die erwähnte Unerfättlichkeit des andern abzutreiben, kann aber von dem Haupt-Champion der Fehde zwischendurch sehr vortheilhaft benutzt, und zu eigener Erringung des Lorbeers und Herbeiziehung des wohl schon aufgegebenen Sieges für sich auf's glücklichste gekehrt werden, (indem auch hier des Livius Worte zutreffen: *discordia omnia facit opportunitiora insidiantibus*); denn da der totale Sieg dadurch für entschieden angenommen wird, wenn der Herausforderer in mehreren Actionen, als jeder seiner zween Gegner, mit Sieges-Zeichen geehrt, triumphirt hat, so gewinnt er nicht durch die Zahl der Erschlagenen überhaupt gerechnet, sondern namentlich bald durch fünf, bald durch vier Triumpfe; d. h. entweder so, daß seine Gegner (einzeln oder zusammengenommen) nur in 4 Actionen sich durchschlagen, er aber in fünfem siegt,

oder so, daß der eine der Verbündeten dreimal, der andere zweimal, er selbst aber viermal glorreich auf dem Kampf-Platz besteht, und Siegesbeuten davon trägt.

Die Kunst, auf die letztere Art die Kräfte der zween Gegner zu vertheilen, und bei eigner ziemlich unzuverlässigen Stärke, das Treffen so zu wenden, daß der eine der Verbündeten nicht nur ein-, sondern zweimal (gleichsam bloß pro forma), partikulär siegen muß, diese Kunst nun erfordert viele Uebung und Durchtriebenheit, um sich nicht zur Unzeit oder ungeschickt damit zu befassen; ist aber das letzte und einzige Rettungs-Mittel des Helden, dessen er sich nicht nur in dem bemerkten Falle entstandener Zwietracht zwischen den Verbündeten selbst, sondern überhaupt jedesmal zu bedienen pflegt, so oft er im Eingange des Treffens unvermuthete Streiche empfangen, oder überhaupt im Handgemenge mehrmals gedemüthigt, sich in verzweiflungsvoller Enge befindet.

Allein eben dieser Versuch des Fehde-Champions, demjenigen Gegner, welchen er für den Schwächern unter den zween Verbündeten hält, zweimal die formale Ehre der Oberhand (in 2 Actionen) zuzuwenden, hat manchmal die unerwartete Folge, daß dieser für ohnmächtig gehaltene Feind, auch in einer dritten Action noch mit Sieges-Zeichen davon geht, und somit seinem Mitgenossen an Ehre und Ansehen gleichkommt, insofern dieser nämlich ebenfalls zu drei Triumpfen schon gelangt ist. Bei dieser Wendung des Glücks wird der Fehde-Held jedesmal für rechtlich besiegt geachtet, weil die Zahl seiner Triumpfe denen seiner Gegner, bloß einzeln betrachtet, gleich kommt, nicht

aber, der gesetzlichen Erforderniß gemäß, ihnen überlegen ist. Denn bloß drei geglückte sind niemals hinlänglich, ihm die Ueberwinder-Krone zuzuwenden. Wer überwinden will, muß an Kraft überzählig sein, ist eine axiomatische Forderung in aller Bescheidung.

(Die Fortsetzung kann folgen. *)

*) Es kommt darauf an, ob die bisherige symbolische Darstellung vielen gefallen wird. Trocken philosophisch hätte die Abhandlung etwa so beginnen müssen. Im L'Hombre sticht (d. h. siegt particulär) entweder der gewählte Trumpf oder eine andere Farbe, als Zahl, oder irgend eine Farbe als unbeantwortliches Blatt (durch Heterogenität). Mehr giebt es nicht Wege, Beute zu machen, als diese drei. Der Trumpf sticht entweder als Trumpf oder als Zahlgröße, oder als unbeantwortliche Farbe. Ein anderes Blatt sticht entweder als Zahlgröße oder als unbeantwortliche Farbe. Am beschränktesten ist der Gebrauch des Farbenblattes, das bloß durch Heterogenität Werth erhält. Nach Fixirung dieser Distinctionen, (an deren lichte Vorstellung tausend mechanische Spieler nicht denken), läßt sich erst zu einer genaueren Metaphysik des Spiels selbst schreiten. D. W.

Von dem Verfasser dieser Geschichte des L'Hombre sind u. a. früher erschienen:

Novae epistolae Obscurorum Virorum ex Francofurto Moenano ad D. Arnoldum Rugium philosophum rubrum nec non abstractissimum datae. Ed. VIII. Francofurti ad Moenum, 1849.

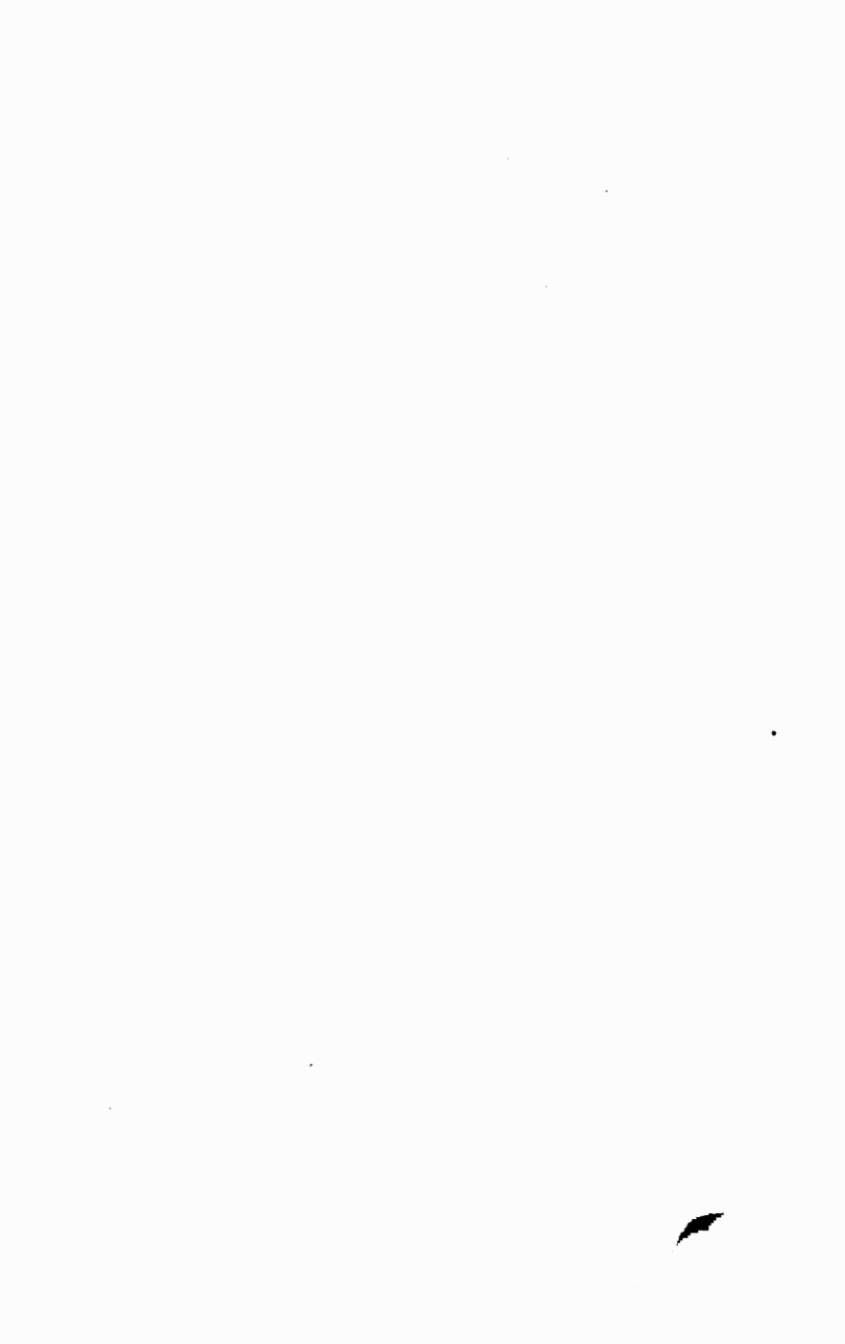
Novae epistolae Clarorum Virorum ad dominum de Mixta-Colanda in cathedra dulce desipientem et in loco missae. Ed. III. Breae, H. Strack. 1855.

Novae epistolae Virorum Obscurorum saec. XIX. conscriptae. Accedit tractatus de volumine III. Epistolarum Obscurorum Virorum. Ed. II. Lipsiae, Kirchner. 1860.

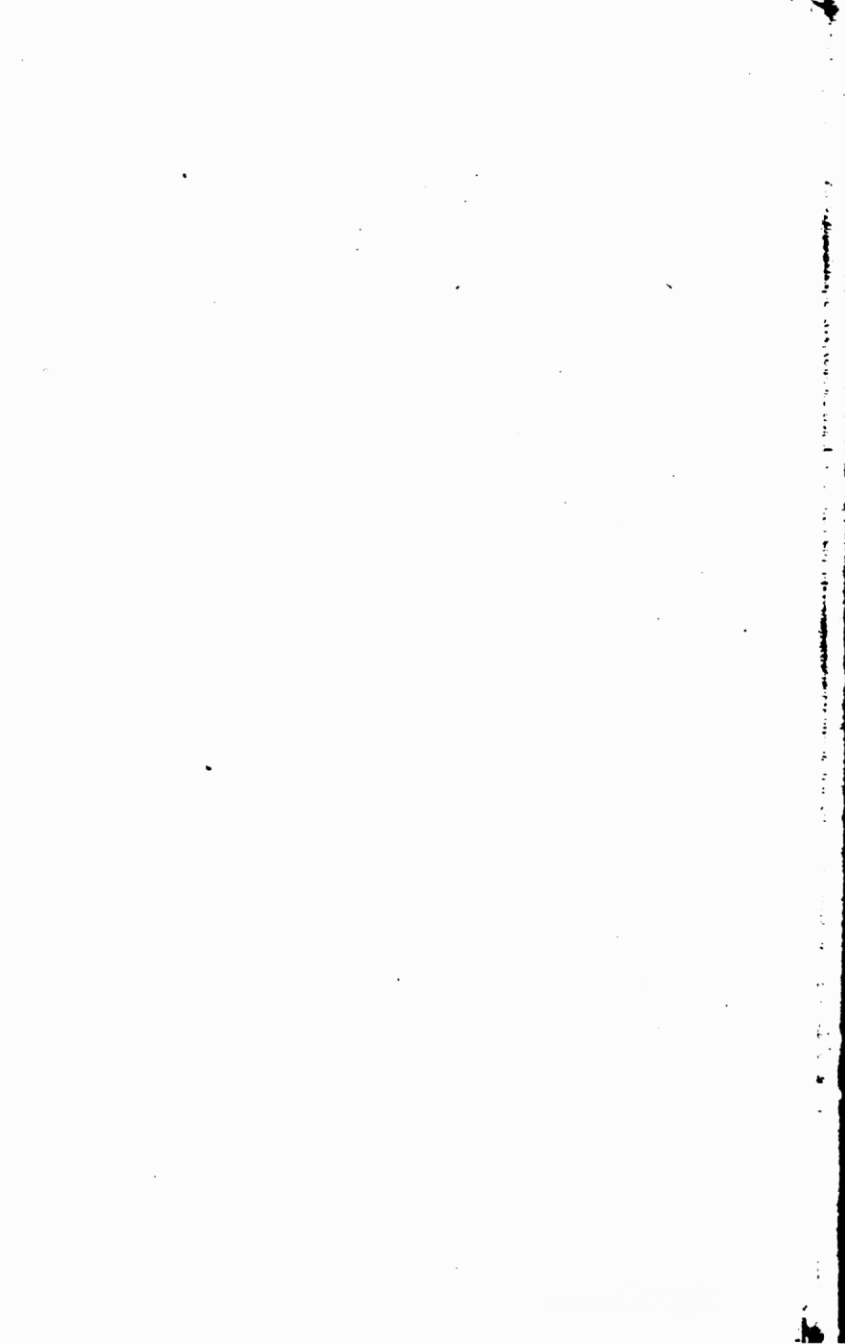
Spenser's, Edm., Fünf Gesänge der Feentönigin. In freier metrischer Uebertragung von Dr. G. Schwetschke. Halle, 1854.

Scarron's, Paul, Iyphon oder der Gigantenkrieg. Burleskes Heldengedicht deutsch von Dr. G. Schwetschke. Ebendas. 1856.

Trissino's Canzone an Pappst Clemens VII. Text und Uebersetzung (von G. Schwetschke). Ebendas. 1855.







FEB ~~15~~ 1951

