

π h
490

L

S

rich

f

2

Au



Al. 514, 31

Le Je

DE

II h
490

L'HOMBRE,

Das ist:

Burzer **I**nter=
richt / welchergestalten die
ses Spiel innerhalb wenig
Stunden zu erlernen /

Benebenst einigen Regeln

Das

Senquennio,

Oder Spiel zu Fünffen
betreffend.

Aus dem Franztöischen ins Teutsche
übersetzt.

Francffurt

Getruckt in diesem Jahr.



kan
dar
he
den
spr
des
vie
ger
zu
E



Günstiger Leser.



Ennach das Lomber-
 Spiel seit wenig Jah-
 ren in Teutschland der-
 massen üblich worden/
 das fast niemand mehr
 vor galand passiren
 kan / der selbiges nicht weiß; Als habe
 darvor gehalten/es werde sich der Mü-
 he wol verlohnen / diesen Brief auß
 dem Françoischen in unsere Mutter-
 sprach zu übersetzen; worzu ich umb
 destomehr bewogen worden / weil die
 viele und unterschiedliche Anmerckun-
 gen dieses Spiels / so kurtz und deutlich
 zusammen gefasst/das dieses/ zu solches
 Erlernung genug/und nach dessen Le-

Vorrede.

4

fung mehr nicht als die Übung fehlet.
Sonsten haben die Regeln der teut.
schen Red. Kunst/umb das Licht dieses
Briefs nicht zu verdunckeln / nicht wol
können in Obacht genommen werden /
sondern man hat die Französische Re.
dens. Arten / als diesem Spiel ei.
gentlichere öffters müssen be.
halten. Lebe wol!



Dica



lehr
kan
nich
dass
schi
desh
als
spie

Un
dass
Sai
last
gar
uni
che
solc



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 ge-
 spielet 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 be-
 lastiget sich damit / ich aber bin der Meinung
 gar nicht / daß dieses Spiel so sehr bräuchlich
 und à la mode seye / so lang der Jenige wel-
 cher die Gebräuche und moden erfindet /
 solches nicht spielet / und so lang selbiger

A iij

Brelan

Dica

Brelan oder das Grimpen-Spiel diesem
vorziehet / wird das Brelan jederzeit mehr
nach der mode seyn als das Lomber.

Zwentens / (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
ganz mager und ohne Zierlichkeit sey / mas-
sen sie eine zierliche Schreib-Art sehr liebe

Als welche in Athen der Griechen Musen
Statt

Den Socrates als er in Kett und Ban-
den lage /

Und seinen Tod durch Gift sich selbst erweh-
let hat /

Noch gieng zu beten an und sehe sein lez-
ten Tag.

Und was in ungebundener Rede mehr fol-
get. Dieses hat mich versichert in Unruh
gese-

ges
He
lich
ne
der
loh
so g
lich
lass
den
che
gan
lasse
sch
Sp
niem
Dem
Ma
neu
sich
und
oder
es
Sch
zari

gefeket/traffen ich derer Vergnügung von
 Herzen wünsche/und hielte mich vor glück-
 lich das geringste hierzu beitragen zu könn-
 en. Ich könnte selbiger wohl einen zeiger
 der seinen letzten Heller in diesem Spiel ver-
 lohren hat; Aber die Wahrheit zu bekennen/
 so getraue ich mir nicht/ mit solchen annehm-
 lichen Schrifften auffzukommen / sondern
 lasse deren Ruhm wider meinen Willen/
 den jenigen Nepten/welche sie weiß / daß sol-
 che nichts kosten. Demnach bitte selbige
 ganz demühtig/ mich diesen Befehls zu er-
 lassen/und zu leiden/daß ich ihr nur einfältig
 schreibe / was ich ihr von diesem Lomber
 Spiel sagen kan.

Obwol dieses Spiel zu uns auß Spa-
 nien kommen/ spielet man solches doch an
 dem Franckösischen Hofe viel besser als zu
 Madrid. Die Franckosen pflegen sich auff
 neue Inventiones nicht viel zu legen/ bedienen
 sich aber anderer Erfindungen glücklich/
 und in denen Dingen welche den Nutzen
 oder die Lust betreffen/dünckt mich / daß sie
 es denen Erfindern jederzeit zuvor thun.
 Ich erinnere mich / daß als der Cardinal Ma-
 zarin das Hoc Spiel an Hofe hatte ge-
 bracht/

bracht/ sich kurze Zeit hernach Leute gefun-
den / welche es besser spieleten als Er selbst.
Und was vor ein Unterschied ist unter denen
Glaß Carossen welche wir vor acht oder neun
Jahren auß Flandern bekommen/ und de-
nen heutigen? Aber last uns wieder zu un-
serm Lomber kommen.

Wie dieses Spiel auff Spanisch einen
Menschen heist/so hat es auch grosse Gleich-
heit mit denen jenigen/ welches wir Homme
oder Mensch nennen. Das Lomber nun
kan zwischen Zwen/Drey/Vier / ja Fünffen
gespielet werden. Aber solches ist am üb-
lichsten / erfordert auch die meiste Wissen-
schafft/welches unter Dreyen gespielet wird.
Auff diese Art divertiret sich die Königin da-
rin ; Und wenn man dieses einmal kan / sind
die übrige alle leicht / derer doch keines sehr
annehmlich ist/und wird man Jenes jeder-
zeit als das Lustigste wieder zur Hand neh-
men. Es ist aber nicht darumb/das ich ge-
sagt habe es seye annehmlich / als wenn ich
es ganz lobete/ dann es düncket mich / es
mache dieses Spiel allzugrosse Gemüths-
Bewegung/ und es geschicht oft / das auch
die allersittsamste sich mehr darüber erenf-
fern

fern als dienlich ist / Darumb nennet man
es in Spanien el renegado als wann man
sagen wolte/das teuffelische Spiel.

Deme seye nun wie ihme wolle / wir wol-
len uns an diese Zahl mit Dreyen halten/
und unsern Unterricht darauff einrichten.

Man spielet es mit vierzig Carten / we-
ches eben diejenige sind/welche man in dem
Premier Spiel hat : Nemlich: Man wirfft
von einem ganzen Spiel hinweg/ die Ach-
ter/die Neunter und Zehenter.

Wann man anfänget / sihet man wer
die Carten giebt/und setzet jeglicher so gleich
zehen Pistolen bey der Königin ein / oder
zehen Zeichen die so viel gelten. Derjenige
welcher giebet/giebt deme / welcher zu sei-
ner Rechten sihet drey / so viel dem andern/
und nimbt ihrer auch so viel / und solches
thut er drey mal/das ein jeglicher neun hat.

Wann sie alle passen/ setzet jeglicher noch
zwen Zeichen zum Spiel / welche man so
viel gelten läset als man will / und wann
man mehrmahlen passet / setzet man allemal
zwen zu.

Sie verstehet wohl warumb man so gleich
zehen einsetzet / nemlich das so bald anfänge-
lich

lich etwas könne gewonnen werden / und ich habe die Zahl von Zehen und Zwey darumb genommen / weil man es also bey der Königin practiciret, und daß man allezeit nach dem Hoffe die Moden einrichtet / solches dienet auch eine gleichmäßige Proportion zu machen/in deme was wir noch sagen werden. Ehe wir aber weiter schreiten / ist es gut daß man die Carten kenne/ und deren Bedeutung wisse.

Es sind drey Haupt-Carten/welche man Matadors das ist Mörder nennet / weil diese alle andere stechen.

Den Ersten von diesen Matadors nennet man Spadille, den Zweyten Manille, und den Dritten Basta.

Schüppen Als ist allezeit die Spadille und die höchste Cart im Spiel /der Triumph sey von einer Farbe als er wolle.

Die Manille ist allezeit die zwente Carte/ aber sie ist nicht beständig und unveränderlich wie die Spadille, sie verändert nach deme man schwarz oder roth wöhlet / Ich sage erwöhlet/dann man wirfft keinen Triumph auff/sondern derjenige so spielet/spricht / ich spiele auff Kreuz / Schuppe / Herz oder Stein/

Stein/und das macht den Triumph.

Wann der Triumph in schwarzem ist/
ist der Schuppen oder Kreuz Zwenter die
Manille, wann selbiger aber in rothem ist/
ist es der Herz oder Eckstein Siebenter.

Also wann der Lomber, das ist der so spie-
let spricht/ich spiele auff Schuppen/hat der so
den Zwenten in dieser Farbe hat/die Manilles
spricht er aber ich spiele auff Kreuz / hat sol-
cher die Manille, welcher den Zwenter
dieser Farbe hat. Sagt er aber / ich spiele
auff Herz / hat selbiger die Manille welcher
den Siebenter in dieser Farbe hat. Des-
gleichen auch so er auff Eckstein spielet / hat
der so den Siebenter in dieser Farbe hat / die
Manille. Dieses scheint zweiffelhafft ge-
nug das der Zwenter im schwarzen/und der
Siebenter in rothem die Manille ist / aber
solches hindert nichts/wann man es ein we-
nig gewohnt ist / ja solches machet das
Spiel nur lustig. Der dritte Matador ist
das Kreuz Aß / welches man den Basta nen-
net/und ist allezeit der dritte Triumph / wie
das Schuppen Aß der Erste. Diese drey
Matadors sind im Lomber dasjenige / was
in deme l' homme Spiel der Triumph he-
ißet

A vj

nig/

nig/Dame/und Knecht/thun auch eben dasjenige / dergestalt/ daß der so selbige hat/ dreyer Leese versichert ist.

Es ist noch eine andere verwirrung in der Farbe / nemlich daß in dem rothen der zweyter den dritter sticht / der dritte den vierter / der vierter den fünfter / der fünfter den sechster und der sechster den siebenten. Diesem aber ganz zu wider/ sticht im schwarzen / der siebenter den sechster / der sechster den fünfter / der fünfter den vierter / der vierter den dritter / der dritter den zweyter. Es ist eine exception bey dem siebenter in rothem und bey dem zweyter in schwarzem / wann eines oder das andere Triumph ist/ dann in solchem falle werden sie manille, wie ich schon gesagt habe / und stechen alle die andere / außgenommen die Spadille, welche die höchste ist.

Nach diesen drehen matadors wann roth Triumph ist / folget der Ponto, nemlich daß Herzen Aß / wann es Herz / und das Eckstein Aß / wann es Eckstein ist. Hernach kommen der König / die Dame, der Knecht / der zweyter / der dritter / der vierter der fünfter der sechster. In dem

Dem schwarzen ist kein Ponto, weil die schwarze As etwas anders sind / aber der König von der Farbe ist an statt des Ponto, nach diesem ist die Dame, der Knecht / der Siebeter / der Sechster / der Fünfter der Viertes und der Dritter.

Es ist zu mercken / daß wann die rothe As Triumph sind / sind sie über den König / wann sie es aber nicht sind / stechen die Knechte selbige auch. Also sehet ihr Madamme, daß die Ehre vielmahl von dem blinden Glücke herrühret / welches wol würdig ist daß man es betrachte / und ich bin versichert / daß die Aelte / welche sich nur artliche Sachen beflüssigen zu schreiben / diese schöne Gelegenheit nicht würden verabsäumen / ein Sonnet oder Madrigal darüber zu machen. Es wäre nun nöthig dieses alle anforderst zu erklären ehe man anfänget zu spielen. Sie stellet sich anjeko vor als wann wir spieleten / und daß sie die Karte gebe / daß sie jeglichem neue Karten gegeben / und auch so viel vor sich genommen hätte / sie bilde sich auch ein als wann ich zu ihrer rechten und ein Dritter auff meiner rechten säße. Sie hätte die Karten auff meine

A vij

ne

Das
hat/
der
wey-
er /
sech-
sem
der
ter /
den
s ist
hem
m /
ist/
wie
an-
elche
ann
em-
und
Her-
der
/ der
In
dem

ne Seite gelegt / dann dieses räuß also
 in acht genommen werden / daß man weiß
 wer gegeben hat / welcher reden und
 welcher hierauff antworten muß / dann
 welcher außspielen muß / welches dem Er-
 sten allezeit zukommt / und der bin ich jeko.
 Ehe ich meine Karten auffhebe / sehe ich erst
 nach ob ich derer etwa zu viel oder zu we-
 nig habe / dann wann das wäre und ich es
 nicht gemercket hätte / wäre ich Bet /
 wann nicht jeglicher passete und ich mit.
 Wann es dann geschehen so wäre es nichts.
 Hernach besehe ich meine Karte / und
 finde daß ich ein gut Spiel habe / nem-
 lich den Spadille , den Eckstein siebenter /
 die Dame und den Knecht / und hierüber
 noch den Creuß König. Derohalben frage
 ich ob jemand spielen will ohne Kauffen / und
 ohne hinweg zuwerffen / und ich bin ver-
 bunden also zu fragen / dann wann sie oder
 der Dritte gute Karten hätte / daß sie da-
 mit könnten spielen ohne zu kauffen / oder
 daß einer von ihnen beyden auß Eigensinn
 oder Zorn spielen wolte / ob er gleich kei-
 ne gute Karte hätte / so dürffte ich nichts
 kauffen / und hätte alsdann nur den
 Vor-

W
 der
 ter
 oh
 ne
 gle
 nic
 fra
 wo
 ich
 wo
 na
 fer
 ich
 jer
 sig
 wo
 ter
 ich
 W
 ne
 wo
 ich
 So
 du
 cu

Vorzug ohne Kauffen zuspieren / weil ich
der erste bin.

Hier ist im verbengehen noch zubeobach-
ten/das wann man gefraget hat / ob einer
ohne Kauffen Spielen wolle / und einmahl
nein gesagt hat / selbiger hernach ob er
gleich ohne Kauffen spielen wolte / solches
nicht thun darff. Wann ich nun also ge-
fragt habe / und man mir mit nein geant-
wortet hat/ behalte ich die fünf Karten/welche
ich zuvor genennet / werffe die andere hin-
weg / und lege selbige bey den Stock/ her-
nach nehme ich so viel als ich hinweg geworf-
fen/nemlich Vier. Was übrig bleibt/lege
ich zwischen den Dritten und mich / denn der
jenige welcher auff des Lombers rechter Hand
sitzet allezeit nach ihm kauffen und hinweg
werffen muß. Ich nehme eben so viel Kar-
ten als ich hinweg geworffen / dann wann
ich mehr oder weniger nähme / wäre ich
Bet / ich darff nicht vergessen/ ehe ich mei-
ne gekauffte Karte sehe / Eckstein zu sagen/
wann ich darauff spielen wolte / und wann
ich solches vergäse/nennete mir der Erste ein
Farbe / und ich machte mein gut Spiel
durch meine Nachlässigkeit gar schlimm/her-
nach

nach sehe ich meine Karte / und befinde
 daß mir der Basta der Ponto mit dem Tri-
 umph König kommen sind. Wie ich nun
 versichert bin / daß ich gewinne / kan ich
 mein Spiel aufflegen / und zugleich zei-
 gen daß ich keine Vole begehre. Ich zih den
 Satz und ihr bezahlet mir meine Matadors,
 doch daß ich es fordere ehe abgehoben wird /
 und man die Karten gegeben hat. Man
 zahlet vor jeglichen Matador zwey Zeichen/
 solche werden aber nur dem Lomber bezahlt/
 wann er gewinnt / dann wann er verlihet/
 muß er selbige an statt daß sie ihm solten be-
 zahlet werden / denen ander bezahlen. Man
 muß sie alle drey haben / vor Zwen gibt man
 nichts.

Bisher habe ich nun von denen dreyen
 matadors geredt / von der Spadille, Manille
 und Basta; hierüber muß ich ihr noch sagen
 daß alle Triumph welche unmittelbar folg-
 gen / auch Matadors genennet werden / und
 daß man sie wie die rechte Matadors bez-
 zahlt.

Lasset uns mein Spiel noch einmahl un-
 tersuchen / ich habe die Spadille, Manille
 den Basta, Ponto, den König / die Dame
 und

und
 dor
 ich
 ich
 W
 Die
 ma
 die
 der
 gib
 steh
 der
 che
 and
 We
 ge
 lich
 hat
 zu
 Da
 hoc
 und
 ein
 te

und den Knecht / das sind sieben Matadors, welche mir 28. Zeichen gelten; wann ich den zweyten und drittem noch hätte / hätte ich neun Matadors und die vole wäre gemacht. Wann nur ein Satz stehet / gewinnet der so die vole (das ist alle Lese) machet / noch einmahl so viel als selbiger ist. Welchen ihnen die andern/jeglicher die helfft gibt / als wann der Satz hundert Zeichen wäre gewesen / gibt jeglicher fünffzig / wann mehr Sätze stehen / nimbt er sie alle / aber die zwey andere geben ihm nichts.

Wann er sich vornimbt die Vole zu machen / und gelingt nicht / theilen die zwey andere alles was im Spiel ist / ob schon sechs Beten darein wären.

Es geschiehet zuweilen / daß man sich selbige wider Willen zumachen engagirt, nemlich wann man Fünf oder Sechs Matadors hat / und umb solche zu zehlen oder sich damit zu belustigen / mehr als Fünf außspielet; Dann zu gewinnen / muß man zum höchsten nicht mehr als Fünf Lese haben / und wann der welcher sie gemacht / ohne daß ein anderer ein Leef hätte / die sechste Carste außwirfft / kan er sich nicht mehr entbrechen.

brechen. Wann er dann gleich die vole nicht machet/ läßt er sich doch die Matadors und sein sans prendre, oder daß er ohne Fauffen gespielt/bezahlt / wann er also gespielt hat; dann davor giebt jeglicher deme Lomber zehen Zeichen/ wann er gewinnt/ wie auch selbiger wann er verspielt/ jeglichem zehen geben muß. Der Lomber welcher vier Leese macht/gewinnet/ wann ein anderer so gegen ihn spielet / nicht auch vier machet/nemblich wann einer zwey der ander drey bekommt. Aber wann einer vier der ander aber nur eines machet / ist der Lomber bet/und das Spiel stehet / welches man Repuesta, nennet.

Man sagt in dem à l'homme Spiel zuweilen contra, aber in dem Lomber nicht/ dann man gewinnt in diesem ohne solches zu sagen. Massen der so fünff Leese macht/ gewinnt ja nur mit vieren/wann die übrige fünff vertheilet werden / daß der eine zwey/ der ander drey bekommt / und das nennet man die Codille gewinnen.

Man muß seine Leese nicht auffeinander legen/ sondern sein nach der Ordnung/ daß wann man sie ansihet / derer Zahl gleich wisse/

wiss
fehl
Fau
viel
era
hat
wel
an
Da
merc
Bo
bedie
Die m
mit e
darff
mal
ren
ber t
wan
Privi
den
ob m
zug

wisse / worinn die Spanier niemahls fehlen.

Wann derjenige so nach dem Lomber kauft / einen Matador hat / nimpt er gern so viel Carten / als er zu einem guten Spil nötig erachtet ; Wann er aber keinen Matador hat / soll er dem Letzten allezeit fünf lassen / welcher nicht darff kaufen bis die Ordnung an ihm ist / wann er nicht bete wil seyn. Dann sonst würde der ander dadurch mercken / wie viel Carten er nötig habe / alle Vortheil aber derer man sich mit ohnrecht bedienet / sind straffbar.

Wann eine Farbe ausgespielt wird / die man nicht hat / muß man sie eben nicht mit einem Triumph stechen / aber Triumph darff man bey Straffe Bet zu setzen / niemals verläugnen / (welches die Frankosen renoncer nennen) und wann es der Lomber thut und verspielt / muß er doppel setzen. - wann man es mercket.

In diesem sind die drey rechte Matadors Privilegirt, daß man selbige nicht muß auff den Triumph geben der ausgespielt wird / ob man schon sonst keinen Triumph mehr zugeben hat ; Wann man aber dessen
sonst

ole
ors
me
ge-
me
et/
em
her
an-
vier
an-
ner
ist
vri-

zus
cht/
hes
ht/
rige
oey/
met

man-
ing/
leich
diffe/

sonst noch hat / muß bekant werden. Aber
 der stärckere Matador zwingt den schwä-
 chern / dergestalt daß wann der Spadille ge-
 spielet wird / und ich habe nichts als die Ma-
 nille und den basta, bin ich gezwungen / des-
 ren eins darauff zu geben / aber das machet
 grosse Wirrung / wann man einen kleineren
 Triumph außspielet / und der zweyte
 giebt die Spadille darauff / bin ich auch
 nicht verbunden die manille oder den ba-
 sta zu geben / und kan sie beyde behalten /
 wann ich solches vor nützlich halte: Ich
 sage wann ich es vor nützlich halte /
 massen man öffters nicht so viel Lesen ma-
 chen muß als man kan: Als zum Exempely
 ich sehe daß der so spielet vier Leese hat / und
 der ander drey / ich aber eins / wann ich das
 neunte mache ist die Parthie verspielet / an-
 statt daß sie Repuesta wäre / wann ich solches
 den andern liese machen; Spielete ich dero
 halben übel wann ich eine gute Carte be-
 hielte.

Bisweilen scherzet man in denen Spielen /
 und zwar mit ziemlicher Anmuth / aber der
 Lomber muß sich wohl in acht nehmen / mas-
 sen dieses Spiel von Spaniern erfunden

wors

worden/und stehet die gravitet wohl dabey.
 Ich mercke auch / daß man es gar scharff
 und richtig spielet. Wann der Lomber in
 Gedancken eine Farbe vor die andere nen-
 nete/darff er es nicht widerruffen. Wann er
 gano sagt / so unterwirfft er sich Bete zuse-
 hen und alsdann kan er nicht mehr gewin-
 nen. Er darff solches aber nicht sagen als
 zu verhindern / daß man die codille nicht
 gewinne. Wann er begehret auffzumis-
 schen / verstehet er sich auch zu einer Bete.
 Da einer von denen andern beyden
 will daß gespiet werde / vereinigen sich
 der Lomber und der dritte allezeit gegen ihn/
 umb den Satz zubeschützen.

Wann sie in dem Spielen die Carten ein
 wenig auß einander hält / und der Lomber
 eine darvon ersehen / kan er sie zwingen sol-
 che außzuspielen/ es seye dann daß die außges-
 spielte Farbe bekennen muß / also wann sie
 diese gesehene drauff gebe/renonciren müste.
 Derjenige so gegen den Lomber spielet / kan
 zu seinem Cameraden sagen gano , das ist
 so viel/last es gehen/ wann selbiger aber sol-
 ches zu thun sich bedencket / kan er ihme
 ganz trozig solches dreyimal sagen / y no
 mas

mas gano si se puede, und wann er eine Dame
 außspielet / gano del Rey, das heist last
 es gehen wann ihr könt / nehmet den Kö-
 nig nicht: Es ist zu wissen daß er keine an-
 dere Wort sprechen darff als eben diese / sol-
 ches zu sagen / und daß gleichgeltente ver-
 botten sind. Muß man derohalben gano
 sagen / aber nur umb den Satz zu erhalten/
 daß wann er die codille wolt gewinnen / würde
 er in Spanien vor einen arglistigen Betrü-
 ger gehalten werden / no se deve por Lios.

Derjenige kauffet allezeit der erste welo-
 cher spielet / nach ihm der so zu seiner
 Rechten sitzet / und so dann der dritte Mann
 nimbt so viel Carten als man will / und es ist
 nicht mehr üblich daß man sie bezahle wie
 vor diesem / auch heutiges Tages noch in
 Spanien practiciret worden / wo man sie der-
 halben comprandes nennet. Wann der letzte
 noch Carte übrig läst / darff er sie ohnbesehen
 unter die hinweg geworffene legen / welches
 ihm keiner von denen andern verbieten kan /
 welches offft geschieht wann ohne kauffen ge-
 spielet wird. Wann er sie aber besehen hat /
 darff solches ein jeglicher auch thun.

Solang als das kauffen währet / darff
 keiner

kein
 und
 sey
 weg
 der
 S
 ziem
 Kau
 wel
 mal
 selb
 ohn
 Sp
 nen
 auch
 M
 wa
 in ei
 auch
 sie v
 gar
 Dren
 das
 Kon
 ste n
 gen

Keiner wann er nicht vor einen wunderlichen
und ungereimten Menschen will gehalten
seyn/ ein Wort reden / es seye dann / daß er
wegen des Chocolats Anordnung mache / o-
der solchen zu nehmen bätthe.

Wann der Satz gering ist / und man ein
ziemlich Spiel hat / pflegt man gern ohne
Kauffen zu spielen / weil die zwanzig Zeichen /
welche deßhalben gezehlet werden / manch-
mahl so viel auftragen als der Satz : wann
selbiger aber starck ist / spielet man nicht leicht
ohne Kauffen / es seye dann daß man des
Spiels fast versichert ist / oder darzu durch ei-
nen andern gezwungen werde / welcher es
auch so spielen wolte.

Man verspielt oft mit einem schönē Spiel;
wann alle die gute Carten die man nicht hat/
in einer Hand sind. Hingegen gewinnet man
auch öfters mit mittelmäßigen Carten; wann
sie vertheilet sind. Ich habe einmahl einen
gar guten Spieler auff vier Matadors und
Drey Könige sehen verspielen / und nachdem
das Spiel eingerichtet und gespielet wurde /
konnte es nicht anders seyn. Wann er der er-
ste wäre gewesen / hätte er obnfehlbar gewon-
nen / dann er hätte ein oder zweymal Tri-
umph

ame
last
Kö-
an-
sol-
ver-
ano
ten/
irde
trü-
s.
wel-
iner
ann
es ist
wie
h in
e der-
letzte
sehen
liches
kan /
en ges-
hat/
darff
Keiner

umph außgespielet/umb zu sehen wo selbige nicht
währen/ biß einer oder der ander keine mehr sonde
gehabt hätte: hernach wann er seine König mit leic
außgeworffen hätte/würde er leicht eine Lees niger
se gemacht haben/ wann er schon acht Tri D
umph in der Hand hätte gehabt. Ich nicht
zehle acht Triumph/dann er selbst hätte vier/ chun
nemlich die Matadors , und es sind ihrer der n
zwölff in rothem/welche Farbe er genennet heit zu
hatte. In Schwarzem sind nicht mehr selbig
als eilff/ weil darinnen kein ponto ist. Man W
zehlet die Triumph so bereits gespielet wor spielet
den/sehr sorgfältig / wie auch die so noch zu nicht
rück sind / und derohalben darff man die Dann
Leese so oft man wil / nachsehen. haben

Wann außgespielet worden / und einer er sihe
hat die Spadille mit dem basta , oder wann ihre S
solche schon gespielet sind / zwey andere so gen er
eben solche Würckung thun/ist man zweyer mache
Leese versichert/ und das nennet man einen Spie
Tenace haben. wege

Wann man kein gut Spiel hat / muß sihet
man nicht leicht spielen / und welcher sich sich
zuviel auff das Kauffen verläßt / wird offe mach
Bete. Die Spadille und Manille mit mach
zweyen Triumphen sind nicht genug/wann verlie
nicht D

selbige nicht wenigstens etliche Könige darben sind /
 mehr sonderlich in rothem ; Dann im schwarzen
 Könige ist leichter zu gewinnen / massen darinn we-
 niger Triumph sind.

Die zwey schwarze Aß ob man schon
 nicht viel darben hat / machen grosse Versu-
 chungen / und ich sehe nicht leicht jemand /
 der nicht darauff verspiele ; Und die War-
 heit zu sagen / so kombt man langsam mit
 selbigen auß.

Wann einer der Letzte oder der Erste ist /
 spielet er oft auff ein Spiel das er sonst
 nicht thäte / wann er in der Mitten säße ;
 Dann das ist ein Vortheil den Anßschlag zu
 haben / und der Letzte kan leicht mercken wann
 er sihet daß die ersten gepasset haben / daß
 ihre Carten nicht sonderlich gut sind / deswe-
 gen er sich die Hoffnung zum Gewinn leicht
 machen kan. Wann der Lomber ein guter
 Spieler ist / beflisset er sich vor allen der-
 wegen den Satz zu gewinnen / wann er aber
 sihet / daß es nicht will angehen / bestrebt er
 sich nur das Spiel remise oder stehend zu
 machen / an statt daß ein Verwirrer solches
 verlieret und gewinnen läst.

Man muß nachdencken und gleichsamb

B

rahe



rathen wo die hohe Triumph sind / solches
 kan man leichtlich bey dem kauffen muth-
 massen; dann derjenige so viel kauffet / und
 seinem Cameraden nicht fünff lästet / hat
 allem Ansehen nach etliche Matadors und
 hiernach soll sich der Lomber richten.

Wann man vier Leese durch vier Mata-
 dors versichert ist / oder wann man auch drey
 Matadors mit einem Triumph oder König
 Und also grosse Hoffnung zu vier Leesen
 hat / aber sich darüber auch nichts zu ma-
 chen getrauet / weil er das fünffte zu gewin-
 nen keine Carte hat / muß man sich aufs
 möglichste bearbeiten / daß der Schwächste
 zwey Leese bekomme / und der Dritte derer
 nicht mehr als drey mache. Der aber
 nichts hat und das Spiel verstehet / suchet
 nicht mehr als ein Leese / und wann selbiger
 zwey Könige hat / wovon ihm einer passiret /
 spielet er nicht den zweyten / wie ein Unwis-
 sender wohl thun würde / sondern eine ge-
 ringe Carte / und wann er einen guten Tri-
 umph hat / sihet er / wie er solches mit Geles-
 genheit loß werde / indem er den Lomber
 gemeiniglich solchen mit einem höhern zu
 stechen verbindet / wodurch selbiger auch zu-
 gleich mit geschwächet wird. Ich

Je
 Sac
 lich
 durch
 habe
 lich
 ret.
 che
 nen
 blick
 man
 man
 wird
 zu f
 dan
 S
 nich
 Fein
 che
 Sp
 le

Ich wolte selbiger noch viele andere Sachen schreiben / dieses Spiel vollkommlich zu spielen / allein das lernet sich mehr durch den Lusten und die Erfahrung ; Ich habe nichts vergessen / welches hauptsächlich und zum Grund des Lomers gehöret. Ich habe die Regeln berühret / welche die vorkommende Fälle schlichten können ; Dann es thun sich derer alle Augenblick hervor / welche Streit erwecken / und man trifft nicht allezeit einen Schiedsmann an / also daß es nicht überflüssig seyn wird / solche Gesetz und Regeln in Articul zu fassen / als so viel Sybillische Bücher / damit man sie desto leichter finden könne.

Im übrigen Madamme so erschrecke sie nicht für so vielen Anmerkungen / sie wird keine Zweymahl gespielt haben / daß sie solche nicht so gut als die vollkommenste Spieler wissen wird / dann es ist leicht allerley Spiele zu spielen / aber wohl zu spielen / das ist schwer.



Regeln

und

Befehle

des Lomber-Spiels.

1.

Wann einer zu viel oder zu wenig Karten hat / und solches nicht anzeigt ehe aufgespielet wird / ist er Bete.

2.

Wann man gefragt ob einer ohne Kauffen spielen will / und sich niemand findet / ist man Verbunden zu Kauffen.

3.

Wann einer sagt ich spiele ohne Kauffen / kan er nichts hinweg werfen.

4. So



4.

Sobald einer den Triumph genennet hat / kan er solchen nicht mehr ändern; wann er sich aber geirret hat / darff er zum zwenntennahl hinweg werffen / wann er die Carten noch nicht gesehen / welche er kauffen soll / und er die hinweg geworffene von denen übrigen scheiden kan.

5.

Wann der Lomber keinen Triumph genennet / und seine Carten aufgehoben und besehen hat / darff der so der erste redet / ihme einen nennen.

6.

Wann der jenige so ohne kauffen spielt / der erste ist / und keinen Triumph nennet / nennet ihn die erste Carte so er aufspielt vor selbigen / und ob zwar die Spadille und Basta allezeit Triumph sind / bedeutet die Spadille alsdann doch Schuppen / und der Basta Kreuz.

7. Wann

7.

Wann man zu viel Carten nimbt/
 kan man die so zu viel ist hinweg le-
 gen / da er sie kennen kan/und sein
 Spiel noch nicht gesehen hat / wann
 man aber nicht weiß welches sie ist/
 mischt man seine Carten / läst abhe-
 ben / und hernach zihet einer von denen
 andern beyden eine heraus vor den er-
 sten / welcher nicht spielet / wann er sie
 ohnbesehen haben will / sonst aber
 nimbt sie der dritte / begehrt sie aber
 keiner/wird selbige bey die hinweg ge-
 worffene gelegt.

8.

Wann man eine Carte zu viel/auch
 das Spiel schon gesehen hat / muß
 man die Carten mischen und abheben/
 hernach eine darauß ziehen lassen/
 wann aber der Lomber zuviel hat und
 verspielet / setzet er doppel Bete.

9.

Wann es sich im Carten kauffen be-
 findet / das eine Carte zu viel oder zu
 wenig

wenig ist / giebt man von neuem / merckt
man es aber eher nicht biß das Spiel
aus ist / ist es gut..

10.

Wann eine Carte falsch liegt / hin-
dert solches das Spiel nichts / es seye
den ein matador , und wann es auch
gleich einer wäre / befände sich aber üb-
rig bey denen hinweg geworffenen / ist
das Spiel gut.

11.

Wann deren einer so gegen den Lom-
ber spielen / eine Carte von der andern
theilt / als wann er sie außspielen wolte //
und selbiger sie erblickte / nennet er sol-
che und zwingt ihn selbige außzuspie-
len / wann es ohne daß er die Farbe ver-
läugnen müste geschehen kan.

12.

Der Lomber welcher eine Carte
nimbt selbige außzuspielen / kan sie al-
lezeit wieder zurück ziehen / so lang er
nicht außgeworffen hat.

13. Welcher

13.

Welcher renoncirt das ist nicht be-
 kennet / darff seine zugegebene Carte
 wieder auffheben / so lange das Leese
 an dem Ort liegt wo es hingehöret.
 Wann er aber nicht gestochen hätte /
 als daß es zum Exempel der Eckstein
 Knecht wäre / und er die Dame und
 den siebenter hätte / dörfte er die Da-
 me nicht nehmen / sondern müste es
 mit dem siebenter gehen lassen.

14.

Ben dem außspielen darff man
 nicht ein Wort sagen als gano, wel-
 ches unterschiedene Sachen bedeutet /
 man verstehet es aber wohl nach un-
 terschied der Fälle.

15.

Wann einer so gegen den Lomber
 spielt / will daß man ihme eine
 Carte lasse / oder den Lomber die Leese
 lasse machen / sagt er gano.

16.

Wann er eine niedrige Carte in
 einer

einer Farbe spielet/darum er die höchste hat / damit er solches seinem camera- den wissent mache / spricht er gano.

17.

Wann einer einen matador oder hohen Triumph aufspielet / und will das der ander seine beste Carten verwerffe / sagt er auch gano.

18.

Sobald der Pomber gano sagt/unterwirfft er sich Bete zusehen / und wann er schon gewänne/darff er den Satz nicht nehmen / dergestalt/das dieses gano nichts kan dienen / als das Spiel repuesta oder stehend zu machen.

19.

Wann derjenige so ohne kauffen spielet / nicht bekennet / zu viel oder zu wenig Carten hat / ist er Bete / aber wann er gewinnet und hat matadors , läst er sich selbige bezahlen und / das sans predre , oder das er ohne kauffen gespielt.

B 5

20. So

20.

Sobald man sieht daß einer Far-
be verläugnet / läst man ihn seine Far-
ten wieder nehmen / daß er spiele
wie sich gebühret / und wann man
schon wieder aufgespielt hat nach
diesem Verläugnen / ist man nicht
verbunden eben selbige wieder zu spie-
len / sondern man spielt ganz von
neuem nach gefallen.

21.

Die Matadors werden allein dem
Lomber bezahlet / und wann selbige
ein anderer hätte und die codille ge-
wänne / bekäme er nichts darvor.

22.

Wann einer fünf Leese hat und
spielt die sechste Carte auß / unter-
nimbt man sich die vole zumachen oh-
ne etwas darben zu sagen / dergestalt
daß man sich hiervon nicht mehr ent-
halfftern kan.

23.

Wann man sie macht und stehet
nicht

nicht mehr als ein Satz / geben ihm
 die übrige zwey noch so viel als selbiger
 ist / jeglicher die helffte / Macht er keine
 vole , theilen ihn die zwey andere /
 macht er sie aber und stehen mehrere
 Sätze / nimbt er alles was im Spiel
 stehet / und die andere geben ihm
 nichts. Mißlinget es ihm / theilen sol
 ches die andere / hat er aber ohne kauf
 fen gespielt / läßt er sich solches so
 wohl als seine Maradors bezahlen.

24.

Welcher eine Carte zu gibt ehe die
 reihe an ihm ist / setzet Bete.

25.

Wann der Lomber die vole wil ma
 chen und die sechste Carte spielet / ist
 nicht erlaubet daß ich sage was der
 dritte behalten solle / aber die erste Car
 te so ich darauff gebe zeigt solches
 genug.

26.

Wird etwas vergessen darff man es
 B. 6.

Far
 Far
 piele
 man
 mach
 nicht
 spie
 von

deme
 lbige
 ge

und
 unter
 n oh
 estalt
 t ent

stehet
 nicht

so lange fordern / bis die Carten gegeben sind / und die übrige auff dem Tisch liegen / dann ist die forderung verjährt.

27.

Wann zwey Carten falsch liegen / giebt man von neuem und spielet nicht.

28.

Wann einer mit einer Carte so er hinweg geworffen / beweisen kan / daß das Spiel falsch ist / ist es nichts.

29.

Derjenige so gano sagt und fünff Leese bekommt / gewinnet die Codille nicht.

30.

Wann derjenige so nicht Carten genug genommen / solches erst mercket ehe er sie besehen / kan er die welche ihm fehlet / noch nehmen / wann sie noch auff dem Tisch liegt / hat sie aber ein anderer genommen / in sein Spiel gemi-

gemischt / nimbt er eine von seinen hinweg geworffenen.

31.

Wann der Letzte mehr hinweg geworffen / als man ihm gelassen hat / hat / und solches in acht nimbt ehe er seine Carten auffhebet / ob er gleich seine hinweggeworffene mit denen andern vermenghet hat / setzet er doch nicht bete , und nimbt solches was ihm fehlet / von dem Hinwurff.

32.

Welcher zweymal Farbe verlängnet / setzet zweymahl bete und also mehrmahl.

33.

Welcher / nachdeme er die Carten gegeben / oder sich derer genommen / die unterste oder eine andere Carte besihet / das ihm nicht erlaubet ist / setzet bete.

34.

Wann der Letzte vor dem Zweyten hinweg wirfft / das er dergestalt

B 7

zu

zu erkennen gebe / wie viel er haben
will / setzet er bete.

Diese Regulen gehen hauptsäch-
lich die vollkommene Spieler an / wel-
che durch ihre Fehler gewinnen kön-
nen / dann die angehende Spieler und
sonderlich die Damen können unschul-
dig sündigen / und würde bey selbigen

das schärffste Recht die grö-
ste Unbilligkeit seyn.

Anhang

Anhang.

Regulen von dem Senquennio oder
Lomber zu fünffen.

1.
Lomber kan unter Fünffen gespie-
let werden.

2.
Alsdann werden die Carten alle ge-
geben/und bekombt jeder acht.

3.
Wann einer spielen wil/fragt er wie
sonsten/ob es erlaubet seye.

4.
Wann es erlaubet ist / ruff ich an
statt des kauffens einen König zu
Hülffe.

5.
Wer selbigen hat muß mir helffen/
und unsere Leese sind gemein.

6.
Wann aber der Lomber Bet wird/
muß der welcher den genanten König
hat/die Helffte setzen.

7.

7

Hingegen theilen diese beyde auch den Gewinnst.

8.

Wann niemand spielen will / muß der so die Spadille hat / absolue daran.

9.

Sihet er daß er öffentlich verspielet / setzet er nur den halben Satz und der den geruffenen König hat / die ander helfft.

10.

Die Matadors, solo und fünfersten werden nicht bezahlt / es seye denn daß man allein spiele / und keinen König zu hülffe ruffe.

11.

Wer renoncirt oder nicht bekennet ist bete.

12.

Umb das Spiel accurater zu spielen soll man den König erst ruffen / hernach die Farbe des Triumphs nennen.

13. Ich

13.

Ich kan meinen eigenen König so
ich in der hand habe / ruffen / nimb die
andern confus zu machen / und müsten
sie mir alsdann das solo, matadors
und fünf ersten bezahlen / wann ich sie
habe.

14.

Der Lomber mag auch den Tri-
umph König ruffen / solches thut er
aber nicht / es sene dann daß er ein gar
schlecht Spiel habe.

15

Mann nennet gewöhnlich den Kö-
nig in der Farbe wo man am wenig-
sten hat.

16.

Doch ruffet man jederzeit lieber ei-
nen rothen König als einen schwar-
zen / massen in jener Farbe mehr Tri-
umph sind als in dieser.

17.

Wer passet setzet das Quart des Sa-
hes zu.

E N D E.

Ich bin in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande

Ich bin in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande

Ich bin in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande

Ich bin in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande

Ich bin in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande
das ich in dem Lande

100



2
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



Q177490

24

ULB Halle

003 912 965



3

07.02





KODAK
LICENSED PRODUCT

© The Tiffen Company, 2000

KODAK Color Control Patches

Centimetres

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

