

QK 495/12

LE JEU  
DE

II h  
495

L'HOMBRE,

Comme il se joue

à présent

Oder

BIBLIOTHECA  
PONICKAVIANA

Beschreibung

Des

L'OMBRE-

Spiels/

Auff die neueste Manier

Halle/

UNIVERSITÄTS-BIBLIOTHEK  
HALLE  
(SAALE)

Zu finden bey Simon Johann Hübnern,  
Buchhändlern/ 1695.

X 86 2355





DE III

DE

LEHOMBRÉ

Comme les jours

de l'année

de l'année

de

LEHOMBRÉ

de l'année

de l'année

II

DE

LEHOMBRÉ



LE JEU  
DE  
L' HOMBRE.

*MADAME,*



Vous m' écrivez que vous souhaiteriez bien que je fusse avec vous, pour vous apprendre ce jeu, qui est fort à la mode, & qu'on appelle l' Hombre. Et parce que je ne puis aller où vous êtes, & que vous y ferez encore quelques jours, Vous m' ordonnez de vous envoyer un écrit si clair, & si intelligible, qu' à la premiere lecture vous soyez instruite de tout ce jeu, comme si vous y aviez jouié bien long temps. A cela, Madame, je vous réponds premierement, qu' il est vray, qu' on y jouie fort à Paris, qu' on y jouie à Versailles, & à Saint Germain, & que même la Reine y jouie; mais je ne demeure pas d' accord pour cela qu' il soit si fort à la mode. Tant que celuy qui fait les modes, n' y jouera point, & qu' il se divertira au Brelan, le Brelan sera toujours plus à la mode que l' Hombre. Pour



le second point ( car le monde veut , quand on instruit , qu'on s'explique bien méthodiquement , ) Je sçais que vous avez assez d'intelligence & de vivacité pour comprendre d'abord tout ce qu'on vous dit, je crains seulement, de n'avoir pas assez d'adresse. Vous me mandez aussi, sur la fin de votre lettre, je ne sçay quoi qui m'embarasse, que vous ne voulez pas des instructions toutes sèches, toutes nuës, sans gentillesse, ny sans ornement, & que vous aimez bien ce stile,

*Moy qui dans la Cité d'Athenes*

*Visitay Socrate en prison,*

*Et qui vis comme le poison,*

*Acheva ses dernières peines:*

Et la prose qui vient en suite. Sans mentir, cela m'a fort embarassé, 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 dite le vray, je ne m'acquiterois pas si aisément de cette diversité, que vous trouvez si agréable; & j'en laisse malgré moy toute la gloire à ces Abbés, que vous sçavez, à qui ces fortes d'écrits ne coutent rien. Je vous supplie donc de m'

en



en dispenser & de souffrir que je vous écrive  
 simplement ce que je vous puis dire de l'Hom-  
 bre.

Encore que ce Jeu de l'Hombre nous soit  
 venu d'Espagne, on le jouë 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 fervent heureusement  
 des inventions étrangères; & dans les choses  
 qui regardent l'utilité & le plaisir, il me semble  
 qu'ils enchérissent presque toujours sur les  
 Inventeurs.

Je me souviens que lors que le Cardinal  
 Mazarin eut apporté le Hoc à la Cour, il y eut  
 beaucoup de gens, qui fort peu de temps après,  
 y jouïoient bien mieux que luy; & quelle  
 différence des Caroffes vitrés, que nous voyons  
 aujourduy, à ceux, qui vinrent de Flandres, il y  
 a huit ou neuf ans? Mais revenons à l'Hom-  
 bre.

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

Or l'Hombre se peut jouër à deux, à trois,  
 à quatre, & même à cinq; Mais le plus ordi-  
 naire, & celui qui demande le plus de science,  
 c'est lors que trois personnes le jouënt. C'est  
 de la sorte que la Reine s'y divertit, & quand



on le sçait une fois , tous les autres sont aisés, mais on ne s'y plait guères, & on reprend toujours celuy là, comme le plus agréable & 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, & 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, *el Renegado*, comme qui diroit, ce Diable de Jeu. Quoy qu'il en soit, tenons nous à ce nombre & batiffons sur ce plan là.

On le jouie avec quarante Cartes, qui sont les mêmes que celles de la grande Prime; à sçavoir en otant d'un jeu entier, les huit, les neuf, & les dix.

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

Celuy qui fait donne trois Cartes à celuy qui est à sa droite, autant à l'autre, & en prend le même nombre, faisant la même 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, & si l'on passe plusieurs fois on en remet toujours deux.

Vous comprenés bien pourquoy l'on met d'abord



d'abord dix, c'est que l'on veut qu'il y ait du premier coup quelque chose à gagner, & je n'ay pris le nombre de dix & de deux, que par ce qu'on le pratique ainsi chez la Reine : Et que c'est toujours la Cour & 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 connoître les Cartes, & 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, & le troisième le Basta.

L'As de pique est toujours l'Espadille & toujours la première carte du jeu, de quelque couleur que soit la triomphe.

La Manille est toujours la seconde Carte, mais elle n'est pas fixe & stable, comme l'Espadille, elle change selon qu'on nomme la couleur en rouge ou en noir. Je dis selon qu'on nomme la couleur; car on ne tourne point à ce Jeu là. Mais celui qui jouë, dit, je jouë de Pique, ou de Trefle, de Cœur, 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 Cœur ou celuy de Carreau: de sorte que si l' Hombre, c'est à dire celuy qui fait jouier, dit, je le joue de Pique, celuy qui a le deux de Pique, a la Manille; s'il dit, je le jouë de Trefle, celuy qui a le deux de Trefle a la Manille; s'il dit, je le jouë de cœur, celuy qui a le sept de Cœur a la Manille; & s'il dit, je le jouë de Carreau, celuy qui a le sept de Carreau a la Manille. Cela paroît assés bizarre, que le deux en noir soit la Manille & le sept en rouge, mais cela n'embarasse point, pour peu qu'on y soit accoûtumé, & le jeu n'en est que plus divertissant.

Le troisième Matador, est l'As de Trefle, qui se nomme le Basta, & c'est toujours la troisième Triomphe, comme l'As de Pique est toujours la première. Les trois Matadors, l'Espadille, la Manille, & le Basta, sont à l'Hombre, ce que sont à l'homme le Roy, la Dame & le Valet de Triomphe, & font le même effet, si bien que celuy qui les a, est assuré de trois levés.

Il y a une autre bizarrerie pour la couleur, 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, & le six que le sept. Et en noir, tout au contraire, le sept emporte



emporte le six, le six le cinq, le cinq le quatre, le quatre le trois, & le trois le deux.

Il y a une exception pour le sept en rouge, & pour le deux en noir, si l'un ou l'autre est Triomphe. Car en ce cas là, ils deviennent Manilles, comme j'ay dit, & ils sont au dessus de toutes les Triomphe, à la réserve de l'Espadille qui est la plus haute.

Après ces trois Matadors, si la Triomphe est en roupe, le Ponto est la plus haute, c'est à dire l'As de Cœur, si la Triomphe est en Cœur; & 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, & le six. Il n'y a point de Ponto en noir, parce 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 & le trois.

Il est à remarquer que si les As rouges sont de la Triomphe, ils sont au dessus des Rois, & que s'ils n'en sont point, ils sont au dessous des Valets. Ainsi, Madame, vous voyez que les honneurs de ce monde dépendent bien fort du hazard & de la fortune. Cela mérite bien, qu'on y fasse quelque reflexion, & il me vient dans l'esprit que ces Abbés qui

A §

ne



ne cherchent qu' à dire de jolies choses , ne  
laisseroient pas échapper une si belle occa-  
sion , sans vous faire un Sonnet ou un Ma-  
drigal.

Il étoit bien nécessaire d' expliquer tout  
cela avant que de se mettre à jouer. Imagi-  
nez vous à cette heure que nous jouöns , que  
c' est vous qui faites, que vous donnés à cha-  
cun neuf Cartes, & que vous en avez pris  
autant pour vous. Imaginez vous aussi que  
je suis à votre droite, & qu' il y a un tiers à  
la mienne; Vous avez mis les Cartes à mon  
coté, car il faut toujours observer cela, pour  
sçavoir qui a donné, à qui c' est à parler, à  
se déclarer, & à jouer la première Carte. C' est  
toujours au premier, & je le suis. Avant  
que de lever mes Cartes, je regarde si je n' en  
ay point trop ou trop peu , parce que si cela  
étoit, & que je ne m' en fusse apperçeu, qu'  
après les avoir veuës, je serois la bête, à moins  
que chacun ne dit passe, & que je le disse aussi.  
Mais cela étant, ce ne seroit rien. J' ouvre  
mon jeu, & je trouve que je l' ay beau, que  
j' ay l' Espadille, le sept de Carreau, avec la Da-  
me & le Valet, & de plus le Roy de Trèfle. Je  
veux donc jouer, & pour cela je demande si  
quelqu' un le jouë sans prendre, c' est à dire  
sans écarter: & je suis obligé de le demander,

par



par ce que si vous ou le tiers aviez assez beau Jeu pour le jouer sans prendre, ou que même l'un ou l'autre sans avoir beau Jeu le voulût jouer par caprice ou par chagrin, alors il ne me seroit plus permis d'écarter, & j'aurois seulement la préférence 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, & qu'on m'a répondu, 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, & j'en prens quatre, autant que j'en ay écarté, je mets ce qui reste entre le tiers & moy, parce que c'est toujours à celuy qui est à la main droite de l'Hombre à écarter & à prendre apres luy. Je prens autant de Cartes que j'en ay écarté; par ce que si j'en prenois plus ou moins je ferois la Bête. 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, & d'un beau port, j'en ferois un bien laid par ma négligence. Après tout cela, j'ouvre mon jeu, & je voy que le Basta, le Ponto avec le Roy de



de Triomphe me sont entrés. Comme je suis assuré de gagner, & qu' il y en a de reste, je puis étendre mon jeu sur la table, pour éviter la longueur, & pour montrer en même temps que je ne prétends pas à la vole. Je tire la Poule, & vous me payez mes Matadors, pourveu qu' on les demande avant qu' on ait coupé, & 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, & le Basta, & j' ay à vous dire que toutes les Triomphe qui les suivent immédiatement & sans interruption, s' appellent aussi des Matadors, & 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 & le trois, j' aurois neuf Matadors & la vole seroit faite.

Quand il n' y a qu' une Poule, celuy qui fait

fait l  
poul  
tié;  
en c  
fait l  
sieur  
deu  
entr  
que  
au J  
que  
le v  
Ma  
s' é  
gag  
vez  
n' e  
ne  
ma  
fes  
jou  
ce  
m  
do  
pa  
c'  
tr



fait la vole gagne encore autant que vaut la poule, par les autres qui luy payent par moitié; comme si la Poule est de cent jettons, ils en donnent chacun cinquante, & celuy qui fait la vole en gagne deux 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, & qu' il vienne à la manquer, les deux autres partagent tout ce qui est au Jeu, quand il y auroit six Bêtes. Il arrive quelques fois qu' on s' engage à la faire sans le vouloir, comme quand on a cinq ou six Matadors, & que pour les conter, ou pour s' égayer, on en jouë plus de cinq; car pour gagner il ne faut, tout au plus, que cinq levez, & celuy qui les a faits, quand personne n' en a que luy, s' il jouë une sixième Carte, il ne s' en peut plus dédire. Mais quoy qu' il manque la vole, il ne laisse pas de faire payer ses Matadors, & le Sans prendre, s' il a fait jouier 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 levez gagne, si pas un de ceux qui défendent n' en fait quatre, c' est à dire, si l' un en fait deux & l' autre trois, mais quand l' un fait quatre levez &

que



que l' autre n' en fait qu' un , l' Hombbre fait la Bête ; si bien que la partie est remise, & cela s' appelle, repuesta.

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

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

Si celuy qui écarte apres l' Hombbre 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 Matadors, il doit toujours laisser cinq Cartes pour le dernier, qui ne peut écarter qu' à son rang, sur peine de la Bête. C' est que l' autre connoitroit par là le nombre des Cartes dont il a besoin, & tous les avantages qu' on prend injustement, sont punissables.

On n' est point obligé de forcer ; mais on ne renonce jamais, à peine de la Bête, & même

me



me l' Hombre la fait deux fois ; s' il vient à perdre & 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 mettre sur une Triomphe, qui s' est joiïée, quoi 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, & 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 que si l' on jouë à tout, & que l' autre ait pris de l' Espadille, je ne suis pas obligé de mettre la Manille ny le Basta sur l' Espadille, & je puis conserver l' un & l' autre, si ie le juge à propos, parce que bien souvent il ne faut pas faire autant de levés qu' on peut ; & par exemple : Je voy que celuy qui jouë a quatre levés, que l' autre en a trois, & que j' en ay un, si je fais celuy qui reste, la partie est perduë, au lieu qu' elle est repuesta, si je le laisse faire à l' autre ; ainsi je jouïerois mal si je gardois une bonne Carte.

Il y a des jeux où l' on badine, & quelque fois de bonne grace ; mais il s' en faut bien garder à l' Hombre, & la garvité y sied bien.



bien. Je remarque aussi qu' on le joue  
 sévèrement & 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 Bête, & dès là il ne peut plus gagner. Il ne  
 luy est permis de dire Gano, que pour em-  
 pêcher, qu' on ne gagne Codille. S' il de-  
 mande à la remettre, il se soumet aussi à fai-  
 re la Bête & si l' un des deux veut que le coup  
 se joue, l' Hombre & le tiers s' unissent tou-  
 jours contre luy pour défendre la Poule.

Si pendant qu' on joue, vous separez tant  
 soit peu une de vos Cartes, d' avec les autres,  
 & que l' Hombre l' ait entreveue, il vous  
 peut contraindre de la jouer, si ce n' est qu' en  
 la jouant, vous vinsiés à renoncer. Cela  
 étant, vous pourrez dire, on joue Cœur, ou  
 pique, & j' en ay.

Celuy qui défend, quand il a jetté une  
 Carte, peut dire à son Compagnon, Geno,  
 c' est à dire, lachez; que s' il en fait difficul-  
 té, il peut luy dire avec de fiers regards,  
 jusques à trois fois, *y nomas gano si se pue-  
 de*; & quand il jouë une Dame, *gano del Ré*,  
 qui signifie, lachés si vous pouvés, & ne pre-  
 nez pas du Roy. Il est à remarquer, qu' il ne  
 se peut servir que de ces termes pour se faire  
 enten-



entendre, & que les équivalens sont interdits. Il faut donc dire, Gano. Mais il ne le faut dire que pour remettre la Poule, & qui prétendrait par là la gagner de Codille, passeroit en Espagne pour un Matois & pour un Pipeur, *no se deve por Dios.*

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

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, & pas un des autres ne l'en peut empêcher; mais s'il les a veuës, chacun les peut voir aussi.

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

Si la Poule est petite, & 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

B que



que la Poule; mais quand elle est fort grosse, on ne le jouë gueres sans prendre, à moins que d'avoir un Jeu presque assure, si ce n'est qu'on y soit forcé par un autre qui le joueroit aussi sans prendre.

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, & l'on gagne assez souvent avec un Jeu bien médiocre, quand elles sont partagées. Je vis une fois un fort bon joueur qui perdit avec quatre Matadors & trois Rois, & falloit necessairement qu'il perdit, de la sorte qu'on joua, & que le Jeu étoit disposé: S'il eût été le premier, il eut infalliblement gagné: Car il eut joué une fois ou deux à tout, pour sçavoir où étoient les triumphes, jusques à ce que l'un ou l'autre n'en eût plus. Ensuite jouant ses Rois, il eût sans doute fait un, quand les huit triumphes eussent été dans une main; je conte huit Triumphes parce qu'il en avoit quatre, à sçavoir quatre Matadors, & qu'il y en a douze en rouge, qui étoit 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 Triumphes qui ont été jouées, & celles qui restent dans les mains, & pour cela on peut voir tant qu'on veut les levés. Quand



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

Il ne faut guères jouer sans avoir beau Jeu, & qui se fie trop aux rentrées fait bien de Bêtes, l' Espadille & 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, & je ne vois gueres personne qui n' y succombe, 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 étoit entre les deux, par ce qu' il y a quelque avantage à jouer le premier, & que le dernier voyant que l' un & 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 premièrement à gagner la Poule; mais s' il voit qu' il n' y peut rien prétendre, il ne joue plus que pour la remettre, au lieu qu' un brouillon la perd & la laisse gagner.



Il faut pénétrer, & comme deviner où son cela  
 les bonnes Cartes & les hautes Triomphes je n'  
 cela se sent par conjecture, & sur tout à la ma & le  
 nière d'écarter; car celuy qui prend beau & le  
 coup de cartes, & qui n'en laisse pas cinq à son cou  
 Compagnon, doit apparemment avoir quelque naît  
 Matador, & là dessus l'Hombre doit prendre pas  
 ses mesures. qu'

Quand on est assuré par quatre Matadors cles  
 de quatre levés, même quand on a trois Mata feu  
 dors avec une Triomphe ou un Roy, & qu'ain ver  
 si il y a beaucoup d'apparence, qu'on en fera  
 quatre, mais que c'est aussi tout ce qu'on peut tan  
 espérer, parce qu'on n'a pas une carte pour deu  
 faire le cinquième, alors il faut tâcher le plus me  
 qu'on peut de laisser faire deux levez au plus est  
 foible, afin que l'autre n'en fasse que trois; le qu  
 plus foible aussi qui sçait joüer, cherche de son  
 côté le moyen de n'en faire qu'un; & s'il a  
 deux Rois, & qu'il y en ait un qui luy passe, il  
 ne joue pas le second, comme feroit un inno  
 cent, mais joue une petite Carte; & s'il a  
 bonne triomphe, il songe à s'en défaire à pro  
 pos, l'employant d'ordinaire, pour obliger  
 l'Hombre à prendre d'une plus haute, & pour  
 l'affoiblir d'autant. —

Je vous écrirois beaucoup d'autres choses  
 pour jouer ce Jeu en perfection, n'étoit que

cela



où son cela dépend fort du génie & de l'expérience; je n'ay rien oublié de ce qui regarde l'essentielle & le fond de l'Homme; j'en ay touché les loix & les regles qui peuvent servir à décider les coups, car il en arrive à toute heure, qui font naître de grandes disputes, & 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 & ces Régles, comme autant de feuilles de la Sybille, afin qu'on les puisse trouver plus commodément.

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

*Les Loix & Régles*

DE

**L' H O M B R E.**

I.

**C**eluy qui à trop ou trop peu de Cartes, s'il ne le déclare avant que de voir son Jeu, il fait la Bête, si le coup se joue.

II.

Quand on a demandé si quelqu'un joue sans

B 3

pren-



prendre, & que personne ne le veut, on est obligé d'écarter.

## III.

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

## IV.

Si tôt qu'on a nommé la Triomphe, on ne la peut changer; mais quand on s'est trompé, on peut écarter une seconde fois, si l'on n'a pas vu les Cartes que l'on doit prendre, & 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, des qu'il a levé & tourné ses Cartes, celui qui parle le premier la nomme.

## VI.

Si celui qui joue sans prendre est le premier & qu'il ne nomme point la Triomphe, la première Carte qu'il joue la nomme pour luy, & quoy que l'Espadille & Basta soient toujours Triomphe, l'Espadille la marque en Pique & le Basta en Trèfle.

## VII.

Quand on prend trop de Cartes, on peut ôter celle qui est de trop, pourveu qu'elle se puisse connoître & qu'on n'ait point vu son jeu. Que si l'on ne sçait laquelle c'est, on les mêle,



mêle, ou fait couper, & 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 veue;  
 s'il n'en veut point, elle est pour l'autre, & si  
 tous deux la refusent, on la met dans les écarts.

IIX.

Si l'on a trop d'une Carte, & que l'on ait  
 veu son Jeu, on est obligé de le mêler, & de  
 faire couper, & puis il en faut tirer une au  
 hazard, & si c'est l'Homme qui en ait trop, il  
 peut faire deux fois la Bête.

IX.

S'il se trouve en prenant des Cartes qu'il y  
 en ait une de trop, ou une qui manque, on re-  
 fait; mais si l'on ne s'en aperçoit 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; & même  
 quand il y en auroit un de tourné, s'il se trou-  
 voit de reste après les écarts, le coup seroit  
 bon.

XI.

Si un de ceux qui deffendent separe une Car-  
 te des autres, comme pour la jouer, & que  
 l'Homme l'ait entreveue, il la nomme, & le  
 contraint de la jouer, pourveu qu'il la puisse  
 jouer sans renoncer.

B 4

XII.





XII.

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

XIII.

Celuy qui renonce, peut reprendre sa Carte, jusques à ce que le levé soit mis où il doit être; mais s'il n'avoit point coupé la Carte jouée, que ce fut par exemple le Valet de Carreau, & qu'il en eût la Dame, & le sept, il ne pourroit pas prendre de la Dame, il faudroit qu'il lachât du sept.

XIV.

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

XV.

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

XVI.

S'il joue une petite Carte d'une couleur dont il a les hautes, pour le faire connoître à celuy qui aide à défendre, il dit, gano.

XVII.

Quand il joue un Matador, ou une grosse triomphe & qu'il veut que l'autre se défasse des bonnes, il dit, gano.

XVIII.



XVIII.

Dès que l' Hombre dit, gano, il se soumet a faire la Bête, & quand il gagneroit, il ne prendroit pas la Poule, de sorte que ce gano, ne peut servir qu' à la remettre.

XIX.

Celuy qui joue sans prendre, & qui renonce, ou qui a trop ou trop peu de cartes, fait la bête: mais s' il gagne, & qu' il ait les Matadors, il s' en fait payer & du Sans prendre.

XX.

Si tôt qu' on voit que quelqu' un a renoncé, on luy fait reprendre sa Carte, pour le faire jouer dans l' ordre, & s' il y a eu des Cartes jouées depuis qu' il a renoncé, on' n' est pas obligé de les rejouer, on joue tout de nouveau, comme on veut.

XXI.

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

XXII..

Quand on a cinq levés & qu' on joue une sixième Carte, on entreprend la vole, sans le déclarer autrement, de sorte qu' on ne s' en peut plus dédire; Que si on la fait & qu' il n' y ait qu' une Poule, les deux qui defendent, luy donnent encore la valeur de la Poule, chacun par

B § moitié;

jouer,  
e qu' il

Carte,  
it être;  
jouée,  
eau, &  
ourroit  
u' il la

qu' un  
choses  
nt fort

laisse,  
Hon-

ouleur  
oitre à

grosse.  
sse des  
XVIII.



moitié; s'il ne fait point la Vole, les deux autres la partagent. Que s'il fait la vole, & qu'il y ait plusieurs Poules, il prend tout ce qui est au Jeu, & les autres ne luy donnent rien, s'il manque la vole, les deux autres partagent les poules; mais s'il a joué sans prendre, il ne laisse pas de s'en faire payer, comme aussi de ses Matadors.

XXIII.

Qui joue une Carte avant que ce soit à luy à jouer, fait la Bête.

XXIV.

Quand l' Hombre entreprend la Vole, & qu'il joue la sixième Carte, il n'est pas permis de dire ce qu'on garde, mais la première Carte qu'on joue, le marque assez.

XXV.

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

XXVI.

S'il y a deux cartes tournées on refait, & le coup ne se joue point,

XXVII.

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

XXVIII.



XXVIII.

Celuy qui dit gano ; s'il fait cinq levez, 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 prise, & l'a mêlée dans son jeu, il en prend une dans son écart.

XXX.

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

XXXI.

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

XXXII.

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

XXXIII.

Si le dernier écarte avant celuy qui le précède, en sorte qu'il donne à connoître le nom.

nom.



nombre des Cartes qu'il demande, il fait la bête.

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

FIN.



DB





**S** wol diß *l'Homme*-Spiel aus Spa-  
nien kommen ist/ so spielt man es doch  
am Französichen Hofe besser als zu  
Madrid/ dann wann gleich die Fran-  
zosen ihnen nicht gar zu sehr angele-  
gen seyn lassen/ neue Sachen zu erfinden / so be-  
dienen sie sich doch sehr glücklich dessen was andere  
erfunden haben/ und es beduncket mich/ daß in de-  
nen Sachen / welche Ruhm und Ergöblichkeit  
bringen/ sie die Erfinder fast übertreffen. Ich er-  
innere mich/ daß als dorthen der Cardinal *Maza-*  
*rini* das Hock-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 de-  
nen so man heut zu Tage siehet? Aber auff das  
*l'Homme*-Spiel zu kommen/ so spielet sich dasselbe  
mit zwey/drey/vier biß 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 / find die  
andern

Ob



andern gar leicht / man achtet sie aber nicht gar groß / und kommt wieder zu jenem / als dem Angenehmsten und Küßlichsten. Es ist aber darum nicht zu loben / daß ich sage / das Küßlichste / dann es bedüncket 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 heist 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 Carten / 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 sezet / wann man auff der Königin Manier spielen will / zehen Rechen zu / die gelten zehen Pistolen. Derjenige so giebt / giebt deme so zu seiner Rechten siß / drey Blätter / eben so viel dem andern / und nimmt vor sich gleiche Zahl / das wiederholet er drey mal / damit ein jeder Reune bekomme. Passen sie alle / sezet man zwey Rechen zu / die lasset man gelten was man will / und so man öfters passet / werden allezeit zwey zugefegt. Warum Anfangs zehen gesezet werden / ist leicht zu erachten / damit nemlich so man das erste mal spielet / etwas zu gewiunen sey / und es ist die Zahl von 10. und

2. nur



2. nur darum benennet worden/ weil man es also bey der Königin spielet / angesehen der Hof und der grössste Hauffen 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 Es von Schüppen ist allezeit *Espadille* und die erste Carte im Spiel / der Trumph 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 spielet / der sagt: Ich spiele in Schüppen Klee/Herb 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 Herb oder Kauten/ daß also wenn der *Hombre* oder der da spielen läst/oder eingebet/sagt: Ich gehe in Schüppen ein / derjenige der den  
Zweyer



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 gewohnet/und das Spiel ist nur desto lustiger.

Der dritte *Matador* ist das *Es* im Klee / und heist *Basta*, und ist allezeit der dritte Triumph/wie das *Es* in Schüppen der erste. Diese drey *Matadors*, *Espadille*, *Manille*, *Basta*, sind bey diesem Spiel die höchsten Triumph / daß also wer sie hat/versichert ist/drey Leesen zu haben. Es findet sich aber/der Farben halber / noch eine 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/sechssticht fünff/fünff vier / vier drey und drey zwey / doch werden ausgenommen die Siebenden in roth und Zwey in schwarz/wenn ein oder die andere Triumph ist/dann in solchem Fall werden sie *Manilles*, und sind wie gesagt/über alle Triumph/

aus.



ausgenommen die *Espadille*, welche der Höchste ist. Nach diesen dreym *Matadorn* ist/ wann der Trumph in roth ist/ der *Ponto* der Höchste/ nemlich das *Es* 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 *Es* 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 mercken ist/ wann die rothen *Es* Trumph sind/ so gehen sie den Königen vor/ sind sie es aber nicht/ folgen sie auff die Knechte. Also siehet man/ daß die Ehren dieser Welt gar oft an dem Glücke beruhen. 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 gelegt / 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

; sagt  
welcher  
er / ich  
Sieben=  
agt / ich  
Sieben=  
et zwar  
rk und  
len / es  
es nur  
ur desto  
ee / und  
ph / wie  
ey Ma-  
diesem  
sie hat/  
ndet sich  
e Phan-  
mehr gilt  
ls 5. / 5.  
ntheil im  
ser / sechs  
y zwey /  
nden in  
die an-  
erden sie  
rump /  
aus.



ich sie gesehen/müßte ich *bête* setzen/ohne weñ sie pas-  
 sten alle un ich auch/denn weñ das geschicht/hat es  
 nichts auf sich. Ich öffne mein Spiel/und befinde  
 daß es gut ist/habe ich etwan die *Espadille*, die Sie-  
 benden in Kauten/die Dame und den Knecht/weit-  
 ters den Klee-König; will demnach spielen oder  
 eingehen/und frage ob jemand ohne nehmen spie-  
 len will/und das muß ich fragen/ dann so ihr oder  
 der Dritte ein gut Spiel hätte/ ohne nehmen zu  
 spielen/oder so ein oder der ander ohne gut Spiel  
 aus Stus oder Unmuth spielen wolte/ wäre mir  
 nicht mehr zugelassen auszuwerffen/sondern hätte  
 nur bloß diesen Vortheil daß ich auch ohne nehmen  
 spielen dörfste/dietweiln 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 gefraget / und mit nein  
 bin beantwortet worden / behalt ich die fünff obbe-  
 nante Carten/und werffe die andern vier weg/neh-  
 me so viel dagegen / und lege die überbliebenden  
 zwischen dem Dritten und mir/denn welcher deme-  
 der da eingangen ist/ zur rechten Hand sizet / hat  
 allezeit nach ihm zu nehmen. Eben so viel Car-  
 ten als ich weggeworffen/muß ich wieder nehmen/  
 dann nehme ich ihrer mehr oder weniger muß ich  
*bête* setzen. Auch muß ich nicht vergessen bevor  
 ich meine Carten sehe/zu sagen : Kauten/ oder ich  
 spiele



Spiele in Kauten; vergesse ich solches zu sagen/ und  
 der erste der redete / eine andere Farbe nennete/  
 würde ich mir durch meine Unachtsamkeit aus ei-  
 nem guten ein schlimm Spiel machen. Nach die-  
 sem öffne ich mein Spiel/ und wann ich besinde/  
 daß der *Basta*, *Ponto* und der König vom Trumph  
 mir sind eingangen/ alldieweiln ich versichert bin/  
 das Spiel zu gewinnen / und daß mir noch übrig  
 bleibt / kan ich um die Zeit zu gewinnen / und zu-  
 gleich zu zeigen/ daß ich nicht begehre zu marschē/  
 mein Spiel auf den Tisch legen. Ich ziehe das was  
 siehet/ und ihr zahlet mir meine *Matadors*, doch daß  
 man sie fordere ehe die Carte wieder abgehoben un  
 vollends außgeben ist. Man zahlet vor jedwe-  
 den zwey Rechen/ aber sonst keinem als der da spie-  
 let/ und gewinnet/ denn so er verlieret / muß er sie  
 bezahlen/ statt dessen / daß sie ihm bezahlet 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 wisse/ daß alle Trumph  
 die unterbrochen auf einander folgen/ auch *Matadors*  
 genennet/ und bezahlen 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. *Metadors* und der Marsch wäre auß-



gelegt. Wenn nicht mehr als ein Satz stehet/so  
 gewinnet derjenige / welcher marschet/ oder alle  
 Leesen macht/ noch so viel als der Satz werth ist/  
 Daran ein jeder die Hälfte zahlet/als so hundert Re-  
 chen stunden/ giebt ein jeder funffzig / und der da  
 die Leesen alle gemacht hat / gewinnet zwey hun-  
 dert. Sind der Sätze mehr/ nimt er sie alle/ aber  
 die andern beyde Spieler zahlen ihm nichts. Un-  
 terstehet er sich alle Leesen zu machen / und es gehet  
 ihm nicht an/so theilen die andern zwey alles was  
 auff dem Spiel stehet / solten es auch sechs *Bête*  
 seyn. Unterweiln trägt es sich zu/ daß man sich oh-  
 ne 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 ge-  
 winnen brauchet man nicht mehr als fünff Leesen/  
 und wann derjenige der sie gemacht hat/ ohne daß  
 ein anderer eine habe/die sechste Carte ausgespielet/  
 kan er nicht wieder zurück. Ob gleich aber er alle  
 Leesen nicht machet/muß man ihm doch die *Matador*  
*s*, und so er ohne nehmen gespielet/das ohne neh-  
 men zahlen / und giebet ein jeder dafür zehen Re-  
 chen/ wie auch er/ wann er die Leesen nicht alle ge-  
 macht 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



eine machet / so muß der / so eingangen ist oder spielet / *bête* setzen / danu bleibet auch der Satz stehen / und das heist *respuesta*. In dem *Contra*-Spiel saget man offft *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 wegwirfft / einige *Matadors* hat / pfleget er gemeiniglich so viel zu nehmen / als er vermeinet anständig zu seyn / ihm ein gut Spiel zu machen: hat er aber keinen *Matador*, soll er dem letztern allezeit fünff Carten lassen / denn der kan nicht ehender wegwerffen biß die Ordnung an ihn kommt / bey Straff *bête* zu setzen / denn der andere würde daraus urtheilen können / die Zahl der Carten / welche er von nöhten hätte / und alle unbefugter Weise genommene Vortheil sind straffbar.

Man ist nicht verbunden wider Willen zu stehen / aber Farbe verlaugnen muß man nicht / bey Straff *bête* zu setzen / und zwar so der da spielet



verliert / und man innen wird daß er verlaugnet  
 habe / muß er doppelt setzen. In diesem aber haben  
 die drey natürlichen *Matadors* Freyheit / daß man  
 nemlich nicht verbunden ist / sie zu werffen auf ei-  
 nen Trumph der außgespielt wird / und man kei-  
 nen andern Trumph 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 gezwun-  
 gen ein oder die andere zuzugeben: aber das recht  
 phantastisch scheint / ist / daß so einer *à tout* oder ei-  
 nen Trumph 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 / beede 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 Par-  
 they verlohren / statt dessen daß es *repuesta* ist /  
 wann ich sie dem andern machen lasse / würde also  
 übel spielen / wann ich eine gute Carte behielte. Es  
 sind etliche Spiele in welchen man mit guter Ra-  
 nier Poffen reißen kan / in diesem *l' Ombre*-Spiel  
 aber muß man sich dessen enthalten / denn die Gra-  
 vität steht ihme besser an ; man muß es ernstlich  
 spielen und mit Bedachtsamkeit. Wenn der / so da  
 spielen



spielen will/ auß Übersehen eine Farbe für die andere nennet/ stehet ihm 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 *gano* sagen/ als zu verhindern daß ein anderer nicht *Codille* mache; erbietet er sich den *Sas* 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 *Sas* zu ziehen. Wann ihr/dieweil man spielet/eine von eurer Carten so weit absondert/ daß der *Hombre* sie erblickt/ kan er euch nöthigen dieselbe zu spielen / es sey dann daß ihr wann ihr sie spieletet/ die Farb laugnen müßtet. Wann das ist/ könnet ihr sagen/man spielet Herz oder Schüppen und ich habe deren. Wenn der/welcher nicht spielet eine Carte auswirfft/kan er zu seinen Cammeraden sagen: *Gano*, ist so viel gesagt/als lasset gehen; will er dessen Anstand haben / kan er mit rauhen Angesicht bis zum dritten mahl sagen: *Gano*, wann man kan/ aber nicht mehr; und wann er eine Dame ausspielet *Gano del Ré*, welches bedeutet/lasset 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 sa-  
gen als nur *respuesta* zu machē/denn wer dadurch  
*codille* machen und gewinnen wolte/ würde in  
Spanien vor einen Schalck und Betrüger ge-  
haltē werde/Das muß nit seyn. Der eingehet  
nimmt am ersten/nach ihm der zu seiner Rechten  
sitz/ und zuletzt der dritte. Man nimt so viel Car-  
ten als man will/und ist nicht mehr der Gebrauch  
daß man sie bezahle/wie man noch unlängst thate/  
und in Spanien annoch geschiehet/ allwo man sie  
der Ursachen halber *Comprades* oder Erkauffte  
nennet. Wann der Letztere etliche Carten über-  
läßt/welches gar oft geschiehet/ wenn einer ohne  
eingehen oder *solo* spielet/ kan er sie/ ohne sie zu se-  
hen/unter den Ausschuß werffen/ und kan ihm sol-  
ches 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 Trunck kommen zu  
lassen und zu thun. Wann der Sag klein ist/und  
man hat ein ziemlich Spiel/ kan man leicht ohne  
nehmen spielen(*solo* sagen) denn die 20. Rechen so  
man gewinnt um ungenomēn gespielt zu ha-  
ben/ sind oftmals so viel und mehr werth als der  
Sag: weñ aber viel stehet/spielet man nicht leicht-  
lich ohne nehmen/ es sey dann man hab ein fast  
ver.



versichert Spiel/ oder man werde durch einen andern gedrungen/ der auch ohne nehmen spielete. 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 dreuen Königen verlieren/und er mußte auf diese Weise wie man spielete/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 Triumph ausgeworffen/um zu wissen wo sie wären / biß ein oder der ander keinen mehr hatte. Hätte er nachgehends seine Könige gespielet/würde er ohne Zweifel eine Leese gemacht haben/wann die acht Triumph in einer Hand gewesen wären. Ich rechne achte Triumph/dann er hatte vier nemlich die vier *Matadors*, und es sind deren zwölff 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 Triumph zu zehlen/welche gespielet worden / und welche noch in der Hand sind / und kan man also die Leesen sehen/ so viel man will.

Man muß nicht gar zu viel eingehen ohne gut Spiel zu haben/denn wer sich zu viel auff das Neh-



men verläßt/macht viemal *bête*. Die *Espadille* und *Manille* mit zweyen kleinen Trümphen 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/dies weil in dieser Farbe weniger Trümph 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 Letster 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 Lettere siehet/ daß der ein und andere passet/urtheilet er darauf / daß sie keine gute Carten haben/deswegen er ihm Hofnüg machen kan/daß sie ihm kommen werden. Wann der so eingangen/ ein guter Spieler ist/ ist er zu erst 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 nachdencken und gleichsam errathen wo die gute Carten und hohe Trümph sind/ daß muß man durch Muthmassung haben / und nachdem man wegwirfft / denn derjenige welcher viel nimt und seinen Cameraden nicht fünf läßt/ muß



ille und  
 d nicht  
 gen un-  
 arß hat  
 lle/die-  
 Die  
 egleitet  
 hat we-  
 b gleich  
 nit ver-  
 spielet  
 ielete so  
 at doch  
 daß der  
 daß sie  
 Hofnüg  
 Wann  
 ist er zu  
 er aber  
 spielet  
 uesta  
 verliert  
 n erra-  
 h sind/  
 / und  
 welcher  
 f läßt/  
 muß

muß dem Ansehen nach einige *Matadors* habē / 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 ei-  
 nen *Trumph* oder *König* hat / und also dem Anse-  
 hen nach vier Leesen machen kan; dieses aber al-  
 les ist was man zu hoffen hat / weil kein Blat vor-  
 handen womit man die *Fünffte* machen könnte / so  
 muß man möglichst dahin trachten / daß der schwä-  
 cheste zwey Leesen mache / damit der andere nicht  
 mehr als drey machen könne; Der Schwächeste  
 hingegen / wann er zu spielen weiß / befleißigt  
 get sich nicht mehr als eine zu machen / und so er  
 zwey *Könige* hat / auf deren einen man hat zugeben  
 müssen / spielet er nicht den andern auß / wie etwan  
 ein Unschuldiger thäte / sondern spielet eine gerin-  
 ge *Carte* / und wann er gute *Trumph* hat / suchet er  
 derer mit *Jug los* zu werden / und setzet gemeinig-  
 lich 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 *P. Hombre*-Spiels belanget. Ich habe  
 dessen Gesetze und Regeln berühret / welche dienen  
 können zu entscheiden die Fälle / ( denn solche fin-  
 den sich gar oft ) woraus grosses *Bezänck* entste-  
 hen





hen kan / und man findet nicht allemal gleich den Augenblick einen Richter. Wird demnach keitt Überfluß seyn/diese Geseze und Regeln in gewisse Artikel/als Sibyllinische Blätter zu verfassen/damit man sie desto füglichler finden könne. Im übrigen habet ihr euch nicht zu entsetzen vor so viel Anmerckungen. 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 I' Ombre-Spielh.

1. **D**erjenige welcher zu viel oder zu wenig Carten hat / wann er es nicht meldet ehe er sein Spiel siehet/ muß *bête* setzen / wann anderst dißmal gespielt wird.
2. Wer eingehen will/und fragt/ ob die andern mit zu frieden seyn/der muß/wofern keiner ohne nehmen spielet oder Solo sagt / wegwerffen und eingehen.
3. Wer einmal Solo sagt / kan nicht mehr wegwerffen.
4. So bald man den Triumph nennet/kan man selbigrn nicht mehr ändern / hätte man sich aber übereilet/kan man das andere mal die Carten wechseln/wofern man diejenigen so man nehmen soll/nit gesehen hat/ und dieselbigen so weggeworffen sind/sich van dem Auswurff entscheiden lassen.
5. Wann der so da eingangen ist/den Triumph nit nennet



nennet biß er seine Carten aufhebt und umfehret/  
nennet ihn der welcher am ersten reder.

6. Wann der/welcher ohne nehmen spielet/der erste ist/und nennet den Trumphy nicht/ so nennet ihn die Carte/welche er auswirfft / statt seiner / und ob gleich die Espadille und Basta allezeit Trümph 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 Auswurf.

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 *bête* setzen.

9. Findet sich/wann man die Carten nimt/das eine zu viel ist oder abgehret / giebt man noch einmal: wird man aber dessen nicht inne/ als wann alles gespielt ist/ist es vor dißmal gut.

10. Eine umgekehrte Carte verderbet kein Spiel/wann es rein 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 eingangē sind/ ein Blat von den andern absondert/ als wolte er spielen/



len/und der so eingangen ist/hat es gesehen und nennet es/so muß er es spielen/wann es nur ohne Farbe zu laugnen geschehen kan.

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

13. Wer da läugnet / Kan seine Carte wiedernehmen/bis die Leese ist wo sie seyn soll; hätte er aber die gespielte Carte nicht gestochen / als zum Exempel/ wäre es der Knecht von Trauten/und er hätte die Dame und den Siebender/könte er mit der Dame nit mehr stechen/sondern müste den Siebender lassen.

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

15. Wann derjenige/so den Satz vertheidigen hilft/will/daß man ihm 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 Trumph und will daß qer andere seiner guten sich loß mache/sagt er Gano.

18. Sobalden der da eingangen ist/Gano saget/unterwirfft er sich *bete* 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



oder hat zu viel oder zu wenig Carten/ macht er *bete*.  
 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 bezahlet/ als dem der da spielet/ und wann gleich ein anderer sie hätte und damit *Codille* machet / zahlet man ihm doch diese nicht.

22. Wann einer fünff Leesen hat/ und spielet die sechste Carte aus/verstehet sichs/daß er ohne andere Erklärung marschen wolle / er kan dessen sich nicht mehr entziehen; machet er alle Lees/und es siehet nicht mehr als ein Satz/so müssen die zween andere ihm noch so viel geben als gestanden ist/jeder die Heiffste. 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 ihm doch solches und die Matador zahlen.

23. Wer eine Carte spielet / ehe die Ordnung an ihm ist/ muß *bete* setzen.

24. Wann der da spielet marschen will/und spielet die sechste Carte/darff man nicht sagen was man behalten wolle / aber die erste Carte die man spielet/ bleibet es zu erkennen.

25. Das

nd nen  
 Farbe  
 ts wol  
 u / bis  
 berneh  
 ber die  
 empel/  
 ie. Da  
 me nit  
 assen.  
 als das  
 n Ber  
 Geles  
 n hilft/  
 der ein  
 er Far  
 enjeni  
 geben/  
 rump  
 mache/  
 o saget/  
 r gleich  
 Satz zie  
 nur das  
 augnet/  
 oder



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

26. Werden 2. Blätter umgewandt/muß man wieder auffmischen und spielet vor dißmal nicht.

27. Kan einer darthun/ daß das Spiel falsch ist wegen eines Blats so er weggerorffen hat / gilt es vor dißmahl nicht.

28. Derjenige welcher Gano sagt/ kan nicht Cédille machen/wann er gleich fünff Leesen machte.

29. Wann derjenige so nicht gnug Carten genommen hat / dessen inne wird/ehe dann er sie gesehet kan er diejenige so ihm abgehet/ wann sie noch auf dem Tische ist/nehmen: hat sie aber ein anderer genommen und unter sein Spiel gemischt/nimt er ein von denen so er weggerorffen.

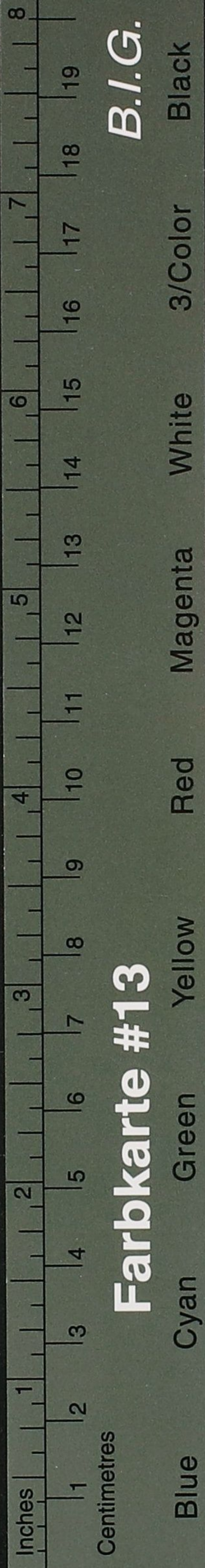
30. Wann der Letztere mehr Carten weggerorffen hat/als ihm gelassen worden / und er nimt es nicht ehe er sein Spiel auffgehoben/ob gleich er diejenige was er weggerorffen unter der andern ihm gemischt / macht er noch nicht bête / sondern nicht das was ihm abgehet unter seinem Auswurff wie

31. Wer zweymahl verlaugnet/ machet zweymal Beste./ es keine gewisse Zahl benennet.

32. Wann der/welcher gegeben oder seine Carten schon weggerorffen hat/die unterste oder eine andere Carte/so ihm nicht erlaubt ist/siehet/machet er Beste.

33. Wann der Letztere seine Carten anschießt vor demen vor ihm ist / so daß er dadurch zu erkennen geyt/ wie viele nehmen wolle/machet er Beste. Diese Gesetze sind vornemlich vor die guten Spieler/ welche ihre Fehler ihnen könten Nuße machen. Dann die neuen Spieler und vornemlich die Frauen/immer ohne Schaden fehlen / und wäre in Ansehung ihrer das höchste Recht die höchste Unbilligkeit.





LE JEU  
DE  
L'HOMBRE,  
Comme il se joue  
à présent  
Oder  
Beschreibung  
Des  
L'OMBRE-  
Spiels/  
Auff die neueste Manier

II h  
495

BIBLIOTHECA  
PUNICKAVIANA

UNIVERSITÄTS-BIBLIOTHEK  
HALLE  
(SAALE)

Halle/  
Zu finden bey Simon Johann Subner,  
Buchhändlern/ 1695.

X 1862355