Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

[Sammelband] - Cod. Durlach 148

Schott, Kaspar

[S.l.], [18. Jahrh.]

Verkehr Spiele, Nach etlichen Nützlichen Anmerkungen

urn:nbn:de:bsz:31-247654

Visual Library

Verkehrt Spiel,

Nebst etlichen Nützlichen Anmerckungen.

No. 1.

Das beste Verkehren setzet man mit 5 Klötzen und 5 Bändern dann aber 5 Klötze zu spielen, ist ein Geitziges und einem Gemüth, so sehr darinnen suchet ein Verdrießliches Spiel: dann jenes mit 6 Bändern ist, über dieses, daß es forcirt mehr dem Hazard als eines Spielers fleißigen Nachdencken zuzuschreiben; indem man nicht

Sieben sondern nur Beidsaugen
auf dem Würffel hat, zudeme
wird Niemahl ein recht inge-
nieuser Spieler mit 6 bändern
sondern mit 5 band: zugewein,
um sich piquiren;

Nro 2.

Ist rathsahm, allemahl den
ersten Wurff zwey Steine
vom Hauße abzusetzen.

Nro 3.

bey dem anderen wurff muß
man ehe es möglich einen Stein
in die fele der Sex Cinquen-
bringen.

No. 4.

Ehe man zu dem gewendeten 6-
Cinquen-bandt gelangt muß
man die ersten 4 von Hauß ab-
gesetzte Steine wol an einan-
der rengiren, und darff ich
sogar wohl 5 bis 6 blesser
in dem Fach des Sex Cinquen
bandes bringen, aber es muß
in dem Fache von Hauß auß
kein blesser stehen;

No. 5.

Wenn man den Sex Cinquen-
bandt gemacht hat soll man sich
hüten, keinen Stein auff die 6-
stehen zulassen; denn, wenn
alle 6 fallen, alsdenn kan
man sich gar schwerlich rühren.

Nro 6.

Ein Spieler muß seine Steine allzeit aus dem Schlage setzen, das heißt er muß es aus 6 Augen setzen, nemblich 7 und drüber.

Nro 7.

Ein guter Spieler muß dahin bedacht seyn, die Steine auff Würffel zu setzen und nicht auff das blinde glück.

Nro 8.

Hiernächst muß ein guter Spieler im anfang des Spiels schlagen, biß er nicht sein Contrepart 4 Steine bloß hat und dann, wann er zuschlagen angefangen, nicht eher aufhören biß er Puncten heißet;

Worzu ein Band mit dreien ren-
girten Steinen in des Gegen-
theils Haußfach gemacht, das
beste thut. etc.

No. 9.

Den Contrepart muß man so
warm halten, daß er immer
2 Steine einzusetzen habe.

No. 10.

So offt der Gegentheil 2 Steine
draußen hat, und fehl wirfft, so
soll nicht eine Aufmachung der
Bänder geschehen; sondern man
soll von Hauße Steine brin-
gen, doch dergestalt, daß al-
lemahl dein eigen Haußfach
ledig seye, damit wann man
im Einwurff des Contreparts

geschlagen wirdt, deine eigene-
Steine ihn nicht hindern einzuwerf-
fen;

No. 11.

Wann man Von des Gegentheils
rangierten 4 Steinen, /: da
er nemblich noch Keinen braucht :/
den ersten Stein schlagen kan,
mag solches frey geschehen;
Denn dieser Schlag ist sicherer
als wann 3 Steine im Hauß,
sich geschlagen würden, aus
Ursach, weilen, solchen Stein
wiederumb zutreffen, 2 er,
welche Würffel haben, und
hierin wirdt ihm das Glück
selten favorisieren, und dein
Gegenpart behalt eher deßen

nur 4 Steine und darffst aus forcht
weiters geschlagen zuwerden,
den 5ten nicht absetzen, unter-
dessen ruinierest du deine Stei-
ne, mit As, Daus, Troys,
und verfolgest ihn ferner-
mit deinen von hauss gebrach-
ten rengirten Steinen.

Nro. 12.

Wenn du also dein Contrepart
am Schlagen verfolgest; so darffst
du wol zuweilen; wenn du
2 Steine schlagen kanst, ihn
in dein hauss fach schlagen,
und darin mit einem, auch
wol 2 blossen stehen bleiben
wenn er nemlich ohnedem ge-
schlagene Steine in der hand hat,

du must aber dein eigen Hauß
sich gantz ledig behalten, damit
du einwerffen könnest.

No: 13.

Ein guter Spieler wirdt, wan
er schon kan, dennoch nicht gern
dein Gegentheil mit Bändern
die Gurgel zuschnüren, den,
denn ihn lieber mit rengir-
ten Steinen verfolgen, denn
es ist generös für dich und du
machst deinen Contrepart,
dennoch /: aber betrogener :/
Hoffnung zum Spiel, denn
er wirdt immer fort mit,
und gedenkt also einzuwerf-
fen; dargegen aber müstu
allemahl rengirte Steine

im Vorrath haben, damit du =
ihn, wenn er einen von den =
beyden Steinen so er aus hat,
einwirfst, du ihn gleich wieder
einen andern schlagest.

No. 14.

Merkestu aber zu anfang des
Spiels, daß du unglücklich wirst,
und dein Contrepart lauret
auf dich, und hoffe, daß seine
Steine besser als die deinen stehen,
so fange an ihn zu schlagen, damit
du ihm seine Steine aus dem Vor,
theil bringest; denn in solchem
schlagen kanstu alsdann deine
Steine vortheilhaftig zu ren=
giren suchen; Wiewol dieses
nicht anders zu gebrauchen ist

alsdann du gar stechest, oder
gar nicht zum Borde gelangen,
kanst; denn wann du ihn solcher,
gestalt schlagest; so verlieret
er einen Muth dich zu verfolgen;
Indeßen er den geschlagenen Bein
einwarten muß.

Nro: 15.

Einen guten Spieler soll es nicht
so wohl bekümmern, wann er
ein Spiel verlieret alß wann
er seinem Adversario den,,
ersten Handt gönnet, denn
wann er solchen ihm nicht weh,
ren kan, so ist er gleichen Ge,
waldts,

Nro 17.

Wiltu gantz sicher spielen, so nim
bänder wann du kanst.

Nro 17.

Mit einem Band deinen Gegen-
theil zu schlagen, nemlich in Dei-
nem Hausfach soltu nicht unter-
laßen, wann schon du einen an-
dern Vortheil hättest.

Nro 18.

Im Hausfach soltu nicht leicht
Feuer blaßen, auff Aß, daus
oder Troys stehen laßen, denn
dein Contrepart schlägt sol-
chen mehrentheils durch einen
Band, mit seinen rangirten
Steinen.

Nro 19.

Gib alsobaldt im anfange acht
auff die Würffel, welche an-
gen gerne fallen, denn, weilen

No. 17.

[illegible]

No. 18.

[illegible]

No. 19.

[illegible]

die nicht allemahl gleich geschliffen
so fallen sie mehr auf eine als
andere Seite.

N:ro 20.

Gib acht auf die Person, mit
welcher du spielest, ob sie, karg
geizig oder genereux seye
und sich viel dem Hazard ergebe,
denn nach seinem Humor -
must du dich richten,

N:ro 21.

Die Würffel müssen nicht mit
spitzigen Fingern geworffen
werden, sondern aus Cornet-
ten, oder aus voller Handt,

N:ro 22.

Alle Steine Felder auf 5 und 6 ge-
setzt treffen und werden

getroffen, Ursache weil ein jedes von diesen Würffen begreiffen noch 3 Würffel in sich.

No: 23.

Ein Spieler muß von rechts wegen einen Stein weniger haben, alß er Felder offen hat; sonsten er leichtlich dunckel gemacht werden kan.

No: 24.

Wenn man nicht alle beyde Würffel geben kan, so muß der größeste gegeben werden, solte es gleich mit größestem Schaden geschehen.

No: 25.

Es muß kein Spieler mit beyden Händen im Brett liegen, sondern

nür mit einer ünd zwar der
rechten handt werffen, ündt
züglich angeben, denn wer
anders spielet, der macht sich
Verdacht des betrugs die Stei-
ne Untermengt zürücken.

No: 26.

Ein Spieler hat nicht sich lange
zü bedenken, ehe er einen Stein
anrühret; rühret er ihn aber an,
so müß der Stein fort, solte
auch das gantze spiel darüber
verlohren werden; thüt man
es anderst so ist es ein Zeichen
daß man kein beständiger Spieler
ist und entsteht Zank daraüß.

No: 27.

Sobald man kann, soll man

den gegentheil die zwey haupt
bänder so auff 6 und 5 beste-
hen, benehmen, denn, durch
Entziehung solcher Felder gehen
die Vortheilhaffte würffe zu
nichte.

Nro: 28.

Man soll wissen, daß 5 Bän-
der, ob sie gleich beysammen
stehen, dennoch nichts werth
seyn, sofern, solcher bau in
die 2 haupt bänder der schon
kurtz zuvor benachrichten nicht
bestehet; weil solches Bänder
ohne die 2 haupt bänder nicht
leicht einen Jann machen.

Nro: 29.

Denn du must entweder den bau,

deinen 4 Ländern auf der-
hergehende Art einrichten,
oder aber gantz in dem Letzten
und Aufhebungs Tisch deine
5 Ländern richten.

No. 30.

Wofern man dann mehren
will, so muß man keinen
Stein verlauffen, und sich
fleißig schlagen laßen, denn
dadurch bekomt man seine Stei-
ne wieder zurück; Man
muß aber alsdann seine
Steine wol setzen, damit wann
6 alle=fallen, man nicht 6
verlauffen müße.

No. 31.

Man muß, wann man dann

machen will, dem Haußstrich
umbesetzt laßen, damit man
wol einwerffen könne; die
Steine aber müßen wohl ran-
girt seyn, damit man alles
was man will, treffen könne;

Nro: 32.

Du must allemahl in acht neh-
men, hinter deines Widers-
achers Steine und nicht vor
dir zustehen, denn stehstu
hinter dir, kanstu dir schlagen,
im gegentheil aber kan er dich
schlagen.

Nro: 33.

Man muß mehrentheils in-
dem Haußstrich einen Stein
auffs Ass: stehen haben;

wann solcher Strich von Steinen
ledig ist, Ursach wann der
widerpart mit einer 6, über,
gehet, so dein As, berühre
und also wieder geschlagen werde.
Ists aber, daß solcher Strich,
von etlichen deinen eigenen
Steinen besetzt ist, so soltu
nicht aufs As stehen lassen,
dann sonst dein Widersacher
im herübergehen mit der 6,
dich aufs Neue schlägt.

N[ro] 34.

Man muß zu ausgang-
des Spiels, d. i. Wenn einfach
Spiel nemlich zu verstehen, ob
und wie viel Steine über zu,
bringen seyen; und wirdt bey

solch einfachen Stiel nicht alle
zeit aufs Bänder gesehen;
weilen alsdann nicht die Bän,
der, sondern die übergebrach,
te Steine helffen; und pflegt
im einfachen Stiel, mehrern,
theils der letzte Stein, so noch
überzübringen stehet, das
Stiel zu verlihren.

Nro: 35.

Im einfachen Stiel wann man
sich übereilet, die 5 Bänder
in dem außschrebfach zu nehmen,
so kan man es gar leicht verspie-
len, Ursach, dann, wann man
solche Bänder hat, und man
wirfft unglücklich daß man nicht
überkommen kan; so muß man

solche Bänder brechen, mit der
Quatuor oder Troys, welches
aber nicht geschicht, wann ich
die Bänder in gesellschafft der
Hauptbänder habe; und ist
mir also vortheilhaffiger, mir
einen blossen Stein schlagen zu-
lassen, also daß ich solchen ver-
berge, damit, in dessen wie-
der hineinsetzung, ich meine Bän-
der fortzuspielen versehe.

Nro: 36.

Es ist nicht allemahl rathsamb,
daß ich meinem Contrepart
mit Bändern, aus seinem Haus-
fach, in dem außzuheben fach, ein
oder mehr schlage, dann wann
ich solches thue, so schlage ich heraus,

vortheilhaftig, mit dem Lande,
bekomme auch meine Länder
bey einander, hergegen aber
mache ich ihm auch Raum, wel-
ches ihm Vortheil und mir scha-
den thut, und daher ist das
Sprichwort, 5 Länder helffen
nicht allemahl; sondern ich
muß mit meinen rengierten
Steinen ihn suchen zu schlagen;
und seine Felder mit den Län-
dern zu bedecken, obschon meine
Länder nicht allemahl geschlos-
sen stehen, und ist genug wann
sie ihn einzuwerffen muß incom-
modiren. Nro. 37.
Merckt man, daß der Wider-
part, mit einem einfachen Spiel

nicht will vor-lieb nehmen, und
dieses wieder zu anfang des
Spiels, so muß man keine Steine
von Hauß bringen, sondern,
nachdem man mit dem 5ten
Stein gebunden, und er den Jann
wieder auf sucht, so muß ich den
gemachten Bandt wieder auff-
brechen; und meinen Widersa-
cher zuschlagen verfolgen, denn
also spiele ich nur mit 5 Steinen
und wirdt er seinen Blasen -
verlauffen müßen, dieweil
du die 5 Steine nicht kanst ein-
spielen.

No: 38.

Merkt man aber, daß er mit
dem zerrißenen Jann nicht zu-

frieden ist, so muß man sich selbst
gutwillig, zu einem Jann in dem
Haußstand setzen, und den Bandt
behalten, denn es ist besser
zweij, als 3 Spiel verliehren.

Nro. 39.

Wann dein Spiel gefährlich steht,
oder daß du gefahr lauffest
verspielet zuhaben, so mußt du
nicht mesnagieren: sondern dein
Contrepart anfangen selbst
zuschlagen, denn mit einem un-
glücklichen Wurff den er thut,
entgehest du aus deinen Händen,
da nemblich du nicht anders kanst
bloße zugeben.

Nro. 40.

Wann du deinen Feind ertappest

auf den letzten Stein so er noch
aufzunehmen hat, darfstu
Abänder machen, du must a-
ber deine übrige Steine, also
in dein Außhebe fach bringen,
daß sie auf die grösseste-
und nicht auf die kleineste würf-
fel zustehen kommen; denn-
wann deine eingelossene Steine
auf 6, 5, oder 4 stehen, so kan-
stu alsobald solche würffe auß
nehmen; würffstu aber kleine
augen, so kanstu sie in solcher
Stelle, ohne Letzung der blos-
sen geben; welches du, wann
sie, auf Aß, Daus, Troys-
stehen, nicht thun kanst, denn-
solchergestalt wann grosse

Augen fallen, mustu solches auß-
nehmen, und bleiben die Felder
deinem Gegentheil offen und
also gehet er über,

No: 41.

Hettestu aber glücklich auß-
genommen, und zwar der ge-
stalt, daß dein Widerpart
noch mit einem Stein nicht fort,
kommen könte, denn er würfft
jemahlen unglücklich, so mustu
hazardiren, und so es nicht an-
ders seyn kan, wann es deine
würffel so haben wollen, lie-
ber aus der Mitte außnehmen,
als daß du 2 Steine geben sol-
test, denn durch das geben machstu
ihm Raum und sonst nichts außgenommen.

Nro 42.

Wann gewinnt oder verspie-
let entweder einfach, |: als das
hintzele Spiel :| oder zweyfach,
|: als den Hahn :| oder dreyfach
|: als den Storch :| den-
man zwar hinein bandt hat,
aber denselben wieder auf-
brechen muß; oder letzlicher
vierfach |: als den Stiglitz, :|
Diestel Finck oder Görtsch,
welches ist, wann man sie ohne
bandt wirdt.

Nro 43.

Ein weisser Hal ist das letz-
te und ärgste in dem Brett,
wann man alle Steine, auf
dem Felde wo das Ass stehet.

ausspielet, sogar, daß es gleich auch gleich und nicht den geringsten werden zugeben mochtest, man überbleibet, welches nur ein einfachen Stiel bedeutet,

No. 44.

Wan dein Gegenpart Dame stecket, alsdann mußt du so viel bloße schlagen als du kanst, damit er nicht einwerffe und also mit der Dame davon gehe.

No. 45.

Wann das Stiel unter beyden égal ist, du aber dennoch den Contrepart zum Sünker gemacht, so mußt du nicht sicher spielen oder ihn eher nicht zuspielen versäumen, bis du den Stiel vollkommlich

gebaut; ja, du must keine bloße in
dem Haußfach haben, denn dein
Widerpacher wirdt zum wenig-
sten etliche Bänder auch in gesetz-
ten Haußfach haben; welche dich
gar leicht incommodiren können,
vielmehr mustu nicht mit 5, sondern
mit 3 bloßen spielen, und die 6:
Cinque oder andern Band nehmen.
Bißsolang das Contrepart seine
Bänder aufbrechen muß: alsdann
kanstu wieder mit 5 bloßen spielen.

N:ro 46.

Wenn beyde Partheyen, fast zum
außnehmen gelangen wollen, und
die Steine ins außhebungsfach
bringen, so mustu allemahl die
grössesten Augen nehmen, und mit
den kleinsten geben, damit
nicht, wenn du unglücklich wirfst,
du ~~nicht~~ keine Bänder aufbrechen
must.