

REGELN
D E S
MINCHIATTA-
SPIELS

DRESDEN, 1798,
in der WALTHERSCHEN Hofbuchhandlung.

R E G E L N
DES
MINCHIATTA-SPIELS.

1.) *Von den Karten.*

Das *Minchiatta*-Spiel bestehet aus 97 Karten, nämlich aus den 4 Farben, eine jede zu 14 Stück, und aus 40 *Tarocchi* und dem *Matto*. Die 4 Farben sind: *Coppe*, *Denari*, *Spade*, *Bastoni*, wie im *Taroc*-Spiel. Eine jede dieser Farben bestehet aus 14 Karten, welche sind: Der König, die Dame oder Königin, der Reuter oder *Cavallo*, der Bube oder *Fante*, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, und ist zu merken, daß bei den *Coppe* und *Denari* die kleinen voraus, und bey den andern die großen voraus gehen, (so wie im *L'Hombre*, im rothen und im schwarzen,) auch nennt man *Coppe* und *Denari*: *Rosse* oder roth, und die andern zwey Farben: *textitlonghe* oder lang. Noch ist zu bemerken, daß der *Denari* 1: *Sole di Campagna* und *Denari* Bube: *Fantina*

heißt; er hat aber deswegen keinen besondern Werth, eben so wenig als alle übrigen 4 Farben, welche man auch deswegen *Cartillen* nennt, die 4 Könige ausgenommen, welche einen Werth haben, wie in dem 2ten Kapitel zu sehen. *Tarocchi* sind 40, wie vorher gesagt: selbige bestehen aus 1 *Papa uno*, 2 *Papa due*, 3 *Papa tre*, 4 *Papa quattro*, 5 *Papa cinque*, 6 *sei*, 7 *sette*, 8 *otto*, 9 *nove*, 10 *dieci*, 11 *undici* oder *gobbo*, 12 *dodici* oder *impiccato*, 13 *tredici*, 14 *quattordici* oder *diavolo*, 15 *quindici* oder *casa del diavolo*, 16 *sedici*, 17 *dieci-sette*, 18 *dieciotto*, 19 *diecinove*, 20 *venti*, 21 *ventuno*, 22 *ventidue*, 23 *ventitre*, 24 *ventiquattro*, 25 *venticinque*, 26 *ventisei*, 27 *ventisette*, 28 *ventotto*, 29 *ventinove*, 30 *trenta*, 31 *trentuno*, 32 *trentadue*, 33 *trentatre*, 34 *trentaquattro*, 35 *trentacinque*, *Stella* oder der Stern, *Luna* oder der Mond, *Sole* oder die Sonne, *Mondo* oder die Welt, *Tromba* oder die Trompete. Diese stechen einander ab nach der Reihe, wie sie hier stehen: also daß die *Tromba*

die höchste ist. Die 5 höchsten *Tarocchi*, welche keine Ziffer haben, heißen *Arie*.

Die 30, 31, 32, 33, 34, 35 heißen *Sopratrenta*, oder über dreyßig. Die 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, heißen *Sopraventi*, oder über zwanzig. Die 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, sind *Sottoventi*, oder unter zwanzig. 16, 17, 18, 19, heißt man auch *Preghae*. 9, 8, 7, 6, sind *Tarocchini* oder *Papetti*. Die 5, 4, 3, 2, 1, heißen *Papi*.

2.) Von den *Carte di Conto*.

Carte di Conto, oder Karten, welche einen Werth haben, sind dreyerley.

Einige gelten 3 *Points*.

Einige gelten 5.

Einige gelten 10.

Drey *Points* gelten: der *Papa due*, oder 2; *Papa tre*, oder 3; *Papa quattro*, oder 4; *Papa cinque*, oder 5. Fünf *Points* gelten: der *Papa uno*, oder 1.; der *dieci*, oder 10; der *tredici*, oder 13; der *venti* oder 20; der *ventotto*, oder 28; der *trenta*, oder 30, und

alle übrige *sopratrenta*: der *Matto* desgleichen, und jeder der 4 Könige. Zehn *Points* gelten jeder der 5 *Arie*. Die *Cartillen* und alle übrige *Tarocchi* gelten nichts.

3.) Von den *Versicole*.

Versicola heißt man gewisse Karten zusammen, welche durch ihre Zusammenkunft einen Werth erhalten, wie die *Honneurs* im *Whist*, die *Matadors* im *L'Hombre*, und die *Napolitaines* in *Trisette*; *Versicole* giebt es zweyerley: reguläre und irreguläre.

Reguläre sind alle diejenigen, welche aus drey oder mehrern nach ihrem Rang auf einander folgenden *Carte di Conto* entstehen. Als da ist 1, 2, 3 oder 1, 2, 3, 4, oder 1, 2, 3, 4, 5, oder 2, 3, 4, oder 3, 4, 5, ingleichen alle von 28 bis *Tromba* einander folgende *Tarocchi*, zum Beyspiel: 28, 29, 30, oder 28, 29, 30, 31, oder 29, 30, 31, *Stella*, *Luna*, oder *Sole*, *Mondo*, *Tromba*; genug, wenn nur drey oder mehrere von allen diesen auf einander folgen.

Irreguläre Versicole sind viererley.

1. *Papa uno, Matto und Tromba*, welches die *Versicola del Matto* heißt; weil es die einzige ist, wo der *Matto* dazu nöthig ist.
2. *Uno, Tredici, Ventotto*. Diese heißt *Versicola del Tredici*.
3. *Dieci, Venti, Trenta, Tromba*. Diese ist *Versicola delle Diecine*: sie gilt auch, wenn der *Dieci* oder die *Tromba* fehlt, und in diesem letzten Falle heißt man sie die *diecine vergognose*, weil sie sich gleichsam schämen, ohne der besten zu seyn.
4. Endlich machen 3 oder 4 Könige auch eine *Versicola*. Der *Matto* kann zu einer jeden regulären oder irregulären *Versicola* gezählt werden; kann aber nicht statt einer andern Karte eine *Versicola* machen, nur in der mit dem *Papa uno* und *Tromba* ist er nothwendig, um eine zu machen. Jede *Versicola* zählt so viel, als die

Karten zusammen werth sind, aus welchen sie besteht.

Zum Beyspiel: die *Versicola Papa uno*, 2, 3, gilt eilf *Points*, weil der *Papa uno* fünf, und jeder andere *Papa* drey zählt, wie im 2ten Kapitel gesagt. Die *Versicola: Uno, Matto, Tromba*, gilt zwanzig, weil die *Tromba* zehn, und die andern beyde fünf jede werth sind.

Die *Versicola: Uno, Tredici, Ventotto*, gilt fünfzehn.

Eine *Versicola* von drey *Sopratrenta* gilt fünfzehn, und dergleichen mehr.

Der *Matto*, wenn er dabey ist, macht immer fünf *Points* mehr. Wenn man eine *Versicola* hat, und bekommt im, oder am Ende des Spiels Karten, welcher dieselbe bey der letzten Rechnung vermehrt, so heißt es: diese Karte macht *accrescimento*: zum Beyspiel, man hat 28, 29, 30, und bekömmt 31.

4.) Von *Ventinove*.

Der *Ventinove* verdient eine besondere Abhandlung, indem er weder *Carta di Con-*
to ist, denn er zählt nichts an und für
sich, und ist doch nicht ein indifferenter
Sopraventi, weil er mit dem 28. und 30.
eine *Versicola* macht, und in der *Versicola*
fünf zählt. Es ist also zu verhüten, mit
demselben eine *Fumata* zu geben, weil
der Compagnon nicht recht wissen kann,
was diese bedeutet, und ist noch zu be-
merken, daß wenn in dem Spiel der 28
und 31 von dem Feinde schon gemacht
ist, und daß ich den 30 habe, oder *vice*
versa, der 29. nicht mehr zu achten ist,
weil er alsdann keine *Versicola* machen
kann, und außerdem nicht zählt.

5.) Von dem *Matto*.

Der *Matto* oder *Squisse* ist, wie im *Taroc-*
Spiel, weder Farbe noch *Taroccho*; man
kann ihn zugeben, wenn und auf was
man will, (nur darf man ihn nicht auf die

letzte *Levée* aufbehalten,) man squissiret so wie im *Taroc*-Spiel, du giebt dafür eine schlechte Karte aus seiner *Levée*, auch kann man ihn niemals verlieren, ausgenommen wenn man keine einzige *Levée* macht.

Der *Matto* wird niemals verloren, ausgenommen wenn gar keine *Levée* gemacht, sein Verlust wird aber nicht gezählt in dem Augenblick, wo er verloren wird; aber der Gegenpart, der alle *Levées* hat, bekommt ihn, und zählt ihn, als wäre er seine. In diesem Falle wird der ganze Verlust doppelt bezahlt, und ist es ein Spiel von 7 Resten, also doppelt 14, ohne das, was etwa während des Spiels anmarkirt worden, und welches auch zuletzt mit doppelt gerechnet wird, (nicht aber der ganze Rest, der etwa im Spiel selbst schon bezahlt worden.) Hat man keine Karten in den *Levées*, als *Carte di Conto*, und man mattirt, so muß man am Ende des Spiels, wenn man keine schlechte Karte noch nicht hat, die schlechteste *Carta di Conto* geben.

6.) *Von den Resten oder Werth des Spiels.*

Ein Rest bestehet aus 60 *Points*; sobald man 60 volle *Points* anmarkirt hat, bekommt man eine Parthie oder einen Rest bezahlt. Diesen Rest muß man festsetzen, wie theuer man ihn haben will, wie im *Tri-sette* die Parthie; man kann aber in einem Spiel mehrere Reste gewinnen, wie folgendes zeigen wird: sobald am Ende eines Spiels man von 1 bis auf 60 *Points* gewinnt, bekommt man einen Rest bezahlt, wenn auch nur 1 *Point* oder mehrere sind: 61 machen 2 Reste bis mit 120, 121 bis 180 sind 3 Reste, 181 bis 240 4 Reste, 241 bis 300 5 Reste, 301 bis 360 6 Reste und so weiter.

7.) *Von dem Anfange des Spiels.*

Das *Minchiatta*-Spiel wird nicht anders als unter 4 Personen gespielt; sobald man anfangen will, hebt jede der 4 Personen ab, und sehen die Karten an, welche

sie abheben. Derjenige, der die höchste hat, muß Karten geben, der nach ihm die höchste hat, setzt sich ihm gegenüber, und sie sind zusammen. Die andern beyden sind auch zusammen, so wie im *Whist*. Das Kartengeben heißt: die *Folla* machen. Nun hat jeder die *Folla*, oder deutsch zu reden, jeder giebt nach seiner Reihe; derjenige, der die höchste Karte gehoben hat, am ersten; im zweyten Spiel, der zu seiner Rechten sitzt; im dritten der gegenüber, im vierten der vierte Spieler; wenn 4 Spiele vorbey sind, heißt man es einen *Giro*. Alsdann wechseln die Spieler; derjenige, der die dritte Karte am Werth im anfang coupirt hat, kommt mit dem, der die erste *Folla* gehabt, und nun wird wieder ein *Giro* gespielt; derjenige aber, der die erste *Folla* gehabt, fängt bey jedem *Giro* an, die erste zu geben, und wechselt niemals den Sitz, und von ihm an geht es wieder Rechts herum. Im dritten *Giro* kommt derjenige, der die kleinste Karte coupirt hat, mit dem, der die erste *Folla* gehabt hat. Dieser giebt wieder am ersten,

und so gehts wieder Rechts herum. Drey *Giro* machen eine complete Parthie. Nur ist zu merken, daß wenn bey dem Coupiren zwey Karten von gleicher Größe etwa coupiren, sie noch einmal coupiren müssen, desgleichen wenn einer den *Matto* coupirt, weil dieser keinen Werth hat.

8.) *Von dem Kartengeben.*

Nun fängt derjenige, der die erste *Folla* haben soll, an zu geben; aber vor allem sieht er die unterste Karte an, und ist sie *di Conto*, mischt er sie ein, so lange, bis eine schlechte unten ist, (denn sonst könnte derjenige, welcher abhebt, sie auch sehen, und sehr niedrig abheben, auf daß diese gute Karte seinem Compagnon zukomme). Dann läßt er denjenigen, der ihm zur Linken sitzt, abheben; dieser hebt nach Belieben ab, (nur nicht bis auf die vorletzte Karte,) und sieht die unterste Karte, die er abhebt, an; ist diese eine *Carta di Conto*, oder ein *Sopraventi*, so darf er sie nehmen, und so fort alle die, welche der-

selben folgen und von dieser Sorte sind; sobald er aber an eine trifft, die weder *Carta di Conto*, noch *Sopraventi* ist, so muß er anhalten, und darf keine weiter nehmen, als die er schon genommen hat; er darf sie aber bis auf dreyzehn an der Zahl (die, die er schon genommen hat, mit inbegriffen,) ansehen, und muß, wie in andern Spielen, das abgehobene Paket dem Kartengeber hinlegen, der alsdann das andere Paket darauf legt.

Dieses heißt man *rubare*, oder rauben; für die geraubten *Carte di Conto* markirt er deren Werth für sich an.

Die Karten werden sodann ausgegeben, wie folgt: derjenige, der die *Folla* hat, giebt erstlich 10 Karten einem jeden nach der Reihe, fünf und fünf dem rechter Hand, alsdann dem gegenüber, hernach dem dritten, endlich sich selbst. Nun wieder 10 Karten, fünf und fünf dem rechter Hand, und alsdann die 11te schlägt er um. Diese gehört auch dem rechter Hand; ist sie eine *Carta di Conto*, so zählt derjenige, der sie bekommt, so viel sie werth ist.

So giebt er gleichfalls 10, und die 11te umgeschlagen den beyden andern nach der Reihe. Endlich giebt er sich wieder zehne, alsdann zählt er den *Talon*, der übrig bleibt, und dieser muß aus 14 Karten bestehen, (es versteht sich, daß wenn derjenige, der aufgehoben hat, einige geraubt hat, dieselben in dem *Talon* fehlen müssen; falls der Coupirende mehr als dreyzehn Karten rubiret hat, so fehlen sie auch noch, was über diese Anzahl ist, in den Karten, welche derjenige, der giebt, bekommen soll,) und wenn nun der *Talon* richtig ist, so schlägt sich derjenige, der giebt, die 11te Karte gleichfalls um; nun bleibt der *Talon*, welcher *Folla* heißt: von dieser *Folla* schlägt er sich die oberste um; ist sie eine *Carta di Conto*, oder *Sopraven-ti*, so behält er sie, und läßt sie vor sich öffentlich liegen; nun schlägt er die folgenden um, eine nach der andern, so lange sie *Carte di Conto* oder *Sopraventi* sind; trifft er auf eine, die keine dergleichen ist, so hält er inne, legt sie wieder auf den *Talon*, sieht den *Talon* oder die *Folla* an, und

nimmt alle *Carte di Conto* heraus, aber nicht die *Sopraventi*, die darinnen sind, und legt sie gleichfalls öffentlich vor sich; dieses heißet man *Pigliare*, (oder nehmen.) Er markirt alsdann den Werth der *Carte di Conto*, die er umgeschlagen hat, aber nicht derjenigen, die er blos aus der *Folla* genommen hat. Nun giebt er die übrigen Karten der *Folla*, welche in *Cartillen* und *Tarocchi* besteht, seinem Freund, dieser legt die *Tarocchi* auf ein Paket, jede von den 4 Farben zusammen, alle öffentlich seinem Freunde gegenüber, und sagt zugleich an, wie viel von einer jeden Farbe sind; zum Beyspiel: 2 *Coppe*, 2 *Bastoni*, 1 *Spade* ohne *Denari*; die *Tarocchi* nennt er nicht. Jetzo zählt ein jeder seine Karten, und muß 21 haben. Hat derjenige, welcher coupirt, Karten rubirt, so écartirt er so viele Karten, als er deren rubirt hat, um sich in den 4 Farben Renoncen zu machen. Desgleichen écartirt derjenige, welcher die *Folla* hat, so viel Karten, als er sich umgeschlagen, oder aus der *Folla* genommen. Die Karten, die man écartirt,

behält man zugedeckt vor sich; alsdann nimmt man die Karten, die man rubirt oder scopirt, und aus der *Folla* genommen hat, und zählt nochmals seine Karten, um zu sehen, ob man auch richtig 21 Karten hat. Wenn alles dieses bereit ist, so sagt man es demjenigen, der die Hand hat, und dieser spielt eine Karte aus.

Wenn der Geber einen König *scoperto* oder *pigliato* hat; so ist es das Spiel dessen, der die Hand hat, diese Farben zu spielen, weil er sicher ist, dessen *Renonce* nicht zu treffen; manchmal aber ist es, das Spiel zu *impiciren*, wie im 16ten Kapitel gesagt werden wird. Wenn einer écartirt, weil er rubirt hat, so ist es das Spiel, sich eine *Renonce* zu machen, in der Farbe, wo bey dem König durch die *Folla* oder *Scoperta* bekannt ist, diesen zu fangen; im Gegentheile soll man sich nicht *Renonce* von dem König seines Freundes machen.

9.) Von der Folla.

Die *Folla* liegt, wie im 10ten Kapitel gesagt werden wird, an der rechten Hand des Kartengebers, und ein jeder ist berechtigt, während des Spiels zu fragen, was für Karten darinnen sind; sobald man begehrt, selbige zu wissen, ist der Kartengeber schuldig, sie jedesmal laut auszurufen. Das Ausrufen geschiehet, wie im 8ten Kapitel gesagt worden; hier ist aber zu merken, daß derjenige, der sie ausruft, immer das meiste am ersten nennt. Z. B. 4 *Coppe*, 3 *Denari*, 1 *Spade*, ohne *Bastoni*; wenn zweye gleicher Anzahl sind, so heißt es *per sortes* (oder von jeder), z. B. 4 *Coppe*, 1 *per sorte*, das heißt: daß 1 *Denari*, 1 *Spade*, 1 *Bastoni* darinnen sind.

Auch benennet man die *Rosse* und *Longhe*, der Kürze wegen, also: z. B. 4 *Rosse*, 1 *Longa*, das heißt: 4 *Coppe*, 4 *Denari*, 1 *Spade*, 1 *Bastone*. Wenn sie immer steigend sich folgen, kann man auch sagen, wie folgt: z. B. *Coppe*, *Bastoni*, *Spade*, *Denari*, diese heißt: 1 *Coppe*,

2 *Bastoni*, 3 *Spade*, 4 *Denari*. Derjenige, der giebt, kann die *Folla* ansehen, so oft er will, auch kann jeder seine eigenen *Le-vées* ansehen, so oft er will. Wenn jemand, der *écartirt*, von jeder Farbe eins *écartirt*, heißt man das: *Scarto delle Trombe*, weil zu vermuthen ist, daß er die *Tromba* hat, und mit Fleiß sich keine *Renonce* machen will, um bis zu Ende des Spiels mit den *Tarocchi* auszuhalten. Man darf auch *Tarocchi écartiren*; dieses wird aber nie das Spiel seyn, man müßte denn weniger *Cartillen* in Händen haben, als man Karten zu *écartiren* hat; alsdann aber *écartirt* man doch nie *Carte di Conto*.

Wenn das Spiel aufhören muß, wegen Kürze der Zeit, und man hat nicht können den *Giro* ausspielen, so wird diesen, welche noch zu geben hätten, für eine *Folla* 2 Reste bezahlt.

10.) Vom Spiele selbst.

Sobald ausgespielt worden ist, müssen diejenigen Spieler, welche eine oder meh-

rere *Versicola* in Händen haben, dieselben ansagen, zeigen und alsdann ihren Werth markiren; haben sie sie vor dem Einnehmen der ersten *Levéé* nicht gezeigt, so dürfen sie es nicht mehr. Diejenigen, welche etwas zu *écartiren* gehabt haben, müssen alsdann die Karten zeigen, welche sie *écartirt*; derjenige, der dem Geber gegenüber sitzt, sagt sie laut; sagt auch, wer sie *écartirt* hat, rangirt sie unter die Karten der *Folla*, und sagt wieder laut, wie viel nun von einer jeden Farbe in der *Folla* sind, giebt die *Folla* dem Geber, und dieser legt sie Rechts, sich zur Seite, zugedeckt.

Nun spielt man Rechts herum, wie im *Trisette*, in den 4 Farben, sticht nach dem Rang, und die *Tarocchi* stechen die 4 Farben, und diese unter sich nach ihrer Zahl.

Wenn im Spiel eine *Carta di Conto* von dem Feinde gestochen wird, oder man muß sie ihm zugeben, so zählt derjenige, der sticht, so viel, als die Karte werth ist, und das heißt man: *muore*; da spricht man: *muore*, (oder es stirbt,) 5 oder 3, oder

10, nachdem die Karte werth ist; auch können zugleich 2 *Carte di Conto* sterben, wenn einer und der andere Spieler, die mit einander sind, jeder eine verliert. Hier ist zu bemerken, daß eine jede *Carta di Conto*, welche *muorirt*, dreymal so viel macht, als sie werth ist; nämlich zum Beyspiel: gilt sie 10, so verliert man 10, die man gezählt hätte, 10, die der Feind zählt, und 10 *di morte*, mithin 30. Sticht der Freund meine *Carta di Conto*, so heißt es *muore in casa*, und zählt nichts deswegen. Wenn die 4 Spieler herum gespielt haben, so nimmt derjenige den Stich zu sich, wie in andern Spielen, der überstochen hat, und spielt alsdann wieder aus, u.s.w.

Man muß bekennen, sobald man von der Farbe hat; wo nicht, muß man *Tarocco* zugeben und stechen; auf *Tarocco* darf auch nicht renoncirt werden, nur darf man in alle Fälle, sowohl bey Farben als *Tarocco*, mit dem *Matto* squissiren.

Ein jeder legt seine *Levéés* vor sich, wie in andern Spielen, aber nicht jeder *Levéé à part*, sondern was mir und mei-

nem Freunde gehört, lege ich, oder er, zusammen vor mir.

11.) Von der Rechnung.

Ein jeder Spieler bekömmt zum Markiren fünf *Fiches* und fünf runde *Jettons* mit diesen markiret man während des Spiels, was zu markiren vorkommt, und zwar 1, 2, 3, 4 mit so viel *Jettons*, wie im Whist, 5 markirt man mit zwey *Jettons* auf einander gelegt.

6 markirt man mit zwey *Jettons* auf einander, und einen vor, wie hier gezeichnet: ○○.

7 markirt man also: ○○○.

8 wird folgender Weise markirt: ○○○○ oder einen *Fiche* vor, und zwey *Jettons* dahinter, nämlich also: □○○.

9 also: □○ oder: ○○○○○.

Zehn, Zwanzig, Dreyßig u. dgl. wird mit so viel *Fiches* hinter einander markirt, nämlich □, □ □, □ □ □, ein jeder *Fiche* für zehn.

Bey 11, 12, 13, oder 21, 22, 23, 24 u. s. w. setzt man die einzelnen Nummern vor den Zehnern, z. B.

14, ○○○○ □

16, ○◎ □

17, ○◎◎ □

Bey 18 oder 19 aber kann man lieber hinter markiren, wie zum Beyspiel:

18, □ □○○

39, □ □ □ □○

Beyde Theile, welche gegen einander streiten, markiren nicht zugleich jeder seine *Points*, sondern derjenige, der weniger hat, wird von dem andern abgezogen, und was übrig bleibt, zählt der andere. Zum Beyspiel: ein Theil hat 15 anmarkirt, der andere hat nun 32 zu markiren, so markirt der erste nichts, und der andere markirt 17.

Auf diese Weise, wenn ein Theil während eines Spiels bis auf 60 über den andern markirt hat, bekommt er gleich einen Rest bezahlt.

Wenn ein Spiel aus ist, (da heißt, eins von den 4 Spielen, welche einen *Giro* aus-

machen,) wird auf folgende Art die Rechnung gemacht: Ein jeder Theil nimmt aus seiner *Levéé* alle *Carte di Conto*, die er während des Spieles darinnen theils gemacht, theils dem Feinde genommen hat, und legt unter jede zwey schlechte Karten, (das heißt: *Cartillen*, *Tarocchini* oder *Sopraventi*, die nichts gelten,) dieses heißt *Mazzetti*, oder Häufgen machen. — Nun rangirt derselbe diese *Mazzetti* nach dem Werth dieser *Carte di Conto* und die *Verisicole*, jede zusammen. Alsdann zählt er 14 *Mazzetti*, (so viel muß ein jeder Theil haben,) was darüber an einzelnen Karten ist, wird gezählt als Gewinnst, nämlich also, daß die übrigen *Mazzetti* drey Karten jedes ausmachen, und alsdann rechnet man dazu die übrigen Karten seiner *Levéés*, welche man nicht zu *Mazzetti* unter den *Carte di Conto* gebraucht hat. Zum Beyspiel: ich habe in meinen *Levéés* 64 Karten, darunter sind 17 *Carte di Conto*, ich mache also 17 *Mazzetti*, und jedes von drey Karten; nun rechne ich von 1 bis 14 *Mazzetti*, da bleiben derer drey übrig,

also ist sicher fort zu zählen, drey, sechse, neun, und in den übrigen *Levéés* sind noch 13, also 13 und 9, so gewinne ich 22 Karten; man kann nur folgende Anzahl Karten gewinnen, weil die *Levéés* aus 4 Karten bestehen, also: 2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38, 42.

Wenn die Karten zusammen gerechnet sind, so rechnet man den Werth aller *Versicole*, die man hat, und der den *Matto* hat, zählt ihn zu jeder *Versicola* àpart; alsdann zählt derjenige, der den letzten Stich hat, 10; dieses heißet man *ultima*; hernach zählt man noch einmal jede *Carta di Conto*, die man hat, nach ihrem Werth, und den *Matto* auch; man fängt gemeiniglich bey den *Papi* und Könige an, nun rechnet man zu dem allem die *Points*, die man während des Spiels anmarkirt hat, und wenn beyde Theile ihre *Levéés* also gerechnet haben, so zieht der geringere sich von den meisten ab, und bezahlt, so viel übrig bleibt, nach dem Maaße der Reste, wie im 6ten Kapitel gesagt worden ist.

Zu mehrerer Bequemlichkeit im Zählen ist anzumerken, daß wenn am Ende des Spiels eine Part alle drey *Versicole* hat, wo der *Papa uno* dabey nöthig ist, nämlich *Uno, Matto, Tromba; Uno, Tredici, Ventotto* und die fünf *Papi*, so zählt man *74 dell'Uno*; (dabey sind aber die *Papi* 2, 3, 4, 5 schon als *Versicola* und auch einzeln gezählt;) denn *Uno, Matto, Tromba* macht zwanzig, *Uno, Tredici, Ventotto* mit dem *Matto* wieder zwanzig, die vier geringen *Papi* jeder zweymal, zusammen 24, und der *Uno* und *Matto* wieder zehn, mithin alles zusammen 74; fehlt die *Versicola: Uno, Matto, Tromba*, oder die *Versicola: Uno, 13, e Ventotto*, so machen die andern zwey zusammen 54 *dell'Uno*; fehlt nur der *Papa* 5; so ist 68 *dell'Uno*; fehlen die *Papi* 5 und 4, so ists 62 *dell'Uno*: fehlt endlich die *Versicola di Papi*, so sind nur 40 *dell'Uno*. Es ist möglich, daß man über 700 *Points*, oder 12 Reste erhalten kann, (auch ohne alle *Levéés* zu machen,) dieses aber ist nicht ganz wahrscheinlich, weil hierzu die Karten besonders eingetheilt seyn müß-

ten, welches zufälliger Weise wohl nicht erreicht wird; nichts desto weniger ist es möglich, auch kommt man bisweilen dieser Summe sehr nahe. Wenn am Ende bey der Rechnung jede Part zwey Könige oder zwey *Papi* hat, welches keine *Versicola* macht, so zählt keiner die seinigen, und man sagt: *senza Re*, oder *senza Papi*, (der *Papa uno* ist nicht in diesem Fall); hat jeder 2 *Papi* und 2 Könige, sagt man: *senza questi, senza quelli*. Zu mehrerer Erläuterung alles dessen soll das Exempel eines Spieles am Ende der Regeln folgen.

12.) Von den Farben.

Man sucht, so viel als möglich, sich seiner *Cartillen* zu entladen, und solche seinem Compagnon aus den Händen zu spielen; derowegen pflegt man selten *Tarocchi* zu spielen, wenn man noch *Cartillen* in Händen hat, es sey denn, daß es gewisse Umstände erfordern, wie hin und wieder bey Gelegenheit angemerkt worden ist.

Wenn Farbe gespielt wird, und man hat gleich vom Anfang *Fallio*, welches dann eine *Prima* heißt, so kann man mit Recht die wichtigste Karte, welche man in Händen hat, darauf setzen, auch kann man auf das zweytemal, wo dieselbe Farbe ausgespielt wird, einen wichtigen *Tarocco* darauf setzen, zumal wenn die Farbe von dem Compagnon angespielt wird; zum drittenmal aber, das heißt, auf eine *Terza*, pflegt man nicht mehr als einen *Papa*, oder den 29 zu wagen, und besonders, wenn die Farbe von dem Feinde ausgespielt worden, und viele davon in der *Folla* sind. Wenn von dem Compagnon eine Farbe ausgespielt wird, welche von meinem Vordermann mit *Tarocco* gestochen, so kann ich sicher mit der allerschlechtesten Karte überstechen, denn mein Compagnon kann aus seinen noch in Händen habenden Karten, aus denen, welche von dieser Farbe schon gespielt worden, und aus denen, welche in der *Folla* liegen, wissen, wie viel von dieser Farbe noch im Spiel sind. Wenn nun der

vor mir sitzende Feind die *Renonce* hat, so müssen die übrigen, welche mein Freund nicht hat, in den Händen meines Hintermannes seyn, mithin kann mein Freund diese Farbe mir zuspielen, und ich bin sicher, nicht überstochen zu werden. Daher siehet man, wieviel daran liegt, die *Cartillen* zu zählen, um seinen Freund nicht zu betrügen. Nur ist der einzige Fall, daß wenn in einer Farbe ich nur eins mehr habe, kann ich es spielen, ohne zu zählen, indem mein Freund auch rechnen kann, ob es die 14te von der Farbe ist, mithin überstochen werden muß, weil schon 13 davon heraus sind. Die vorhergesetzte Art die Farben seinem Freunde zuzuspielen, ist ohnstreitig die sicherste Art, die *Carte di Conto* zu salviren, maßen der Compagnon keine Farbe niemals spielen sollte, welche er nicht vorausgezählt, und wenn solchergestalt die Sicherheit meiner Farbe bekannt worden ist, so muß der Freund unaufhörlich hinter einander dieselbe Farbe spielen, nämlich so lange er weiß, daß der mir hinter der Hand sitzende Freund

noch davon in Händen hat. Wenn endlich die Farbe dem Feinde ganz aus den Händen gespielt worden, und mein Compagnon hat noch einige davon, so soll er, ehe er wieder diese Farbe spielt, einen schlechten *Tarocco*, oder eine andere Farbe ausspielen, welches mir zur Warnung dienen soll, daß ich dieser Farbe nicht mehr trauen kann. Wenn der Freund von einer Farbe viel in Händen hat, so spielt er diese Farbe nicht zwey- oder dreymal hinter einander, sondern variiert die Farben; welches eine Warnung ist, daß man einer solchen Farbe zum zweytenmal wenig, zum drittenmal gar nicht trauen soll.

Das allerwichtigste in diesem Spiel ist, daß man suche hinter der Hand zu bleiben, um seine guten Karten sicher machen zu können, und wenn man selbst keine guten Karten mehr hat, so befleiße man sich, der nämlichen Ursache wegen, die Hand dem Compagnon zu verschaffen. Darum man, so viel möglich ist, die kleinen *Tarocchi*, selbst die *Papi*, und sogar den *Papa tre*, am allermeisten aber den

Matto, bis auf die letzt zu erhalten suche, damit man in allen Fällen dem Feinde *lächern* könne; doch behält man gerne den höchsten *Sopraventi*, um auf alle Fälle damit den letzten Stich zu machen.

Wenn man einen König scopirt bekommt, oder einen rubirt oder piglirt, so ist es das Spiel, ihn sobald als möglich in seine Karten zu stecken, auf daß der Feind ihn nicht bemerkt, und sich etwa darinnen ein *Fallio* macht; wenn er aber rubirt, oder aus der *Folla* ist, so ist es nützlich, eine andere Karte vor sich zu legen, um bey dem Écartiren sich nicht zu irren; begehrt aber der Feind den König zu sehen, so ist man schuldig ihn zu zeigen.

13.) Von den *Fallii*.

Fallio heißt eine *Renonce*, dieses ist: kein Blatt von einer Farbe haben.

Fallien giebt es zweyerley: die, welche durch Écartiren gemacht werden, und die, welche man von sich aus hat; diese letz-

teren heißt man: *Fallio naturale* in dieser oder jener Farbe haben.

Weil man im Spiele schuldig ist, wie vorher gesagt worden, Farbe auf Farbe, *Tarocco* auf *Tarocco* zu geben, oder bey ermangelnder Farbe *Tarocco* zuzugeben, so dienen die *Fallien*, um die *Carte gelose* und *di Conto* in Sicherheit zu bringen, deswegen sucht man im Écartiren sich so viel *Fallii* als möglich zu machen.

Wenn man nur eines von einer Farbe gehabt hat, und selbiges écartirt hat, so heißt man dieses: sich eine *Prima* machen; wenn man noch eine von einer Farbe, wovon man écartirt, behält, heißt es eine *Seconda*, wenn eine Farbe zum drittenmale gespielt wird, heißt es eine *Terza*; es ist nicht das Spiel, sich eine *Terza* zu machen, indem man leicht surcroupirt werden kann; daher sagt man gewöhnlich: kein guter Spieler mache sich eine *Terza*, jedoch geschieht es eben deswegen, um den Feind zu betrügen.

Man muß aber eben auch im Écartiren behutsam seyn, daß man nicht sobald in

eine *Fallio* des Feindes gerathe. Deshalb macht man sich nicht gerne ein *Fallio* in einer Farbe, in welcher viele in der *Folla* liegen, weil zu vermuthen, daß die Feinde auch bald darinn renonciren werden.

Wenn man nicht gar zu *gelose* Karten hat, und man hat 6 bis 7 Karten, oder noch mehr von einer Farbe, in der Hand, so ist es besser, man verwerfe von dieser Farbe, als daß man sich sonst eine *Renonce* macht; denn man brächte sonst, durch vieles Spielen dieser Farbe, den Compagnon um seine *Tarocchi*, und setzt ihn beständig in Verlegenheit, einer *Surcoupe* wegen. Auch verhindert man sich dadurch das *Cascare*, welches später wird beschrieben werden.

Weil man sich auch *Fallii* macht, um Könige zu coupiren, so kann man deren auch entrathen, wenn man 3 Könige hat. Wenn man nur wenige *Tarocchi* hat, ist es auch wegen des *Cascare* nicht rathsam, sich *Fallii* zu machen, (ausgenommen man hätte *Carte gelose*,) besonders wenn man eine hohe *Arie* hat; wie zum

Beyspiel *Tromba*, oder auch *Mondo*, muß man suchen bis zu Ende des Spiels auszuhalten mit seinen *Tarocchi*, und also muß man sich da besonders für *Fallii* hüten. *Cascare* heißt, wenn man kein *Tarocco* mehr hat; in diesem Falle legt man seine Karten offen auf den Tisch, und derjenige, welcher eine *Levéé* macht, nimmt davon jedesmal eine, um die *Levéé* zu ergänzen; er muß aber, wenn Farbe gespielt würde, aus selbiger nehmen: auch ist es nicht rathsam, wenn man einen König oder den *Matto* in Händen hat, und man *caschirt* ist, seine Karten hinzulegen, weil man öfters den König seinem Freund zu geben kann, auch zuweilen mit Vorthail *mattiren* oder *squissiren*.

14.) *Von den Fehlern und deren Strafen.*

Wenn derjenige, der giebt, im Geben vergiebt, und die nachsitzenden Spieler ihre Karten noch nicht vermengt haben, so ist der Fehler zu redressiren, so lange die

21ste Karte demjenigen, wo gefehlt worden ist, noch nicht umgeschlagen, alsdann ist es aber zu späte. Dann zieht derjenige, der eine oder mehrere Karten zu wenig hat, nach Belieben eben so viel aus der *Folla*, (bevor der Kartengeber einige daraus weder *scoprire*, noch *pigliare* kann,) jedoch ohne sie zu zeigen, und ohne sie im Ziehen anzusehen.

Wenn aber ein Spieler zu viel Karten empfangen, écartirt er aus der Hand eben so viele nach Belieben, jedoch ohne sich eine *Prima* machen zu dürfen; die Strafe für dieses Vergeben ist, daß der Feind für eine jede Karte, die zu viel oder zu wenig, es sey bey dem Feinde oder dem Freunde, 20 *Points* für eine marquirt, und sind derer mehr, noch 10 *Points* für eine jede; mithin für zwey Karten 30, für drey Karten 40 und so weiter.

Sollten einige Karten, aus Unvorsichtigkeit, auf dem Tische seyn vergessen worden, oder unter dem Tische liegen, so gehören solche zu der *Folla*, sie mögen gut oder schlecht seyn, und sollten sie

mehr betragen, als die Anzahl der *Folla* ausmacht, so muß sie der Geber zu seinen Karten meliren, und sich davon bedienen; für diesen Fehler ist aber weiter keine Strafe. Die *Folla* verlieren, heißt: wenn der Geber eine Karte weder aus der *Folla scopirt*, noch eine *piglirt*; (in einigen Fällen muß er alsdann noch einen Rest Strafe geben, welches aber zu hart scheint.) Wenn einer eine Karte zu viel oder zu wenig hat, und daß man es erst während des Spieles bemerkt, so darf er und sein Compagnon am Ende des Spiels gar nichts zählen, als die Karten und die Ultima, wenn er eins von beyden gewinnt, oder was er während des Spiels anmarkirt hat; es muß aber eine Karte in der *Folla* fehlen, oder zu viel seyn: denn wenn die *Folla* und die Karten seines Compagnons richtig sind, und nicht etwa einer zu viel und der andere zu wenig hätte, so hat er keine Strafe; denn alsdann muß er in die *Levéés* zwey Karten zugleich, oder einmal nicht zugegeben haben: vergißt er aber zu écartiren, oder écartirt zu wenig oder zu

viel, wenn er etwas zu écartieren hat, so ist er schuldig; sogar wenn er durch das Vergeben eine oder mehrere Karten zu viel oder zu wenig hätte, und nicht richtig écartirt; sobald man in allen diesen Fällen den Fehler während des Spieles bemerkt, so zählt er und sein Compagnon nichts als die Karten, oder *Ultima*, wenn er diese hätte, und was er markirt hat.

Weil nun der unschuldige Compagnon alle diese Strafen auch mit empfindet, so sieht man, wie nothwendig es ist, seinen Compagnon zu erinnern: daß er ja nicht vergebe, richtig écartire und seine Karten zähle. Bis ausgespielt wird, ist es erlaubt, seinen Compagnon von allem zu avertiren.

Wenn einer renoncirt, das heißt: falsch zugiebt, zum Beyspiel: er giebt *Tarocco* auf eine Farbe, die er noch hat, und man bemerkt es, nachdem diese *Levéé* umgedreht ist, (vorher kann er es verbessern,) so muß er einem jeden seiner zwey Gegner so viel Reste bezahlen, als oft er renoncirthat; die *Levéés* aber, wobey er renoncirt

hat, werden nicht geändert. Dieses ist der einzige Fall, wo ein Fehler dem Compagnon nicht zum Schaden, ja manchmal zum Vortheil gereichen kann; wenn nämlich durch dieses *Renonciren* gute Karten genommen oder gerettet worden sind. Die *Levéé*, wo man das *Renonciren* merkt, kann noch reparirt werden.

15.) *Von den Karten, welche
Gelose genannt werden.*

Karten, welche *Gelose* genannt werden, sind diejenigen, welche wichtig sind. (Dieses kommt von dem italiänischen Wort, welches Eifersucht bedeutet, weil man diese Karten mit Eifersucht bewahren muß.)

Carte Gelose sind folgende:

PAPA UNO weil er der kleinste *Tarocco*, mithin leicht überstochen werden kann, und er auch zu vielen *Versicole* gebraucht wird.

PAPA TRE weil er die Mitte der *Papi* ist; mithin ohne ihm keine *Versicola* von

Papi gemacht werden kann, auch sehr klein ist.

VENTI weil er die Mitte der *Versicola* der *Diecine*, auch sehr klein ist.

TREDICI weil ohne ihm die *Versicola* des *Tredici* nicht bestehen kann.

TRENTA weil er sowohl in den *Diecine*, als *Sopratrenta*, *Versicola* macht.

SOLE weil ohne diese Karte die *Versicola* der *Arie* zerrissen ist.

Ueberhaupt ist eine jede Karte *gelosa*, welche in der Mitte einer *Versicola* ist, so zwar, daß wenn man sie verliert, man nicht mehr Hoffnung hat, dieselbe *Versicola* zu machen; man pflegt die *Carte gelose* nur alsdann zu nehmen, wenn man hinter der Hand ist, und fängt bey den niedrigsten unter ihnen an, weil sie am schwersten zu retten, darum wird *Papa uno* stets zum ersten genommen.

16.) Von dem *Impiciren*.

Impiciren heißt: wenn man einen König hat, und daß man diese Farbe mit einer kleinen Karte zu spielen anfängt.

Wenn eine Farbe zum erstenmal gespielt wird, und diese Farbe wird vor der Hand mit *Tarocco* gestochen, so muß der König, wenn er hinter der Hand ist, zugegeben werden; wenn man also einen König hat, und man befürchtet, daß derselbe coupirt wird, entweder weil viel derselben in der *Folla* sind, oder man derer viel in der Hand hat, so *impiciret* man; denn bey einem zweytenmale ist der König nicht mehr schuldig zu fallen, so lange man Farbe hat, oder mattiren kann.

Man muß sich aber dieses Vortheils des *Impicirens* nicht bedienen, wenn man nicht wenigstens 5 oder 6 von der Farbe hat, denn mit wenigern ist es schwer den König zu retten, und man verräth sein Spiel, indem die Feinde sicher auf diese Farbe die besten Karten setzen, so lange sie wissen, daß der König noch hinter der

Hand steckt. Es ist auch schwer, auf diese Art den König zu retten, wenn man viele *Tarocchi* hat; denn man wird ihn am Ende selbst ausspielen müssen, und wenn der Freund eher als ich *caschirt*, so ist ohnedem keine Rettung, indem ich nur hoffen kann, ihn zu retten, wenn ich ihn auf einen *Tarocco* meines Freundes zugeben könnte.

Wenn man eine Farbe spielt, davon ich den König habe, und ich vermuthe, daß mein Hintermann sie *coupirt*, bin ich nicht schuldig, ihn zuzugeben.

17.) Vom *Giriren*.

Giriren heißt: wenn man dem Compagnon eine Karte zuspielt. Man soll keine *Carta gelosa* *giriren*, ausgenommen wenn man weiß, daß der Compagnon die höchste Karte besitzt; in diesem Falle, oder wenn man es vermuthen kann, ist es das Spiel, denn der Feind wird sich nie getrauen zu stechen, und sticht er, so übersticht mein Compagnon, und fängt seine Karte,

indem er die meinige rettet. Wenn mein Freund hinter der Hand ist, kann ich ihm *Carte di Conto* giriren, wenn ich nicht weiß, daß der Feind nach mir die höchsten hat. Eine *Arie* girirt man nie, ohne bey seinem Compagnon die höchste Sicherheit zu haben.

18.) Von der *Tenuta*.

Tenuta machen, heißt: eine Karte vorsetzen, damit der Feind eine seiner Karten nicht retten kann.

Wenn zum Beyspiel der *Papa uno* oder *Papa tre* noch im Spiel ist, und ich setze einen kleinen *Tarocco* vor, um den Feind zu hindern, den *Papa* zu machen, heißt man das: *Tenuta al Papa* machen. Desgleichen kann man *Tenuta al Tredici* mit einem *Sottoventi*, und *Tenuta al Venti* mit einem *Sopraventi* machen. *Tenuta al Trenta* macht man nicht leicht, weil es nur mit einem *Sopratrenta* geschehen kann, und man dieselben doch nicht gerne verlieren will; man macht aber sogar in manchen

Fällen *Tenuta al Sole*, oder einer anderen *Arie*; in diesem Falle aber, wo man den *Mondo* vorsetzt, muß man sicher seyn, daß mein Compagnon die *Tromba* hat, oder *vice versa*. *Tenuta al Compagno* machen, heißt: wenn man *Sopraventi* oder auch *Sopratrenta* vorsetzt, um dem Compagnon Gelegenheit zu geben, seine guten Karten darauf zuzugeben, um sie zu retten. Man macht auch *Tenuta*, wenn man den *Sole* und *Mondo* hat; nämlich: man braucht mit diesen nicht zu eilen, und kann eher etwas wagen, wenn man dadurch etwas vom Feind zu fangen hofft; daher pflegt man zu sagen: *Sole e Mondo fa tenazza*, das heißt: *Sole* mit *Mondo* halten aus. Es ist aber dieses nicht rathsam, wenn der Verlust einer dieser *Arie* zu groß wäre; wie zum Beyspiel: wenn sie uns oder dem Feinde *Versicola* machen.

Wenn einer von den Feinden *caschirt* ist; so muß derjenige, welcher zur rechten Hand sitzt, seinem Compagnon gleich die *Tenuta* machen, das ist: er muß seinem Freunde niemals die *Levéé* überlassen;

sondern allemal überstechen, und dann immerfort seine höchsten *Tarocchi* ausspielen, dadurch hält er den noch agirenden Feind unter der Hand des Freundes. Eben auf diese Art muß der Freund denselben Feind nie überstechen, (wofern er nicht selbst *Carte di Conto* zu retten hat,) damit er immer dem Feinde hinter der Hand bleibe.

Es kommt in dem ganzen Spiele sehr viel darauf an, die *Tenuta* zu rechter Zeit zu machen, um die Hand zu gewinnen.

19.) *Von der Fumata.*

Fumata ist, wenn man durch Ausspielen eines *Tarocco* seinem Compagnon die Umstände seines Spiels zu erkennen giebt.

Es giebt deren viererley.

Fumata di sopraventi ist, wenn man einen *Sopraventi* ausspielt, und dieses ist ein Zeichen, daß man die *Tromba* hat, (oder, so dieses schon bekannt, den *Mondo*, oder sofern diese bekannt, den *Sole* hat,) u. s. w. Dieser *Sopraventi* muß

aber der erste *Tarocco* seyn, den derselbe in diesem Spiel ausspielet; denn hat er schon einmal andere *Tarocchi* gespielt, so ist dieses keine *Fumata* mehr. Man macht so eine *Fumata*, um dem Freunde einen Muth zu machen, daß er mit seinen nächstfolgenden hohen *Arien* oder *Tarocchi* nicht gleich flüchtig werde, oder daß er seine guten Karten dem Freunde beherzt zugirire und entgegen spiele, oder wenn man eine Gegen-*Fumata* erwartet.

In manchen Orten giebt man eine versteckte *Fumata*, wie folgt: Bey der ersten *Levéé*, wo man mit *Tarocco* stechen muß, sticht man mit dem 10, ob man schon bessere *Carte di Conto* in Händen hat; dadurch avertirt man den Freund, daß man *Tromba* oder den höchsten *Tarocco* hat. Es ist aber nicht überall gebräuchlich, daß der 10, also gestochen, die *Tromba* in Händen bedeute.

In manchen Orten macht man auch einen Unterschied zwischen der *Fumata* von *Sopraventi*, und da bedeutet der 27, 26 und 25 zwey *Arien* oder höchste *Taroc-*

chi, und 24, 23, 22, 21 nur eine *Fumata*, welche 3 *Arien* oder höchste *Tarocchi* bedeuten soll; macht man sie mit einem *Papa*, oder einer kleinen *Carta di Conto*, muß in diesem Fall der *Compagnon*, wenn er gut spielt, und den höchsten *Tarocco* hat, mit selbigem nehmen, und gleich fortfahren, seine höchsten übrigen *Tarocchi* hinter einander auszuspielen, und dieses so oft und so lange zu continuiren, als er im Stich bleibt, und der *Compagnon* noch bey Kräften ist. Derjenige, welcher die *Fumata* gegeben, muß wissen, ob die von dem Freunde gespielte Karte von Wichtigkeit ist, und nach dessen Befinden lässet er den Stich passiren, und decket ihn.

Es versteht sich von selbst, daß man keine *Fumata* auf eine kleinere *Arie* giebt; zum Beyspiel: auf *Sole*, *Luna* oder *Stella*, wenn man nicht bey dem *Compagnon* alle höhere *Arien* weiß.

Man macht ferner eine *Fumata*, wenn man einen *Tarocco sopratrenta* ausspielt, in welchem Fall derjenige, welcher sie gethan, ein sehr starkes Spiel haben, der-

gleichen bey dem Compagnon wissen oder urtheilen muß. Wenn diese ausgespielte *Sopratrenta* der erste Feind passiren läßt, so läßt sie der Freund auch passiren, wenn er es für gut befindet; wird sie aber gestochen, so kann sie der Freund, wenn er es für gut befindet, auch wieder überstechen.

Man unternimmt dieses Spiel, entweder den größten Theil der *Carte di Conto* den Feinden abzujagen, oder man richtet sein Augenmerk nur auf eine oder die andere Karte, welche die Feinde besitzen, und die von größter Wichtigkeit ist. Deswegen muß derjenige, welcher schon einmal angefangen hat, *Sopratrenta* auszuspielen, beständig fortfahren, seine höchsten *Tarocchi* nachzuspielen, so oft er wieder zum Stich kommt, und dieses so lange continuiren, bis der Endzweck erlangt ist, das ist: bis die gesuchte Karte erobert, oder die Feinde gar zum Caschiren gebracht worden sind.

Es ist an sich klar, daß dieses Spiel wider denjenigen Feind muß dirigirt werden,

bey welchem man die verlangte Karte zu seyn judicirt.

Man heißt ein solches Spiel: *un giuoco di giro*, welches das stärkste Spiel ist, so im *Minchiatta* vorkommt; es müssen aber beyde Compagnons mit vielen hohen *Tarocchi* versehen seyn, sonst richten sie nichts aus. Wenn bey einem solchen Spiel einer von den Feinden zu fallen anfängt, welches man wahrnimmt, wenn er *Tarocchi di Conto* zuwirft, so strengt man sich noch besser an, und fordert unablässich mit den höchsten *Tarocchi*, die man hat, bis man diesem schwachen Feinde alles das Seinige abgenommen hat. Man sieht aus allem diesen, daß es nicht rathsam ist, *Fumata* zu geben, oder ein *giuoco di giro* machen zu wollen, wenn man wenig *Tarocchi* hat, weil man nicht lange das Spiel souteniren kann, und bald *caschirt*.

20.) Von einigen Redensarten.

Um nichts bey dieser Beschreibung zu vergessen, werden hier einige Redensar-

ten gesetzt, welche aus Spas in Italien gebräuchlich sind; wie zum Beyspiel: wenn einer den *Sole di Campagna* aufgewiesen, oder in der *Folla* hat, so sagt man: *Sole di Campagna predice il Sole della Citta*, oder: die Landsonne verkündigt die Stadtsonne. Desgleichen wenn in der *Folla*, oder umgeschlagen der 34 ist, welcher einen Ochsen vorstellet, so spricht man: *cum bove nihil*; es bedeutet: man wird schlechte Karten, oder nichts in der *Folla* haben. Eben so sagt man, wenn der 11 in der *Folla* ist.

Gobbo in Folla; das heißt: der Bucklige in der *Folla*. (wegen dessen Bild.) Alle diese Scherze sind nur Sprüchwörter, welche zum Spiel selbst nichts thun.

Alles dieses sind die nothwendigen Regeln, so in diesem Spiel vorkommen. Weil aber das Spiel gar zu vielen Veränderungen ausgesetzt ist, so muß man bey vorkommenden Fällen selbst sehen, in wie weit diese Regeln zu appliciren sind. Uebrigens muß man wissen, daß in diesem

Spiele alle Vorthelle erlaubt sind, indem es niemals wieder aufgemischt werden kann. Es ist also ein jeder, der eine Karte zu wenig oder zu viel hat, berechtigt, diesen Fehler, so gut er kann, zu verbessern oder zu verstecken.

EXEMPEL
*eines Minchiatta-Spiels
mit Anmerkungen.*

Die vier Spieler sollen A, B, C, D, genannt werden.

A giebt die Karten.

B hat die Hand.

C ist der Compagnon des A.

D hebt ab.

A mischt die Karten; er sieht die unterste an, diese ist die *Sole*, also mischt er, bis eine schlechte unten ist.

A präsentiert die Karte zum Abheben an D.

D hebt ab, sieht die unterste Karte an von dem Haufen, den er abhebt, und da es ein *Sopraventi*, nämlich der 21 ist, so

nimmt er sie. Die nachfolgende Karte ist der 33, (eine *Carta di Conto*,) die nimmt er auch, und markirt 5 *Points*; die darauf folgende ist der Spada 2, also nimmt er sie nicht, und legt das Häufchen auf den Tisch, behält aber den 21 und 33 vor sich offen liegen.

A nimmt das abgehobene Häufchen, legt das andere darauf, und fängt an zu geben; er giebt

An B folgende Karten: *Bastoni* 5, *Spade* 3, *Coppe* 10, *Spade* 1, *Spade* 4, und wieder *Tromba*, *Spade* 5, *Spade* 6, *Spade* 7, *Spade* 2.

An C, *Tarocco* 12, *Bastoni* 3, *Bastoni* 1, *Bastoni* 2, *Coppe* 9, und wieder *Coppe* 8, *Bastoni* 8, *Tarocco* 14, *Tarocco* 15, *Bastoni* 7.

An D, *Luna*, *Denari Fantina*, *Tarocco* 23, *Tarocco* 26, *Coppe* 5, und wieder *Coppe* 4, *Coppe* 3, *Tarocco* 34, *Denari Cavallo*, *Denari Dama*.

An sich selbst: *Denari* König, *Tarocco* 16, *Bastoni* 9, *Bastoni* 10, *Coppe* 2, und

wieder *Papa 2, Papa 3, Tarocco 24, Mondo, Sole.*

Zum zweytenmal an B, *Matto, Tarocco 13, Tarocco 27, Tarocco 28, Tarocco 29, und wieder Tarocco 30, Tarocco 31, Spade Bube, Spade Cavallo, Coppe Bube und Tarocco 32 Scoperto.* (Für diesen markirt B 5 Points, mithin mit den vorigen in allem 10 Points.)

An C *Coppe Cavallo, Coppe Königin, Tarocco 11, Papa 4, Papa 5, und wieder Tarocco 6, Tarocco 7, Tarocco 8, Tarocco 9, Coppe 1 und Denari 4 scoperto.*

An D *Denari 5, Denari 6, Denari 7, Denari 8, Spade 9, und wieder Bastoni 4, Spade 10, Bastoni 6, Papa uno, Denari 3, und Re di Coppe scoperto.* (Dieser gilt 5 Points, zu den 10 Points gerechnet, macht 15 Points.)

An sich selbst endlich: *Denari 2, Denari 1, Denari 9, Coppe 7, Spade Dama, und wieder: Coppe 6, Stella, Tarocco 10, Tarocco 35, Bastoni Bube.*

Nun zählt A die *Folla*, und findet 12 Karten, 2 sind rubirt worden, mithin ist

die *Folla* richtig. Jetzt giebt er sich *Cavallo di Bastoni Scoperto*, alsdann ist *Scoperto* aus der *Folla*: *Tarocco* 17, diese gilt nichts, also legt er sie wieder in die *Folla*.

Nun sieht er die *Folla* an, und nimmt die *Carte di Conto* heraus; diese sind: *Bastoni* König, *Spade* König, *Tarocco* 20.

C sagt die *Folla* an *una per Sorte*, ohne *Coppe*, das heißt: 1 *Denari*, 1 *Bastoni*, 1 *Spade*, kein *Coppe*; er legt diese Karten offen vor sich, und die fünf übrigen Karten (welche *Tarocchi* 17, 18, 19, 22 und 25 sind,) bedeckt darneben. A muß also 3 verlegen, und D 2.

A verlegt 3 *Coppe*.

D verlegt 2 *Spade*.

Es sind also nun in der *Folla* 3 *Coppe*, 3 *Spade*, 1 *per sorte* (oder 1 *Bastoni*, 1 *Denari*,) und 5 *Tarocchi*, mithin ist die *Folla* richtig. Jetzo also

B spielt *Bastoni* 5, weil der *Bastoni* König in der *Folla* gewesen ist.

Nun weiset C die *Folla*, mit deren *Écartirungen* von A und D, und A legt die *Folla* sich zur Rechten.

Jetzt sagt man die *Versicola* an:

B hat die *Versicola* 28, 29, 30, 31, 32,
und *Matto*. (Dieses macht 30 *Points*.)

C hat keine *Versicola*.

D hat keine *Versicola*.

A hat die *Versicola* von 3 Königen,
nämlich von *Bastoni*, *Denari*, *Spade*.

Diese macht, 15 *Points*, von 30 *Points*
abgerechnet, bleiben 15 *Points* für B, D,
und dazu die schon markierten 15 *Points*,
macht 30 für B, D.

Nun folgen die 21 *Levéés*, B spielt also
aus *Bastoni* 5,

1. *Levéé* B *Bastoni* 5, C *Bastoni* 8, D *Bastoni* 6; A *Bastoni* König,
A sollte *Spade* König *impiciren*, weil D
Spade *écartirt* hat; er hat aber nur 2
Spade, also spielt er nicht *Spade*, son-
dern
2. *Levéé* A *Denari* König, B *Tarocco* 30, C
Denari 4, D *Denari* 8,
hier *muore Denari* König, weil B *Fallio*
naturale in *Denari* hat, mithin markirt
B, D 5 *Points*, und hat also 35 *Points*.

3. *Levée* B *Spade* 1, C *Tarocco* 14, D *Tarocco* 33, A *Spade* König.

B hat *Spada* gespielt, weil sein *Compagnon* es *écartirt* hat, und der König in der *Folla* bey A war.

C hat *Fallio naturale*, weil aber D *Spade* *écartirt* hat, traut er nicht, einen *Papa* zu setzen, viel weniger eine bessere *Carta di Conto*, wenn er sie auch hätte, sondern macht *Tenuta all'Uno e al Tredici*.

D kann also den *Papa uno* nicht hinstellen, nimmt also mit dem 33, und A verliert seinen König, also *muore* 5, und B, D markirt wieder 5 *Points*, also in allem 40.

4. *Levée* D *Denari* 7, A *Denari* 2, B *Tarocco* 13, C *Tarocco* 15.

B verliert durch Unglück den 13, weil so wenig *Denari* in der *Folla* sind, mithin *muore* 5, von 40 abgerechnet, bleibt 35.

5. *Levée* C *Coppe* 9, D *Coppe* 5, A *Tarocco* 20, B *Coppe* 10.

C spielt *Coppe*, weil es der *Écart* von A

ist, und eben darum giebt D den König nicht zu.

6. *Levée* A *Denari* 9, B *Tarocco* 29, C *Tarocco* 8, D *Denari* 6.

B hat den 29 darauf gesetzt, um zu probiren, denn, geht er verloren, os ist das Unglück nicht groß; denn es bleibt noch 31 und 32 zur *Versicola*, und da C vorhero mit dem 15 gestochen, ist zu vermuthen, daß er nicht viel hat.

7. *Levée* B *Spade* 3, C *Tarocco* 11, D *Luna*. A *Spade Dama*.

B spielt *Spade*, weil es die *Renonce* seines *Compagnons* ist; da nun vollends C gestochen, kann D sicher eine gute Karte darauf setzen.

8. *Levée* D *Denari* 5, A *Denari* 1, B *Tarocco* 32, C *Tarocco* 6.

D spielt es, weil es die *Renonce* des *Compagnons* ist, und das, obwohl es auch C sticht, der schon scheint nichts Gutes zu haben; deswegen riskirt auch B eine *Carta di Conto*, und da diese geht, glaubt er sich auf die Zukunft sicher.

9. *Levéé* B *Coppe Bube*, C *Coppe Dama*,
D *Coppe 4*, A *Stella*.

B spielt nicht mehr *Spade*, weil davon
3 in der *Folla*, 4 in den *Levéés*, und
er noch 6 in Händen hat, mithin der
Compagnon überstochen würde.

10. *Levéé* A *Bastoni 9*, B *Tarocco 28*, C
Bastoni 1, D *Bastoni 4*.

B sticht mit einer guten, weil es eine
Seconda ist.

11. *Levéé* B *Spade 4*, C *Papa 4*, D *Tarocco*
26, A *Tarocco 35*.

Da B etwas dazwischen gespielt hat,
traut sein Compagnon mit Recht nicht
mehr; C *girirt* auch dahero einen *Papa*,
hätte er eine bessere, wäre es noch
besser.

12. *Levéé* A *Bastoni 10*, B *Tarocco 27*, C
Bastoni 2, D *Papa uno*.

B macht *Tenuta al Papa uno*, und sein
Compagnon giebt ihm auch zu.

13. *Levéé* B *Spade 5*, C *Papa 5*, D *Tarocco*
23, A *Tarocco 16*.

Da der *Papa 5* nicht important ist, läßt
ihn A verlieren, um mit seiner *Aria*

im Hinterhalt zu bleiben, und etwas zu fangen, weil *Sole e Mondo tenazza* macht. *Muore* 3 vom *Papa*, also markiert B, D 38.

14. *Levéé* D *Denari* 3, A *Tarocco* 24, B *Tarocco* 31, C *Tarocco* 7.

15. *Levéé* B *Spade* 6, C *Tarocco* 9, D *Tarocco* 21, A *Papa* 2
Muore 3 vom *Papa*, also markiert B, D 41.

16. *Levéé* D *Denari Dama*, A *Tarocco* 10, B *Matto*, C *Tarocco* 12.

B *mattirt*, weil er hofft, noch etwas von A zu fangen, indem dieser schon *Papi* zugegeben. C ist gefallen, weiset aber seine Karten nicht, um seinen Freund nicht bloß zu geben; statt dem *Matto* giebt B aus seinen *Levéés* eine schlechte Karte, z. B. *Spade* 6.

17. *Levéé* C *Coppe* 8, D *Coppe* 3, A *Papa* 3, B *Tromba*.

Muore 3 vom *Papa*, also markiert B, D 44. B ist gefallen, und zeigt auf, um seinen Freund davon zu benachrichtigen;

C zeigt auch auf, um seinem Compagnon es zu zeigen.

18. *Levéé* B *Spade* 7, C *Coppe* 1, D *Tarocco* 34, A *Sole*.

D ist gefallen, und zeigt es, *muore* 5 von 34, also bleibt für B, D 39 *Points*; NB. Der 34 macht auch eine *Versicola*, und verdirbt *Accrescimento*. Da nun alle gefallen sind, ausgenommen A, und niemand höhere *Bastoni* hat, so gehören alle übrigen *Levéés* an A, mithin

19.

20. *Levéé*

21.

hat A die *Ultima* und *Muore* 5 vom *Coppe* König, so bleibt für B, D 34 *Points*.

Nun zur Rechnung.

Rechnung von A, C.

Sie haben nur 12 *Mazzetti* mithin

verlieren sie 6 Karten -

nur 2 Könige also gehen die Könige

auf: *senza Re*. -

An <i>Versicola</i> haben Sie 34, 35, Stella:	20
<i>Ultima</i>	10
An <i>Carte di Conto</i>	
13, 10, 20, 34, 35	25
<i>Stella, Sole, Mondo</i>	30
<i>Papa</i> 4	3
Summa	88

Ferner:

Rechnung von B, D.	
An <i>Mazzetti</i> 14, und 6 Karten, mit-	
hin gewinnt an Karten	6
An <i>Versicola: Uno, Matto, Tromba</i>	20
<i>Uno, Due, Tre col Matto</i>	16
macht 42 dell'Uno	
28, 29, 30, 31, 32, 33 col Matto	35
An <i>Carte di Conto: Uno, Matto, 28,</i>	
30, 31, 32, 33	35
<i>Papa</i> 3	3
<i>Luna, Tromba</i>	20
Dann markirte <i>Points</i>	34
Summa	169

Abgerechnet den Gewinnst

von A, C	88
bleibt für B, D	81
mithin 2 Resten Gewinnst für B, D.	

Anderes Exempel eines Giuoco di Giro mit Anmerkungen.

A giebt, B hat die Hand, C ist mit A, und D hebt ab.

A mischt, D hebt ab; es ist aber der *Coppe 2*, also nimmt er nichts aus der *Folla*.

B bekömmt in Händen *Tarocco 30, 28, 10, Papa cinque; Bastoni 6 und 1; Coppe König, Cavallo, 1, 8, 9; Spade Dama, Bube, 5, 3; Denari Cavallo, 3, 6, 7, 10, und Scoperto Denari 4.*

C bekömmt in Händen *Tromba, 34, 33, 32, 31, 27, 26, 25, 24, 23, 5, 14, 7, Papa 3, Papa 2; Denari 2; Bastoni Bube; Coppe 7, Spade 2, 1, und Scoperto Denari 1.*

D bekömmt in Händen: *Stella, 20, 13, Papa 4, Matto; Bastoni 7, 8; Coppe Dama, Bube, 3, 10; Denari König, Dama, Bube,*

8, 9; *Spade* König, *Cavallo*, 8, 6, und *Scoperto* 29.

A bekömmst in Händen *Sole*, 22, 21, 19, 18, 17, 16, 12, 11, 9, 8, 6; *Spade* 10, 7, 4; *Bastoni Dama*, *Cavallo*, 9, 10; *Denari* 5, und *Scoperto Coppe* 6; dann scopriert er aus der *Folla* den *Denari* 3, mithin nimmt er ihn nicht, piglirt aber aus der *Folla*: *Bastoni* König, *Mondo*, *Luna*, 35, *Papa uno*, écartirt dafür *Denari* 5, *Coppe*, *Spade* 4, 7, 10; in der *Folla* ist gewesen: *Bastoni* 2, 3, 4, 5; *Spade* 9, *Coppe* 2, 4, 5, kein *Denari*.

B spielt aus *Bastoni* 1. (Er könnte auch seinen *Coppe* König impiciren.)

Nun ist in der *Folla* 4, *Bastoni* 4, *Spade* 4, *Coppe*, oder 4 per sorte und 1 *Denari*.

B sagt nichts an.

A sagt an: *Mondo*, *Sole*, *Luna*, (mithin markirt A, C 50 Points).

1. *Levéé* B *Bastoni* 1, C *Bastoni* Bube, D *Bastoni* 7, A *Bastoni* König.
2. *Levéé* A *Bastoni* Dama, B *Bastoni* 6, C *Papa* 3, D *Bastoni* 3.

C nimmt nur mit dem *Papa* 3, um *Car- te sopra trenta* zu behalten, weil er *Tromba* hat, die die große *Versicola* bey seinem Compagnon weiß, und ein *Giuoco di Giro* anfangen will.

3. *Levéé* C *Tarocco* 23, D *Papa* 4, A 35, B *Papa* 5.

C giebt *Fumata*, also weiß A, daß nichts wider ihn ist, als *Stella*, er riskirt also den 35, der ihm just nichts macht; hat B die *Stella*, so wird sie B darauf setzen; weil es aber nicht geschieht, so ist man sicher, daß D sie haben muß, und nun haben auf beyde Fälle A, C freyes Spiel; es ist auch *muore* 6, wegen des *Papa* 4 und 5, also markirt A, C 56 *Points*.

4. *Levéé* A *Papa uno*, B 10, C *Tromba*, D *Matto*.

A spielt *Papa uno*, um C zu zwingen zu nehmen, und D, der die *Stella* hat, zwischen sich beyde zu kriegen; da auch B schon eine *Carta di Conto* zugiebt, und D *mattirt*, ist es ein Zeichen, daß beyde wenig *Tarocchi* haben, und bald

caschiren werden. D legt den *Matto* vor sich, und wartet, bis er etwa eine *Levée* bekömmt, um eine Karte statt dem *Matto* zu geben. *Muore* 5 für den Zehner; also hat A, C 61 *Points* bekommen, also einen Rest bezahlt, und markiren 1 *Point*.

5. *Levée* C *Tarocco* 34, D 29, A 6, B 28.
C fordert nun, daß die *Carte di Conto* beyder Feinde fallen, und um die *Stella* von D zu forciren, *muore* 5, wegen den 28, also markirt A, C 6 *Points*.
6. *Levée* C *Tarocco* 33, D 13, A 8, B 30.
muore 10, wegen 13 und 30, also markirt A, C 16 *Points*.
7. *Levée* C *Tarocco* 32, D 20, A 9, B *Denari* 10.
B ist caschirt, zeigt aber nicht auf, weil er den *Coppe* König noch zu retten hofft. *Muore* 5, wegen den 20, also markirt A, C 21 *Points*.
8. *Levée* C *Tarocco* 31, D *Stella*, A *Mondo*, B *Denari* 7.
Muore 10, wegen der *Stella*, also markirt A, C 31.

Nun ist D auch gefallen, und da A und C lauter *Tarocchi* haben, und A die höchsten *Bastoni*, so können B, D keine *Levéé* mehr machen, mithin macht A, C alle *Levéés*, und markiren noch *Muore* 15 für die Könige von *Coppe*, *Denari*, *Spade*. Auch verliert D den *Matto*; also markirt A, C 51 *Points*.

Nun die Rechnung.

Die Rechnung ist kurz gemacht; es sind, wie in den Regeln im 5ten Kapitel stehet, 396 *Points*, dazu 51 anmarkirte, und dieses doppelt, macht 894 *Points*, oder 15 Reste, welche A, C gewinnen, ohne den im Spiel gewonnenen zu rechnen.