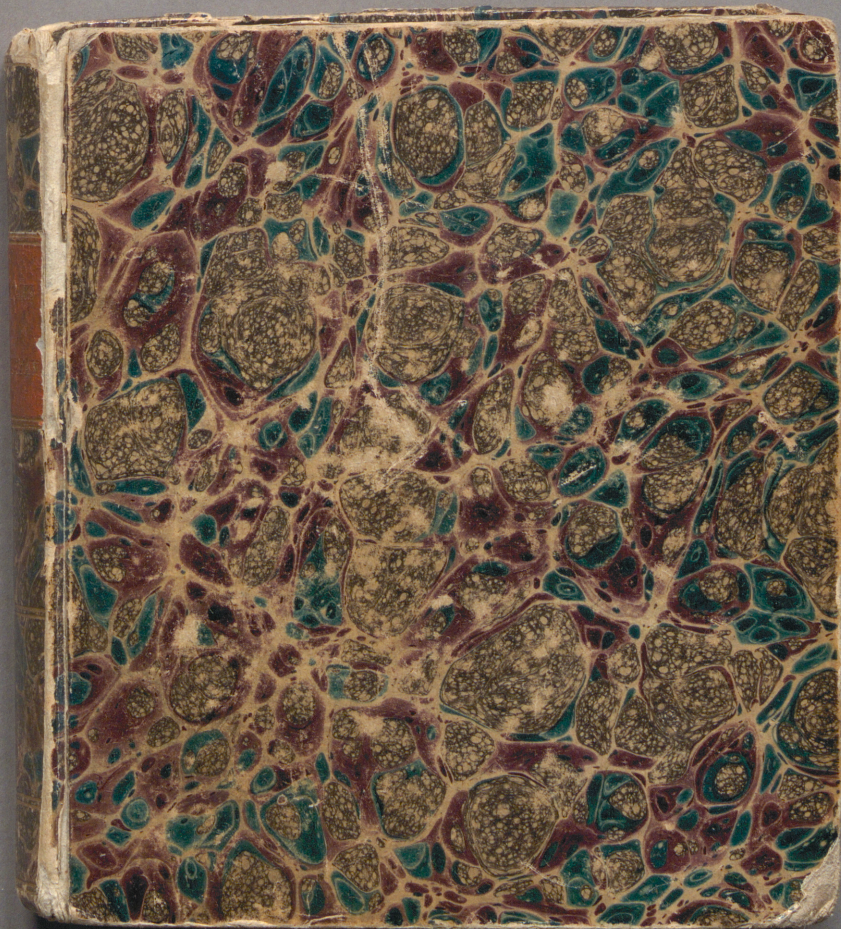


Lyckans talisman, eller Konsten
att spela schack, kort och
bräde. =Anon=. S...

Flittner, Christian Gottfried,

1700-1829: 39 C a





Kungl. Biblioteket
STOCKHOLM

Ludi

Spel

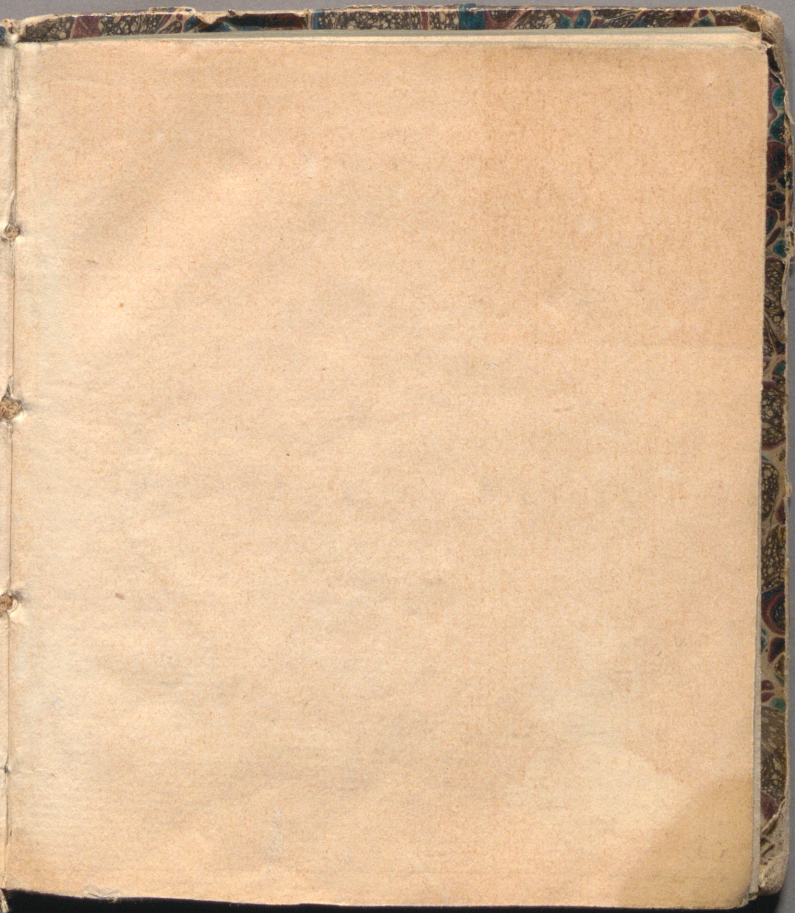
1700-1829

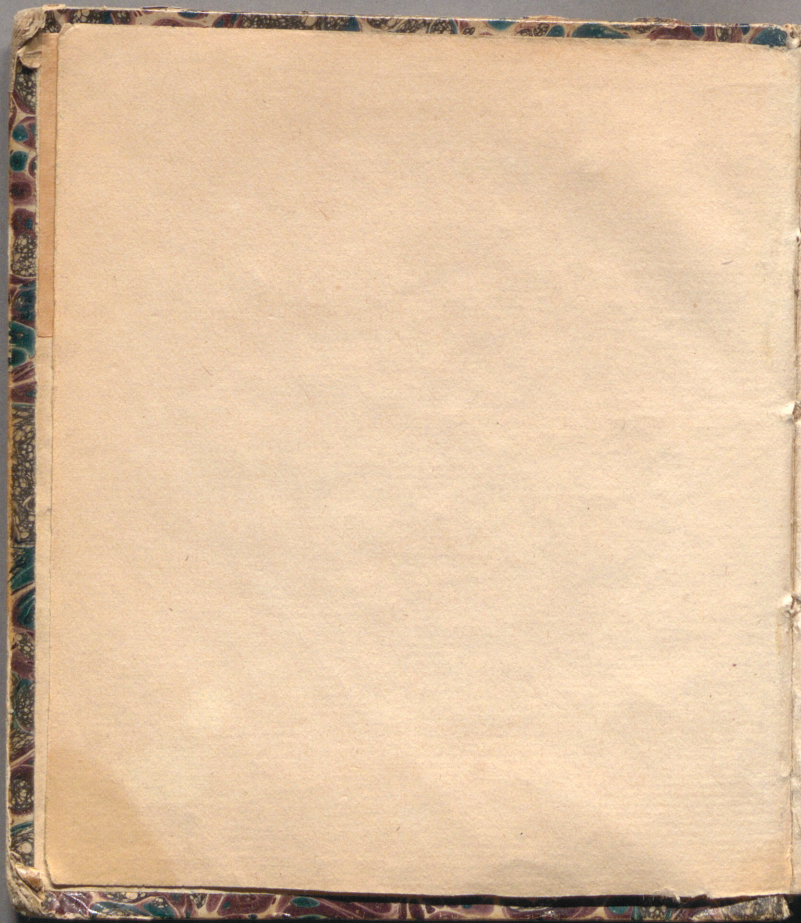
~~2^a saml.~~

2e. A

FLITTNER, FERDINAND CHRISTIAN

nr. 17/540





LYCKANS
TALISMAN,

ELLER

KONSTEN

ATT

SPELASCHACK, KORT OCH BRÄDE.



STOCKHOLM,
tryckt hos A. GADELIUS, 1819.

LYCERNIS

TALISMAN

1811

KONSTANZ

1811

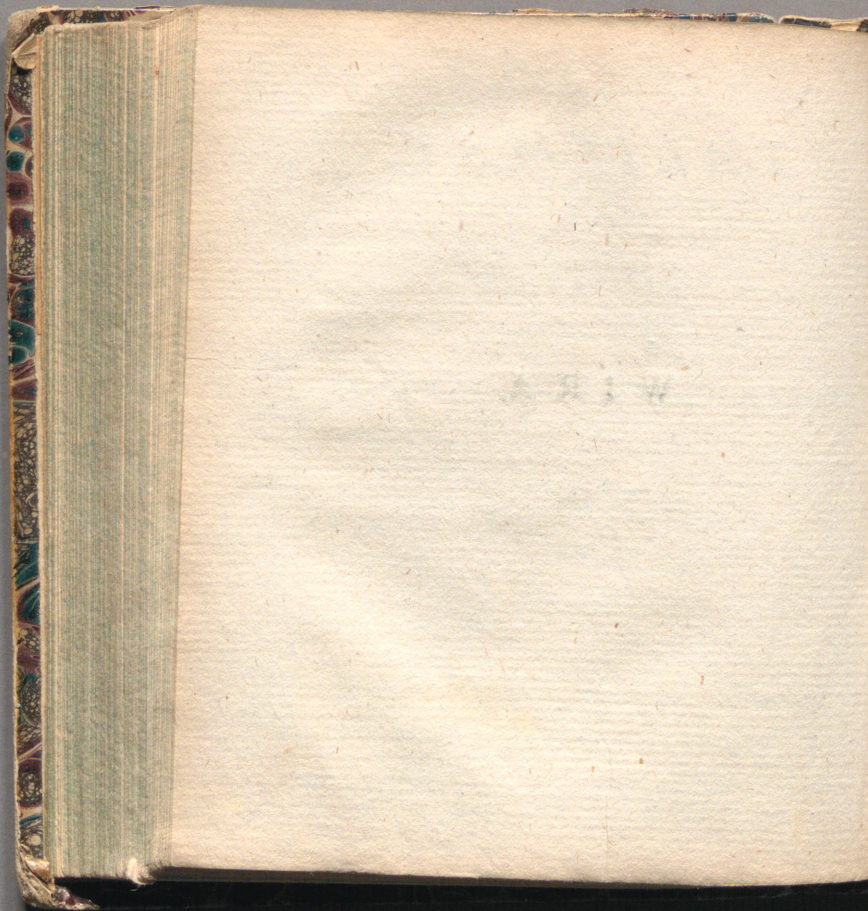
BEI A. SCHACK KÖNIGSBRUNNEN



STOCKHOLM

Printed by A. G. BELLIN 1811

W I R A.



W I R A.

Detta Spel är en Svensk uppfinning af sednare tider, har i hela Sverige inom få år utbredd sig, och vunnit ett tämmeligen allmänt bifall. Det finnes ingen Provins i Riket, och kanske icke någon Stad, der Wira icke spelas. Detta spel tyckes äfven i många afseenden uppfylla ändamålet af ett godt Commerce-Spel, men har den egenskapen, att det till en del, och i visst hänseende äfven kan anses såsom Hazard-Spel, emedan de största vinster och förluster som oftast blott bero af lyckan.

Wira, som är en sammansättning af Lomber, Boston och Whist, fordrar icke allenast en grundlig kännedom om Spelets regler, utan ock mycken uppmärksamhet och urskillning.

Det spelas af 3 eller 4 Personer, men i den sednare händelsen är en af Spelarne alltid tourvis ur Spellet; så, att det hvarje gång endast spelas af blott 3:ne personer. Till Wira erfordras, (liksom vid Boston och Whist) tvenne kompletta kortlekar, korten.

gålla på samma sätt. Ässet är i hvarje färg det högsta, och Tvåan det lägsta kortet; man drager om platserne liksom i Quadrille. Med den ena kortleken gifves och spelas, medan man med den andra gör färg; och ombytas lekarne vid hvarje gifning. Äfven hörer till Wira-Spelet Bete-papper, blyertspenna och Spelmarker.

Korten gifvas liksom i Boston, ifrån vänster till höger, 3 å 4 kort i sänder, till dess att alla tre Spelarne erhållit 13 kort. De öfverblefna 13 kort, som utgöra Talongen, läggas midt på bordet, och äro att köpa eller byta utaf. Denna Talong bör öfverräknas af Gifvaren, men i synnerhet af den, som byter kort derutaf; finner den sednare att talongen ej är riktig; bör sådant genast tillkännagifvas, då Spelet bör ges om. Försummas detta, så skall den, som bytt utur oriktig Talong, sätta en bete. Om återigen A är Spelare, men någon af Motspelarne B eller C bytt oriktigt, så vinner A sitt Spel, och felköparen sätter bete, hvilket nedanföre kommer att utförligare förklaras. Spelas Wira af 4 Personer, så är vanligtvis den icke med i Spelet, som sitter till höger om den, hvilken gifver.

När korten på förenämnde sätt blifvit gifne, så

yttrar förhand, om han vill entamera något Spel, eller passa; de andra Spelarne begära eller passa derefter i sin tour; den som begär högst får behålla Spelet, hvarom medanstående Spel-ordning vidare upplyser. Begära två af Spelarne ett lika Spel i samma eller lika hög färg, så får den behålla Spelet, som sitter i förhand.

Om någon säger, "jag begär" utan att vidare nämna sitt Spel, så menas dermed alltid 6 Spel med köp eller lilla Misere, likaså om någon säger *Tournée*, så menas dermed *Tournée* på 6, deremot om man blott i allmänhet säger *Gasque* eller *Solo* och de andra Spelarne passa, så kan man gaska på 1, 2, till och med 6 kort; och *Solo* kan likaledes säga *Solo* 6, 7, 8 Spel o. s. v. allt efter behag, och utan att man förut bestämdt uppgifvit huru högt Spel man ämnade spela. Men om man blir öfverbjuden af en utaf de andra Spelarne, och man ej vill passa, så är man skyldig, att genast nämna sitt Spel, för att derigenom utreda, hvilken Spel är högst, som då får spelas.

Spelens Ordning.

6 Spel med köp.

6 Dito Tournée.

Liten eller Petite Misere.

7 Spel med köp.

7 Dito Tournée.

Gasque på ett kort. (8 Spel eller lilla Misere)

Stor eller Grande Misere.

8 Spel med köp.

8 Dito Tournée.

Gasque på 2 kort. (9 Spel eller Stora Misere.)

9 Spel med köp.

Gasque på 3 kort. (10 Spel.)

10 Spel med köp.

Gasque på 4 kort. (11 Spel.)

Solo 6 Spel.

Gasque på 6 kort. (12 Spel.)

Gasque på 5 kort. (12 Spel.)

Solo liten Misere.

Dito 7 Spel.

Dito Stor Misere.

Dito 8 Spel.

Dito Liten Misere ouverte.

Solo 9 Spel.

Dito Stor Misere ouverte.

Dito 10 Spel.

Dito Liten Misere ouverte Royale.

Dito 11 Spel.

Dito Stor Misere ouverte Royale.

Dito 12 Spel.

Wira. (13 Spel.)

Solo Wira eller Solo 13 Spel.

Anmärkning. Somliga spela efter en Spelordning, som i vissa delar icke öfverensstämmer med denna, t. ex. lilla Misere med köp anses för högre än 7 Spel; Solo 6 för högre än Gasque på 6, o. s. v.; men derom bör särskildt öfverenskommas, och de fall bestämmas i hvilka man afviker ifrån denna Spelets fastställda ordning.

Begär.

Om man *begär* ett Köp- eller Byt-Spel, t. ex. 6 Spel, 7 Spel, o. s. v. och får behålla det, så nämner man, sedan de andra Spelarne passat, den färgen som skall blifva Trumf. Derefter bortlägger man ur handen så många kort, som man ämnar byta, och tager i deras ställe lika många andra ur Talongen. För att

spela 6 Spel med köp, bör man hafva fått sådana kort af den som gifvit, att man åtminstone med säkerhet kan räkna på 3 à 4 Spel, så att om man utur Talongen köper ett par eller 3:ne trumf till, eller ock två trumf och ett force-kort (d. ä. ett Äss, eller en Kung hvars Äss man redan förut äger på handen) o. s. v., man kan hoppas att vinna Spelet. Till de högre Spelen 7, 8, etc. bör man äfven äga högre entrée- eller handkort *). Ofta får man väl också anledning, att begära ett Spel med mindre entrée-kort, om man har skäl att förmoda, att i Talongen finnas stora kort; eller om den ena af Mötspelarne begärt *lilla* eller *stora Misere*, och den andra passat. Det är nästan icke möjligt, att med noggrannhet bestämma hurudana kort man bör äga på hand, för att begära ett högt köpspel, Gasque eller Wira, ty de omständigheter som härvid kunna inträffa äro så mångfaldiga och af så olika beskaffenhet, att de icke låta determinera sig; dessutom beror härvid ganska mycket dels af kändnaden om Mötspelarens spelsätt, och dels utaf själva lyckan. Men detta läres bäst genom öfning, uppmärks-

*) Entrée eller handkort kallas de kort, som man fått vid gifningen, innan man bytt utur Talongen.

samhet under sjelfva spelet, och den derutaf uppkomne erfarenheten. Sedan Spelaren bytt ur Talongen, så byter den Motspelaren som sitter till venster om honom på samma sätt, och sist den tredje Spelaren.

Misere,

Vid *liten Misere* med köp, bortlägger man först alla sådana kort ur handen, med hvilka man möjligtvis blir nödsakad att taga öfver och få Spel; sedan tager man i deras ställe lika många ur talongen. Der efter bortlägger man ännu ett förtäckt kort, och spelar med de återstående 12 på det sätt, att man undviker att få något Spel; får man ett eller till och med flera Spel, så sätter man bete och betalar Spelet, hvar om mera nedanføre. Stor *Misere* spelas på samma sätt, blott med den skillnaden, att man icke bortlägger något kort, sedan man bytt af Talongen.

Det är att observera, att man bör vara varsam att begära *Misere*, emedan detta kan föranleda Motspelaren att begära *Gasque* eller *Wira*, som han kan vinna af den anledningen, att i Talongen förmodligen finnas stora kort, emedan en af Spelarne har de små korten, hvilket han derigenom yppat, att han begärt

Misere. Misere Ouverte med köp spelas aldrig, men om man har bara små kort och deribland i synnerhet Tvåorne i de färgor, hvaraf man har mest, så säger man *Solo - liten -* eller *Solo - stor - Misere*. Har man så goda Misere-kort, att Spelet icke på något sätt kan förloras, så kan man begära *Solo - liten -* eller *Stor Misere Ouverte*, eller också *Ouverte Royale*, hvarom mera nedanföre,

Tournée.

Vid Tournée uppvänder Spelaren det öfversta kortet i Talongen, detta uppvända kort tillkännagifver den färgen, som skall blifva Trumf. Derefter bortlägger Spelaren de kort utur handen, som han anser icke vara tjenliga till sitt Spel, och tager i deras ställe lika många ur Talongen. Med Spelet fortfäres sedan på samma sätt som vid *Begär*, och bör Spelaren göra så många Spel, som han begärt Tournée på. Man säger Tournée, när man har goda Entrées i flere än en färg. Man begär sällan Tournée på 7 och aldrig Tournée på 8.

Gasque.

Gasque kallas, då man behåller ett eller flere af sina egna kort, och bortlägger de öfriga, sedan tager man hela Talongen, utnämner Trumfärgen, och

ocarterar så många kort, som man behållit af sina egna.

Vid *Gasque på ett kort*, skall Spelaren göra 8 Spel, eller ock Lilla Misere; vid *Gasque på två*, 9 Spel eller Stora Misere *). Vid *Gasque på tre*, 10 Spel; vid *Gasque på fyra*, 11 Spel; vid *Gasque på sex*, 12 Spel; och vid *Gasque på fem* äfvenledes 12 Spel.

Gasque på fem är ett högre Spel än *Gasque på sex*, emedan det är svårare att utvälja sig 12 Spel utaf 18 kort än utaf 19.

Solo.

Solo säges, då man vill entamera ett Spel utan att tillbyta sig några kort ur Talongen, och blott spela med de kort, som man fått vid gifningen. De begge andra Spelarne byta då utur Talongen i den ordning de sitta från Spelaren, och sedan spelar man på samma sätt, som vid alla förutnämnde Spel.

Då man begär *Solo 6 Spel*, så bör man åtminstone hafva 6 eller 7 säkra Spel på hand, och i samma förhållande vid de högre Solo-Spelen. I Solo bör man icke göra sig för mycken räkning på Äss och Kungar

*) Misere får endast spelas i *Gasque på ett* och i *Gasque på två*.

i de tre färgorne som icke äro Trumf, emedan det hos Motspelarne hörer till välspelningen, att söka skaffa sig renoncer vid ecarteringen.

Solo liten och *Solo stor Misere* spelas på lika sätt som *Liten* och *Stor Misere* med köp, men utan att Spelaren byter. Men äfven vid dessa Solo Spelen bör Spelaren icke glömma, att Motspelarne söka förskaffa sig renoncer, som lätt kan göra att han blifver bete. Vid *Solo liten Misere Ouverte* bortlägger Spelaren ett cacheradt kort, och sedan det första utspélet är gånget, utbreder han sina öfriga 11 kort öppna uppå bordet. Vid *Solo Stor Misere Ouverte* upplägger Spelaren alla sina kort, sedan det första Spelet har gått. Med *Solo liten Misere-Ouverte-Royale* menas, att alla tre Spelare genast upplägga sina kort, sedan *Misere*-Spelaren bortlagt ett nedvändt, och med *Solo Stor Misere Ouverte Royale* detsamma, utan att något kort bortlägges. Det förstås att Motspelarne härvid, som i alla andra Solo Spel, först byta kort ur Talongen.

Wira.

Wira, hvarutaf hela Spelets namn uppkommit, är

en Gasque på 15 kort, så att Spelaren har 26 kort att välja utaf; han behåller 13, och bör med dem få alla 15 Spel.

Solo Wira är detsamma som *Sala 13 Spel*, hvilket högst sällan inträffar.

Betalningen för Spelen beräknas på följande sätt:

En Fisch är 50 points; men äfven i den händelsen, att betalningen för ett Spel efter nedanstående beräkning ej går till 50 points, så betalas likväl en Fisch; går betalningen efter uträkningen till 75 points och deröfver, betalas 2 Fisch, går den till 125 points, betalas 3 Fisch, o. s. v., för hvarje 50 points tillökning alltid en Fisch mera.

Ass, Kung, Dam och Knekt i Trumf i Spelarnes hand, räknas för 4 *Honneurer*, och tre af dessa kort för 2 *Honneurer*.

Då ett Spel blifvit vunnet eller förloradt, så summerar man de begärda Spelens antal med Öfver- eller Under-Spelen och lägger dertill *Honneurerne*; denna Summa multiplicerar man med det tal, som här nedanföre är utsatt för hvarje Spel.

Summan af Spelen och Honneurerne multipliceras

uti	Ofärg.	2-färg.	Högsta färg.
6 Spel med köp med	2.	4.	8.
7 Dito dito	3.	6.	12.
8 Dito dito	4.	8.	16.
9 Dito dito	6.	12.	24.
10 Dito dito	8.	16.	32.
11 Dito dito	10.	20.	40.
12 Dito dito	12.	24.	48.
Uti 6 Spel Tournée och i Solo 6 Spel multipl. med	} 4.	8.	16.
7 Spel Tournée eller och Solo 7 Spel			
Solo 8 Spel	8.	16.	32.
Solo 9 Spel	12.	24.	48.
Solo 10 Spel	16.	32.	64.
Solo 11 Spel	20.	40.	80.
Solo 12 Spel	24.	48.	96.

Sedan man verkställt denna Multiplication, så utvisar det derigenom uppkomne productet antalet af points, som böra betalas för det ifråga varande Spelet, dessa point reduceras sedan efter ofvan uppgifne beräkningssätt till Fisch, och med dessa sednare betalar man

Man ser af ofvan anförde, att ett Tournée- och Solo-Spel alltid betalas dubbelt emot ett lika högt köp-spel.

För *Gasque på ett kort*, betalas i ofärg 1 Fisch; för *Gasque på två*, 2 Fisch; för *Gasque på tre*, 3 Fisch; för *Gasque på fyra*, 4 Fisch; för *Gasque på sex*, 5 Fisch; och för *Gasque på fem*, 6 Fisch; samt dubbelt i andra och fyradubbelt i högsta färgen.

För *Liten Misere med köp* betalas 1 Fisch; för *Stor dito*, 2 Fisch; för *Solo Liten Misere*, 2 Fisch; för *Solo Stor Misere*, 4 Fisch; för *Solo Liten Misere Ouverte*; 6 Fisch; för *Stor dito*, 8 Fisch; för *Solo Liten Misere Ouverte Royale*, 10 Fisch; och för *Stor dito*, 12 Fisch.

För *Wira* betalas 8 Fisch, och för *Solo Wira* 16 Fisch i simpel färg, samt dubbelt i andra och fyradubbelt i högsta färgen.

Då man nödgas köpa om, och sedan ändå förlorar Spelet, så är man skyldig att till Motspelearne liquidera för hvardera förloradt Spel; vinner man det sednare Spelet utan Honneurer och Överspel, så uppgår den ena betalningen emot den andra, men har man fått Överspel och Honneurer, så betalas för dessa sednare

af Motspelarne till Spelaren efter ofvan uppgifven beräkning.

Då ett Tourné-Spel tappas, och man besluter att tournera om, så betalas (det nya Spelet må vara vunnnet eller tappat) särskilt för hvarje färg, enligt ofvan anförd beräkning *).

Om Ålar, Beter, Codille och Touromatt.

1:0 Så länge inga beten finnas, spelas om *ålar*; 2-larnes storlek beror på öfverenskommelse vid Spelets början, den kan vara 8, 12, 16, 24 eller 32 Fisch, allt efter behag. Beterne ökas alltid med en Fisch, utan afseende på färgen, hvori det blifvit spelt, således är den första beten alltid en Fisch större än ålen, den andra beten en Fisch större än den första o. s. v.

2:0 Om Spelaren får mera än ett underspel, eller i Misere mera än ett Spel, så har han förlorat *Codillen*

*) För att bespara tiden, hafva somliga antagit ett enklare betalningssätt, då alla Köp-Spel utan undantag och utan afseende på Honneurer eller Öfver-Spel, betalas med 1 Fisch i ofärg, med 2 Fisch i andra och 4 Fisch i högsta färgen, samt Tourné- och Solo-Spelen med 2 Fisch i ofärg, 4 Fisch i andra och 8 Fisch i högsta färgen.

och får 2:ne beten *), somliga spela med *samma slagna Codiller*; det är, man skrifver i stället för 2:ne beten en enda, som blir en gång till så stor, men detta sker blott då, när man förut derom öfverenskommer.

3:o En enkel beten får Spelaren, om han gör ett underspel, eller i Misere ett Spel. För att förekomma Codillen, äger Spelaren alltid rättighet att lägga sig beten innan det blifvit utspelt, om han icke tror sig kunna vinna Spelet.

4:o Om Spelaren i ett köpspel ser, att han ej kan vinna, så äger han rättighet, att ännu en gång byta kort, hvarföre han likväl får sig en beten uppskrifven; Trumfärgen blir härvid uti köpspel oförändrad. Förloras äfven detta Spel, så fås en, eller vid Codille, 2:ne beten, som blifva en gång till så stora, som den gående beten. Detta kallas *Omköpsbeten*. I Tournée äger samma förhållande rum, man äger rättighet att tournera om så många gånger, som man vill, och så länge Talongen räcker, hvarvid alltid den nästföljande

*) Vanligtvis öfverenskommer man, att om ett Spel förloras Codille, så delas den gående beten af de två, som passat.

de beten blir dubbelt större än den föregående, och detta kallas Touromatta, härvid bestämmes Trumffär- gen alltid genom det kort, som man hvarje gång uppslår. Om Spelaren ej vill spela på Touromatt, utan lägga sig bete, så kan en af de andra Spelarne, som förut passat, tournera om.

5:o De högsta beterne gå alltid först.

6:o För att icke för mycket drifva beterne i höjden, öfverenskommer man ibland, att de icke få öfverstiga ett visst tal, och om den händelsen sedan inträffar, att beten blifver större, så delas den i tvenne lika delar, och uppskrifves 2:ne små beten i ställe för en stor.

Reglor i allmänhet.

1. Så snart det blifvit gifvet, bör hvar och en Spelare vara så försigtig att öfverräkna sina kort, och se efter om han har 13, ty om han ej tillkännagifver att han fått för många eller för få kort, innan han bytt ur Talongen, så sätter han en bete.

2. Blir man varse, att uti leken fattas ett kort, eller också att der finnas 2:ne lika kort, så gäller icke detta Spel, och det gifves på nytt af samma gifvare,

äetsamma gäller också om under gifningen flere än ett kort finnas vara oppvände i leken.

3. Den som är Spelare byter först utur talongen, därefter den, som sitter till vänster om honom och sist den, som sitter till höger om Spelaren. I Solo Spel byter Spelaren intet, utan börjar den Motspelaren med ecarteringen, som sitter till vänster om honom.

4. Om någon byter origtigt, så att han efter ecarteringen har mera eller mindre än 15 kort, så gifves det på nytt, och den som begått förseelsen, sätter bete, men har någon tagit för många eller för få kort utur Talongen, *utan att hafva setet dem, eller blandat dem med sina egna kort*, så skadar detta intet, emedan felet ännu kan afhjelpas.

5. Om någon ser ett kort uti talongen, hvilket honom ej tillfaller, så gifves det på nytt, och han sätter bete.

6. Om efter ecarteringen några kort blifva öfver i Talongen, så äger ingen rättighet att se dem, likaledes äger ingen rättighet att se de kort han kastat, sedan det blivvit utspelt.

7. Skulle den 3:dje Spelaren kasta sina kort i förtid för att dermedelst gifva sin kamrat tillkänna, huru

många kort han byta vill, så sätter han bete, och Spelaren har vunnit sitt Spel.

8. Om Spelaren visar sina kort, och påstår att han vunnit sitt Spel, men motspelarne se ännu en möjlighet att det kan förloras, så bör Spelaren fortfara att spela; men om en af Motspelarne uppvisar sina kort, emedan han påstår och tror, att Spelet är förloradt, då det ännu finnes ett möjligt fall, i hvilket det kan vinnas af Spelaren, så får den Motspelaren, som på ett så oförsigtigt sätt lagt opp sina kort, sätta en bete, och Spelarens Spel blir derigenom vunnit.

9. Den som åtagit sig att föra protocollet öfver beterne, bör svara för dess rättighet; vid högt Spel brukas äfven, att hvarje Spelare förer sitt protocoll.

10. Om Spelaren i ett köp- eller byt-Spel försummat, att nämna trumfärgen, innan han bytt ur talongen, så sätter han bete, och det gifves på nytt.

Om beternes delning.

Vid Spelets början kommer man alltid öfverens huru länge man vill spela, som bestämmes endera till en viss utsatt timma, eller tills dess att ett visst öfverenskommit antal Spel blifvit vunne. De beten, som

vid Spelets slut öfverblifva såsom oafspelte delas efter nedannämnde grundsatser: För att få sin andel af de öfverblefne betet, bör man sjelf hafva satt ett visst antal sådana, som wanligtvis är 3 eller 4 *), Codillebetet oräknad. Derefter summeras alla öfverblefne betet, och denna Summa divideras med de Spelarnes antal, som äga rättighet att vara med om delningen; det tal som genom denna Division uppkommer, utvisar huru mycket hvar och en bör hafva. Är Summan af någons betet större, än sistnämnde tal, så betalar han skillnaden till den, hvars betets summa är mindre.

Reglor för välspelningen.

Wira, som kanske är det mest interessanta ibland alla Commerce-Spelen, är af den egenskapen, att der endast få allmänna regler för välspelningen äga rum. Detta Spel är underkastadt så mångfaldiga och oberäknliga omväxlingar och förändringar, att den ena regeln i många fall emotsäger den andra, så att en god

*) Semliga öfverenskomma tillika derom, att man icke får vara med om delningen, om man icke åtminstone en gång spolat Wira.

WiraSpelare icke kan bildas på annat sätt, än genom öfning, eftertanka och egen erfarenhet. Ordspåket *ingen regel är utan undantag*, är mera lämpligt i Wira än i något annat Spel, och dessa undantag äro nästan lika så många, som sjelfva reglorne; häst som olika inträffande omständigheter och Motspelelarnes skiljaktiga Spelsätt kunna föranleda till ett förhållande, som är alldeles stridande emot en i allmänhet gifven regel. Spelets natur tillåter således, endast att anförä få reglor, och hvarje Spelare äger att dels använda, dels modifiera dessa reglorne samt tillskapa sig nya i mån af de olika inträffande omständigheterna, och den erfarenhet, som han genom öfningen hinner förvärfa sig.

De förnämsta äro följande:

1:o Motspelelarna böra i alla Spel (undantagande Misere), icke lemna något enda Stick till Spelaren, som de på ett eller annat sätt kunna framtaga honom.

2:o I Misere böra de söka att så inrätta sitt Spel, att Misere-Spelaren blir nödsakad att taga öfver ett, eller om möjligt är 2:ne Stick, då han i sednare fallet förlorar Codille. Till detta ändamål söker man vid ecarteringen

teringen att göra sig af med sådana kort, som kunna hindra Misere-Spelaren ifrån att få stick. Härtill tje-
nar i synnerhet, att söka få Renoncer, hvilket kan
ske så väl vid ecarteringen, som också under sjelfva
Spelet.

3:o Om den Motspelaren, som först skall ecartera
i ett Köp. Tournée. eller Solo-Spel, har någon anled-
ning att förmoda, det hans kamrat får ett starkare
Motspel än han sjelf, så bör han icke ecartera många
kort, och i somliga fall icke ett enda.

4:o Man bör genom ecarteringen söka att förskaffa
sig renoncer i någon färg, för att kunna sticka Spe-
larens force-kort med Trumf, eller, om han äfven sjelf
är renonce i samma färg, för att kunna sticka hans
små trumf, eller också att tvinga honom att sätta uti
en hög trumf; i detta sednare fallet, nemligen om man
vet att Spelaren sjelf är renonce i den utspelta färgen,
bör Motspelaren icke spela på en låg, utan en hög
trumf, och i vissa fall den högsta han har. Härige-
nom försvagar man vanligtvis ganska mycket Spe-
larens Spel.

5:o Om man ser att Spelaren sjelf ej är mån om

att spela ut trumf, så är detta ett tecken att han ej har något stort Spel. I detta fallet bör Motspelaren icke försumma, att, när Spelaren sitter i mellanhand, spela ut trumf, hvarigenom dennes Spel ännu mera försämras.

6:o Deremot bör man i allmänhet icke spela ut trumf, då Spelaren sitter i efterhand; det gifvas blott få fall, der ett undantag i denna regeln äger rum.

7:o Den färgen, som Spelaren sjelf spelt ut i början, bör man icke spela efter, emedan Spelarens afsigt som oftast är den, att använda en liten trumf i en renonce, och dermed få ett stick. Likväl kan en fin Spelare, ofta med flit spela tvärtem, för att derigenom leda Motspelarne bakom ljust. Det kommer härvid mycket an uppå Spelets belägenhet och kändom af hvar och ens Spelsätt.

8:o Har man Ässet och Damen eller Kungen och Knekten i någon färg uti handen, så bör man icke gerna sjelf spela ut den färgen, utan, hällre vänta till dess man kommer i efterhand med dessa kort, då man dermed kan få tvänne spel.

9:o Det är en hufvudregel i Wira, att noga komma ihåg alla trumf, som äro utspelte. Detta är lika

nödvändigt för alla tre Spelarne, för att kunna hafva en riktig öfversigt af Spelet och dess gång, och för att kunna bedömma, om man skall spela en hög eller låg trumf. Likväl är detta i Gasque för Motspelarne omöjligt, emedan de icke kunna veta, huru många trumf finnas ibland de kort, hvilka Spelaren lagt bort, innan han tog talongen.

10:0 Om Spelaren sitter i mellanhand, så bör den Motspelaren, som sitter i förhand, när han är i utspelet, vara mån om, att locka Spelarens höga kort ur dess händer, så att den andra Motspelaren, som sitter i efterhand, endera kan taga dem öfver, eller åtminstone att den sednares Kungar, Damer, o. s. v. derigenom kunna blifva befriade och få stick, då samma färg nästa gång spelas ut.

För de fall, i hvilka man bör begära en hög Gasque eller ock Wira, finnas inga bestämda regler; detta beror alltid på hvar och ens smak. Dessa Spelels vinst eller förlust beror derutaf, hurudana kort man finner i talongen, således af lyckan. Man bör aldrig begära Wira, om man har skäl att förmoda, det Motspelarne hafva höga entré-kort, t. ex. om den ena begärt 7, och den andra äfvenledes begärt bättre

7, eller om någon begärt tournée på 7, o. s. v. Men deremot tager man sig anledning att begära en hög Gasque eller Wira, om någon af de andra Spelarne begärt Misere, och man sjelf har starka handkort. För att emedlertid visa, hurudan en god Wira-Entrée bör vara, vilja vi till slut här gifva ett enda exempel: Äss, Kung, Dame och Knekt *sixième* i en färg, och de tre andra Ässen; man supponerar då att uti Talongen ännu finnas tre trumf, eller ock Trumf-Tian med en liten och en Kung. Men äfven denna uträkning kan möjligtvis slå felt, då man deremot en annan gång med en mycket mindre Entrée kan vinna en Wira, och denna osäkerhet i vinst och förlust, som icke förut kan bestämmas, gör att man med skäl kan anse Wira såsom ett Hazard-Spel.

REVERSY.

EVERETT

R E V E R S Y.

Reversy spelas på 4 man hand, med en komplett Fransysk kortlek, hvarutur man tager alla Tiorna, så att leken består af 48 kort.

Man drager om ställena, och om första gifvandet, liksom vid de fleste andra Commerce-Spel. Vanligtvis brukar den som dragit Ruter, begynna att gifva kort.

Detta Spelet har fått sitt namn derutaf, att dess natur är tvärt emot alla andra; således har det också sina egna, ifrån alla andra Spel särskildta ordasätt, som beteckna hvar och en omständighet, som yppar sig under Spelet.

Hjerter Knekt heter *Quinola*, och är ett viktigt kort i detta Spel; sättet huru dermed spelas, kommer framdeles att beskrivas.

Då man på ett utspelt kort gör sig utaf med ett mindre, för att icke göra stick, eller derpå undfå *Quinola* och *Ass*, kallas detta *T'esquicher*, eller *se faire petit* (göra sig liten), man bekänner med de

mindre och behåller de större korten uti handen, sker sådant ej med försigtighet, så kan man lätt falla i den olägenhet, som man tänkt undfly; om en i efterhand upptager sticket med ett större kort, och strax derpå spelar ut ett mindre af samma färg; då den, som gjort sig liten, eller esculcherat sig, nödvändigt måste taga stick med sitt kvarhållna större kort.

I hvarje omgång vinnes partiet af den, som har de minsta ögonen att räkna, och den, som har de flesta ögon, förlorar.

Att göra *Reversy*, kallas, då man gjort alla sticken, det är detsamma som *todos* i *Lomber* eller *slamm*.

Entrepreneurera Reversy, säges då man gjort 9 stick och spelar ut det 10de kortet.

Rompera Reversy, är då någon tager ett stick ifrån spelaren, som hindrar honom iirån att få dem alla.

Göra bete, är då *Quinola* blifvit utfordrad, eller stannat kvar i spelarens hand, i sista kortet, eller ock att man sjelf spelat ut honom, och icke förmått göra *Reversy*, hvarom vidare nedanföre.

Att bortlägga och utbyta ett kort kallas *ecartera*. Då man är mer i efterhand än en annan, kallas

det att sitta väl eller att sitta bäst. Att sitta illa eller värst är då man mest sitter i förhand.

Ässet, Kungen, Damen och Knekten kallas figurer, och räknas Ässet för 4 points, Kungen för 3, Damen för 2, och Knekten för en points. Således finnas 40 points i kortleken. Hvar och en Spelare har i hvarje omgång så många points att räkna som han får i mån af figurernes antal och storlek. Alla öfriga korten ifrån Nian till Tvåan kallas hvita eller hackor^o och beräknas inga points för dem.

Sortier kallas de smärsta korten i Spelet, af hvarje färg, hvarigenom man är säker, att sjelf komma utur och en annan in i Spelet.

Gorgera Quinola är, då han för den, som spelar ut, stannar kvar i handen i sista kortet. Samma förhållande är det med Ässen.

Inkommen eller icke inkommen, kallas då man fått eller icke fått något stick.

Om man, sedan Spelaren gjort de 9 första sticken, får ett stick med, som hindrar honom ifrån att göra Reversy, så kallas detta Rompera à la bonne, det må vara i det 10:de eller 11:te sticket, så är alltid Reversy romperat à la bonne, men icke eljest.

Gifva Quinola à la bonne, är, då man gifver Hjerter Knekt i sista utspelet på annat utslag än Hjerter.

Spela Quinola à la bonne, det är, då man sjelf spelat Quinola i utslag i ett af de 9 första Spelen, och sedermera gör dem alla.

Panniern är den insats, som göres vid omgifningen, och de Beter som blifva. *Formera Panniern*, är, att låta insätta satsen, eller hvad som bör vara i Panniern. *Draga Panniern*, är detsamma, som *vinna och taga* honom. Ty man kan vinna honom, men glömma att dragan.

Då Hjerter spelas och Quinola faller derpå, kallas detta *forcera*; eller ock då ett Åss faller af den färg som spelas.

De 3:ne kort som blifvit öfver, sedan det blifvit gifvit, kallas Talon.

Åsset är det högsta kortet i hvar färg; sedan kommer Kungen, och så vidare i ordning; så att alltid det ringare kortet stickes af ett högre.

Quinola äger den egenskapen, att igenom honom allena man kan draga allt, hvad som är insatt i *Panniern*, eller ock blifva bete derpå. Men han äger derföre ingen högre rang, än efter sin ordning. Hjerter-

Damen sticker Quinola, och Quinola Hjerter Nian
o. s. v.

Reglor.

1. Den som gifver kort, då intet finnes i Panniern, insätter 2, och de andra Spelarne hvar sin Fische. Men sedan insätter den som ger, allena en Fische för hvarje gång; blifver någon bete, sätter den allena in, som gifver kort, oaktadt det är en ny Pannier. Vid Spelets början är hvarje Spelare försedd med Spelmarker och Jettoner; 5 eller 10 af de sednare utgöra en af de förra, eller en så kallad Fische.

2. Den som ger, bör alltid hafva Panniern till höger om sig. Då alla fyra Spelarne gifvit kort hvar sin gång, kallas detta en omgång. Hvarje omgång markeras, då den som börjat, ger ånyo; härtill är en Tia tjenligast, då man för hvarje gång rifver ett märke ifrån bladet. Efter 10 omgångar bör Spelet slutas, så vida man icke öfverenskommer annorlunda. Hvad som vid Spelets slut finnes i Panniern, delas emellan Spelarne.

3. Den som sitter i Förhand är ansvarig för att antalet af Markerne är fullständigt i Panniern; och,

i händelse han försummat att låta insätta, så kan han af de andra påbörjas, att sjelf insätta hvad som felas, så vida icke någon sjelf påminner sig halva glömt att sätta in.

4. Korton gifvas ifrån höger till venster, på sådant sätt, att golvaren i tvenne kast girver åtta kort åt hvar och en (fyra kort i hvarje-kast), men i tredje kastet girver han åt de tre andra Medspelarne 3:ne kort och åt sig sjelf 4, så att de undfå 11 kort till mans, men han sjelf 12. De trenne kort, som blifva öfver, läggas under Panniern.

När korton äro gifna, kan den, som sitter i för-hand, först kasta ett af sina kort, och sedan taga det öfversta af de 3 öfverblefna. Vill man ej byta, så tager man det öfversta kortet, ser derpå; lägger det under Panniern, på det ingen annan må taga det upp; och flytter fram de tvenne öfriga till den Spelaren, som sitter honom närmast. Men den, som sjelf gifvit, har intet kort att byta, emedan han redan har 12, utan bör lägga bort ett så att äfven han behåller 11 kort.

5. Om någon under gifningen ger orätt, på sådant sätt, att det ej strax rättas kan, och utan gensägelse af någon, så gifres det på nytt af den, som sitter ho-

nom till höger. Ger någon två gånger efter hvarandra, går Spelet om, så vida icke Förhand redan spelat ut, Tager någon af Spelarne alla tre, eller två af de öfverblifna korten, och inblandar dem i sitt Spel, går Spelet om; men till straff för sin ovarsamhetsätter han tvenne Fischer i Panniern; och den som gifvit mister sin hand, efter det är troligt att han till felet har kunnat gifva anledning, i det de tre öfverblifna korten ej blifvit riktigt underlagde.

6. Skulle någon beträdas hafva lagt *Quinola* ibland de korten, af hvilka man uppbyter för att låta dem komma uti en af de andra Spelares händer, betalar han *Partiet* åt den, som sitter bäst placerad; och dessutom kortpenningarne och all förlusten, då Spelet skall hafva slut, utan afseende om de föresatte omgångarne äro slutade eller icke.

7. Om någon af Spelarne ser ett af de kort, som af de andra blifvit bortlagde, eller ock ett eller flere af de korten, som tillkomma de andra Spelarne att taga, så betalar han *Partiet* till den, som kortet tillkom, om denne förlorar detsamma. Ett kort, som en gång blifvit bortlagdt, kan icke mer upptagas; den det gör, betalar *Partiet*, ehvad han förlorar det, eller ej. Hay

han *Quinola* i hand och den finnes bortkastad, gör han bete på så mycket som är i *Panniern*.

8. Om den, som gifvit, glömmet att lägga bort ett kort, så att han befinnes hafva 11 kort i hand, sedan han en gång spelat på, betalar han *Partiet*, likaledes den, som byter opp kort och icke förut kastar; ehvad han förlorar, eller ej; och om den, som således spelar med 12 kort eller har dem i hand när det spelas ut, har *Quinola*, så får han honom icke betalt; ej eller de *Åss*, han ger; ej eller kan han få draga *Panniern*. Men blifver *Quinola* honom forcerad, eller han *gorgerar*, betalar han både *beten*, *Quinola* och *Åss*, och *alltid partiet dessutom*. Han kan således förlora allt, men aldrig något vinna.

9. Spelar någon ut i hastighet, innan alla bytt kort, eller lagt bort det som skulle uppbytas, står det den som spelat ut fritt, att ändra sitt utslag, på det att ingen må med flit vara långsam att *ecartera*, för att först se utspelet, och sedan inrätta sitt *Spel* derefter.

10. Den *Färg* som spelas ut, måste alltid bekännas. Förser sig någon häremot, och det märkes i det samma som kortet faller, eller innan sticket ännu är omvändt, bör han till straff taga det öfver om han

kan: men skönjes felet sednare än sagt är, betalar han som försakat Färgen, Partiet, ehvad han förlorar det eller ej, och om Quinola blifvit gifven, så betalar han äfven den i stället för honom som den undlått. Om den, som på detta sättet försakat färgen, sjeli har Quinola i hand, som blifver honom forcerad, gör han 2:ne betet, den ena efter vanligheten, och den andra för sitt fel; hvardera af så många Ficher, som stå i Panniern. Men ger han Quinola, så måste han lemna hvad som står uppe, icke få något för sin Quinola, och betala Partiet. Häriirån undantages det, som framdeles kommer att sägas om de 4 Assens förmån.

11. Så snart ett stick blifvit gjordt, bör Spelaren taga det till sig, och vända det om. Men ehuru det är omvändt, kan en annan Spelare ändock begära se det, då det ännu är i sista sticket, då intet annat stick sedermera är gjort, utan ligger ännu öppet. Sina egna stick får man efterse så ofta man vill.

12. Den som vinner panniern, skall draga densamma innan korten blifvit aftagne till nästa gifning. Försummas detta blifver Panniern kvarstående, och förklarad till det allmännas förmån.

13. Hvarje gång som det gifves, utgör ett nytt Partie.

14. Den som får de flesta points, tappar ett enkelt Partie till den som gör de minsta sticken och räknar de minsta points. Men om någon gör alla sticken, så gör han Reversy; och vinner dubbelt utaf en och hvar. Vanligtvis betalas ett enkelt partie med 2, och Reversy med 4 Fischer.

15. Om tvenne Spelare hafva ett lika antal points, så vinner den som har de minsta sticken. Äro både points och sticken lika, så får den vinsten, som är *bäst placerad*, d. ä. *mäst i efterhand*. Om således den, som gifvit kort, icke har något stick, så har han alltid vunnit Partiet framför alla de andra, så framt icke någon gör Reversy. Har han de flesta sticken utan att göra Reversy, så betalar han Partiet. Om tvenne Spelare hafva de flesta sticken och de flesta points, men sins emellan lika, så betalar den som är *sämst placerad*, det vill säga den som sitter närmast i Förhand.

16. Om någon af Spelarne blandar bort sina stick, innan hvar och en räknat sitt Spel, bör han betala Partiet; så framt icke någon, som vet sig med visshet

hafva förlorat, af höflighet vill åtaga sig att sjelf betala.

17. Skulle tvenne Spelare hafva förblandat sina stick, och vara oense om, hvilkendera som förlorat Partiet, så äger den som vinner rättighet, att utan anseende till Person, deröfver dömma, om de skola betala hälften hvar, eller om endera af dem skall betala Partiet ensam.

18. Om en Spelare som har *Quinola* i hand, kan kasta den på ett utslag af annan färg än *Hjerter*, så drager han *Panniern*.

19. När den som har *Quinola*, blir tvungen att bekänna honom på *Hjerter*, när det blifvit utspelt, gör han bete på allt hvad som står i *Panniern*, och betalar dessutom tvenne *Fischer* till den, som spelt ut *Hjerter*.

20. Likaledes om *Quinola* blir *gorgerad*, äger den som vinner partiet, rättighet, att utiordra 2:ne *Fischer* i betalning för *Quinola gorgerad*.

21. Byter någon upp *Quinola*, gör han bäst att sjelf spela ut honom, ty om han då vinner partiet, slipper han betala ut något för *Quinola*, men han gör likväl alltid bete på så mycket som står i *Panniern*.

22. Kastar någon *Quinola* eller ett *Äss* *ucom* sin *ordning* på ett utspelt kort, får han intetdera betalt, så framt icke någon Spelare sticker öfver, och tager sticket till sig, emedan det är troligt, att han antingen icke velat eller icke kunnat låta gå sticket ifrån sig, sedan han sett *Quinola* eller *Ässet* vara påspelte.

23. Man brukar vanligtvis betala lika mycket för *Quinola* som för *Partiet*, nemligen tveene *Fischer* då han ges i ett af de tio första Spelen. Men behåller Spelaren honom till sista kortet, och ger honom på en annan färg, så är det billigt att betala honom dubbelt, nemligen 4 *fischer*, efter han ofta dermed vågar, att få honom till slut forcerad, och göra bete. Men fordras *Quinola* i sista kortet ut, betalas allena med 2 *fischer* efter vanligheten, emedan den som utfordrat honom, allsintet vågar dermed att han väntar till sista kortet, för att spela ut *Hjerter*. *Gorgerad Quinola* betalas till den som vinner partiet med 2 *Fischer*, och beton blifver så stor, som insatsen är uti *Panniern*.

24. Den som undfår *Äss* på sitt stick, betalar åt den som det utgitvit 2 *jettoner*, men för *Ruter-Äss* betalas 4. Likaledes betalas för *Ässen* af dem, som måste bekänna *Färgen*, då de varda uttrordade. *Gor-*

geråd *Äss* betalas åt den, som vinner Partiet, när han begär det.

25. För *Quinola* måste man alltid begära, likaså för *Ässen*, de må vara *utspelte*, *utfordrade*, *gorgerade* eller *gifna*, och detta bör man icke försumma innan det blifvit gifvet på nytt, ty sedan korten en gång äro aftagne, är det för sent att begära. Då det begäres, bör det genast betalas utan uppehåll, och sedan det en gång blifvit krafdt, kan det alltid utsökas, i synnerhet om en utaf Medspelarne hört, att det i rättan tid blifvit begärdt.

26. Om någon spelat ut *Quinola à la bonne* (det är i ett af de 9 första korten) och gör *Reversy*, så fås derföre 4 Fischer af hvar och en, och dessutom allt som står i *Panniern*. Men felar han, så gör han *bete*, och betalar för *Quinola* 2:ne Fischer åt den som vinner *partiet* och kräver honom.

27. *Romperas Reversy à la bonne*, så betalar Spelaren derföre 4 Fischer och 2 för *Quinola*, som blifvit spelt, samt sätter dessutom *bete*.

28. *Beten* är alltid lika stor med insatsen i *Panniern*, och första beten insättes strax med det, som förut är insatt; men äro flere heter gjorda, så insättes

alltid blott en i sender, den största först, så vida Spelarne icke annorlunda komma öfverens.

29. Göres tvenne betet i ett Spel, så står det i dens magt som gjort dem, att skilja dem åt, eller låta dem begge gå tillsammans.

30. För Reversy och Partiet betalas okrafdt, för Reversy 4 Fischer och för Partiet 2me.

31. Den som romperar Reversy innan det 9:de sticket blifvit gjordt, det vill säga *icke à la bonne*, undfår ingen vedergällning dertöre; men romperas Reversy *à la bonne*, så erhåller han dertöre betalning enligt N:o 27.

32. Om någon sett ett af de bortlagde korten, undantagandes det, som han sjelf lagt bort, så får han icke betalt för Reversy.

33. Om någon gör *Reversy* och under spelandet utbetalar för *Ass* och *Quinola*, som han undfått, så får han det återbetalt, sedan *Reversy* är gjort; men den, som gifvit *Quinola* och dragit *Pannicorn* behåller hvad deruti var.

34. Om någon entreprenerat *Reversy*, och under spelandet spelt ut ett *Ass*, samt sedan den händelsen skulle inträffa, att *Reversy* blir romperad *à la bonne*

så äger den som romperat, rättighet, att begära betalning för Ässet, äfvensom för romperad Reversy.

35. Så snart *Reversy* är romperad *à la bonne*, (nemligen i det 10:de eller 11:te sticket) upphörer Spellet, och all betalning för *Äss* och *Quinola*. Då kan ingen Pannier mera dragas, ej eller bete göras. *Quinola* är då allenast *Hjerterknekt* i hvars hand han ock är, och gäller *intet*, hvarken till att vinna eller tappa. Men den som romperat *à la bonne* får allenast sina 4 Fischer, och dessutom för de spelta Ässen, som han kommer i håg att kräfvva.

36. Om den, som *entreprenerar Reversy* och spelar *Quinola à la bonne*, gör *Reversy*, så drager han Panniern, och får dessutom betalt för *Reversy* af alla Spelarne. Men *romperas* dess *Reversy à la bonne* betalar han icke allenast 4 Fischer för romperad *Reversy*, utan ock 2 Fischer för *Quinola*, och sätter bete.

37. Om den som har *Quinola*, gör *Reversy*, men spelar honom ej förr än i det 10:de eller 11:te kortet, får han sin *Reversy* betald; men drager icke Panniern.

38. Om någon i första utslaget spelar *Hjertes*, och dermed utfordrar *Quinola* får han väl strax 2:ne Fischer derföre betalte; men måste återbetala dem,

om den som har *Quinola* gör *Reversy*; emedan han deraf bör äga samma förmån, som hade han sjelf spelat honom *à la bonne*, och gjort *Reversy*, efter han derigenom vågar långt mer, att således bära honom allena, i fall ett högre Hjerter blefve utspelt, hvaregenom han blefve *forcerad*, nödsakad att göra *bete*, och derhos kanske betala *Partiet*.

39. Den som har 4 *Ass* i hand, behöfver aldrig bekänna, utan får kasta färgorne ömsom om hvarandra som han vill, och får *Assen* betalte efter vanligheten: Likaledes ger han *Quinola* på hvad färg han vill (undantagandes Hjerter), får honom betalt, och drager *Panniern*. Det är mycket skäl, att den som har 4 *Ass* i hand, alltid byter opp kort, i hopp att taga *Quinola*, efter han alltid kan både ge honom, och vinna *Partiet*.

40. Men om någon har 4 *Ass* på hand, och en annan gör *Reversy*, så bör den som haft 4 *Ass*, betala för alla, och således 12 *Fischer*. Har han tillika *Quinola*, och ger honom åt den, som gör *Reversy*, så behåller den förra likväl *Panniern*, men återbetalar *Quinola*.

41. Om den, som har 4 Äss, romperar *Reversy à la bonne*, får han derföre 4 Fischer eiter vanligheten.

42. Den som har 4 Äss, kan, om och när han vill taga stick, och sedan likafullt låta bliwa att bekänna. Han kan ock sjelf entreprenera *Reversy*, både med och utan *Quinola*; men likväl under samma lag af o-lägenhet och fara, som annars, utan någon besynnerlig förmån för de hafde 4 Äss.

Reglor

hörande till välspelningen.

Som *Reversy* alltid spelas ensamt, och utan att man har någon Medspelare, för hvilken man skulle göra redo för sitt mer eller mindre välspelande; så kan man i detta Spel mera än i något annat, göra sig sitt eget sätt att spela, utan att derföre kunna förebrås af någon. Om de hinder Motspelaren derigenom röner i sina fördelar eller i sina åsigtter, gör man sig föga samvete, allenast man sjelf ernår den påsyftade förmånen. Det är åtminstone tillåtit att söka densamma, ehuru den enskilda förmånen sällan öfverensstämmer med den allmänna. Här händer således alltid detsamma,

som ibland med saker af större vigt i samhället, det allmänna bästa åsidosättes för den enskildtas nytta: skillnaden är blott den, att det uti Reversy sker lofligen; emedan det oftast händer, att den, som endast har det allmänna till ögnamärke, derigenom sjelf förlorar, och dertföre i ställe för tack endast skördar åtlöje af de andra, (t. ex. om man skulle villja *forcera Quinola*, eller strax orvungen *rompera Reversy*, för att söka *Quinola* med Hjerter, utan att afvakta honom *à la bonne*). Icke dess mindre äro några vissa hufvudsatser, som gemenligen följäs, och som härfläta af Spelets egentliga natur, att iakttaga; nemligen:

1. Då man har *Quinola ensamt*, eller icke *garderad med några Hjerter*, eller ock inga små kort, såsom i synnerhet Tvåor och Treor, att komma andra i Spel med, bör man icke behålla honom, af farhåga för att göra bete: således är det farligt att behålla honom annars än sjelf 4:de, så framt man icke har någon större afsigt, än den allenast, att draga *Panniern*; nemligen att göra Reversy, antingen *med* eller *utan Quinola à la bonne*.

2. Den som har *Quinola* och sitter i eller snart kommer

kommer till utspel, bör bjuda till att få alla Hjerter atur de andras händer, så att han är fri ifrån att blifva forcerad.

5. Äfvenledes bör han noga tillse, innan han spelar sina *sortier* eller *små kort*, att han gjort sig af med sina större, igenom hvilka han kunde komma i Spel igen, och *Quinola* derigenom *gorgeras*; dock med den uträkning, att han till slut är viss uppå att större kort ännu finnas i Motspelarnes händer af samma färg.

Man gör fördenskull merendels den uträkning, att en figure (nemligen ett kort som räknas), af hvarje färg finnes bortlagt, men zine uti Hjerter, i anseende till *Quinola*, som alltid bortlägges när han är illa garderad. Detta slår väl stundom felt, men så är det åtminstone såsom 10 emot 3.

4. När man ej har *Quinola*, men önskar få honom, så lägger man bortt något annat stort kort, som är allena eller minst garderadt, för att derigenom göra sig *renonce*. Men vill man söka att göra *Reversy*, lägger man bort det minsta kort man har, i hopp att få ett större.

6. I allmänhet är det en regel för den, som har utspelet, att börja med Hjerter, för att antingen sjelf utfordra Quinola, eller ock för att komma den i Spel, som har de fleste Hjerterne; i synnerhet om sådant som kan ske utan förlust af Partiet. Har man så stora kort (och derjemte sitter illa placerad), att man ej kan göra sig hopp om att vinna partiet, eller undvika att betala detsamma, gör man bäst, att tillse huru Quinola må utfordras. Ty råkar man på att få Quinola ut, så ersättes skadan af det betalda partiet, genom de 2 Tischer, som fås för Quinola, i fall den *forceras*, och genom det hopp man har, att vara så nära att vinna beten som någon annan af Spelarne.

Reversy spelas olika i början af Toureerne, och olika då omgångarne nalkas sitt slut. I den sednare händelsen vågar man mindre att behålla Quinola illa garderad, eller att köpa kort i fruktan att få in den, och göra *bete*. Deremot den, som ej har honom, spelar då mer och snarare Hjerter, än i Spelets början eller midt uti Spelet, i hopp att få en bete, antingen att draga, eller att dela vid Spelets slut.

Man spelar ibland vid Spelets början en omgång, eller ock mera, om man vill, *Quinola forcée*; det är

att Quinola måste behållas, han må vara garderad eller ej, på det man strax må få betet.

Detta Spel spelas ock med tvenne *Quinolas*, och tvenne *Panniers*; men detta spelsätt är för mycket inveckladt, och fordrar nästan gränslös uträkning och minne, och svarar icke emot den art, som Spelets första uppfinnare sökt att deruti sätta.

in Europa regne nobilitate, hanc ad rem gratia esse
et, quod non sicut in illa.

libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus
libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus

libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus
libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus

libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus
libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus

libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus
libere de rebus ecclesiasticis, sicut in Gallia, ubi
tam in rebus ecclesiasticis, quam in rebus secularibus

