

# Reglor för kort-spelare.

1809

# EOD - Miljoner böcker bara en knapptryckning bort. I mer än 12 europeiska länder!



## Tack för att du väljer EOD!

Europeiska bibliotek har miljontals böcker från 1400- till 1900-talet i sina samlingar. Alla dessa böcker går nu att få som e-böcker – de är bara ett musklick bort. Sök i katalogen från något av biblioteken i eBooks on Demand- nätverket (EOD) och beställ boken som e-bok – tillgängligt från hela världen, 24 timmar per dag och 7 dagar i veckan. Boken digitaliseras och blir tillgänglig för dig som e-bok.

## EOD bokens fördelar!

- Få samma utseende och känsla som med originalet!
  - Använd ditt standardprogram för att läsa boken på skärmen, zooma och navigera genom boken.
  - *Sök*:\* Använd fulltextsökning för enskilda fraser.
  - *Klipp & klistra*:\* Kopiera bilder och delar av texten till andra applikationer (t.ex. ordbehandlingsprogram).
- \*Ej tillgängligt i varje e-bok.

## Villkor för användning

Genom att använda EOD-tjänsten accepterar du de villkor som ställs av biblioteket som äger den aktuella boken.

- Villkor för användning: <https://books2ebooks.eu/csp/sv/nls/sv/agb.html>

## Fler e-böcker

Redan nu erbjuder 40 bibliotek från 12 europeiska länder denna service. Sök böcker tillgängliga för den här tjänsten: <https://search.books2ebooks.eu>  
Mer information finns tillgängliga via <https://books2ebooks.eu> boken.

REGLOR

SU. SAML.  
LUDI  
SPEL  
KORT  
(Bv)  
1700-1829  
1809







REG. OR. F. M.  
 KORTSPELAB.  
 SAML. L.

Lude  
 Spel  
 Kort



1700-1750



1809

## I N N E H Å L L E T.

Lomber Reglor	-	-	Sid. 8.
Quadrille Reglor, Poëm	-	-	13.
Boston Reglor	-	-	22.
Reversy Reglor, fördelt uti	-	-	28.

### Första Capitlet:

*Om de bruklige Ordafsketen vid spelet; samt spelets Egenskaper och Beskaffenhet.*

### Andra Capitlet:

*Om Spelets art; Om kortens antal och värde; Huru Panniern formeras, korten ges och ecarteras; Huru det bekännes; Huru partiet vinnes, förlores och betalas; Panniern drages och betes göras.*

### Tredje Capitlet:

*Om skittet at göra reversy, at rompera det och at betala det samma.*

### Fjerde Capitlet:

*Om fyra äslens förmon.*

### Femte Capitlet:

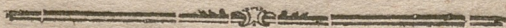
*Om några til välspelande hörande reglor.*



REGLOR  
FÖR  
KORT - SPELARE.



FÖRSTA SAMLINGEN.



UPSALA,  
TRYCKTE HOS J. FR. EDMAN, K. A. A.  
1809.



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

1907

FRANKLIN D. ROOSEVELT

LIBRARY

UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

1907

FRANKLIN D. ROOSEVELT





# LOMBER REGLO R.

---

I. **T**il detta Spel, som spelas af 3 personer, nyttjas blott 40 Kort, så at af hela Leken borttagas 8:or, 9:or och 10:or. Af desfa 40 korten kallas de tre förnämsta: *Matadorer*, neml. *Spadillen*, *Manillen* och *Basta*. *Spader Ås* är alltid *Spadille* och *Klöfver Ås* *Basta*, men *Manillen* förändras efter färgen, hvaruti spelas, och är i de Svarta färgerna *Tvåan* och i de Röda *Sjuan*. Efter de 3 *Matadorerne* är i röda färgorna, då de äro trumf, *Åsset*, som kallas *Ponto*, högst, hvarester följa *Kungen*, *Frun*, *Knekten*, *tvåan*, *trean*, *fyrn*, *sexan* och *sexan*, men då de ej äro trumf, följer

SPEL REG.

N:o 1.

*Ponto* efter knekten och är *Sjuan* minst. Då *trumfen* är Svart, gå, utom *Matadorerna*, de öfriga *Korten* i sin vanliga ordning; men då den *Svarta färgen* ej är *trumpf*, är *tvåan* minsta kortet.

2 Sedan *Korten* äro blandade, utdelas de til *höger*, så at hvardera får 9 kort. De öfrige 13 läggas på bordet och blifva at byta af. Den som ger *galet*, får ej spela, och om *Spelaren* byter orätt, sätter han *bete*.

3 Hvar och en af *Spelarena* insätter i början af *Spelet* hvar sin *Ål*, det vil säga en mark af et öfverenskommit värde. Den som vinner *Spelet*, får en sådan, då ej *bete* går, men tappar han, påföres honom *bete*, som i liten färg blir *Ålens* värde med 8 *points* tilökning och proportionaliter i preferencerne, så at i den mindre ökas 16 och i den högre 32. Men är ompafsning ökas, för hvar sådan, *beten* ytterligare med 4 *points* i liten, med 8 och 16 i de högre färgerna.

4 *Entrée* kallas, då man behåller några *Kort* och bortbyter de öfrige utaf de öfverblefne 13. *Tourné*, då man af dem upstår det öfversta, som då blir *trumpf* och byter så många man tycker sig behöfva: *Solo*, då man behåller alla sina kort och sätter hvad *trumpf* man behagar; *Gasque*, då man  
an-

antingen byter om alla korten, eller behåller et och byter de öfrige, då man efter bytet får sätta trumf: *Respect*, då man behåller 2 kort och byter 7, samt efter bytet sätter trumf: *Touromatte*, då man efter et annat spel, som ej kan vinnas, af de öfverblefne korten *tournerar* eller *gasquar*.

5 För at vinna, fördras, i hvad Spel som hälst, at få 5 *stick*. Dock kan man äfven vinna med 4, om af medspelarena den ena får 3 och den andra 2 *stick*. Då man tappar, kallas det *Remis*, 1:0 om man blott får 4 och en af Medspelarena äfven 4 samt den andra 1 *stick*, 2:0 om hvar af Spelarena får 3 *stick*, 3:0 om man blott får 1 *stick* och de andre hvardera 4. I det fallet sättes endast en *bete*; men tappar man *Codillen*, (som är då någon af motspelarena får 5 eller ock 4 *stick* emot 3 och 2 ) sätts 2 *betar*.

6 Til den, som vinner Spelät, betalas för *entrée* 2, samt för *solo*, *tourner* och *gasque* 6 *points*; för hvar *matador*, då de gå i ordning ifrån *Spadillen*, 1 för *cing*, eller då Spelaren får de första fem Spelen, 2 och för *todos*, eller då han gör alla 9 spelen 10 *points*. För hvar ompafsning ökes en i betalningen, som alltid i preferencerna i förr nämnde proportion höjes,

7 Tappar Spelaren, betalar han till hvar af medspelarena för *tourné*, *solo* och *gasque* 4 points, dubbelt och fyrdubbelt i *preferencerna*.

8 Går någon på *Todos*, det vil säga, spelar ut, sedan han fått de fem första Spelen, och han ej får alla 9, så betalas til hvar 8 points, som afdragas af hvad Spelet eljest galler.

9 Om den, som skall byta näst efter Spelaren, har några *Matadorer* eller högre trumf, bör han taga så många kort, som han tror vara nödiga til et godt Spel. I annat fall bör han åt medspelaren lemna minst 5 kort.

10 Man är icke skyldig, at bekänna de 3 höga *Matadorerna* på en mindre trumf; men en högre *Matador*, som spelas ut, manar en mindre, om man ej äger någon annan. Är en lågre trumf utspelt och en af *matadorerne* påslagen, behöfver man ej bekänna med en af de mindre.

11 Man har i detta Spel lof at se de afftuckna flicken så ofta man vil; men får ej se sina kastkort, sedan Spelet börjat.

12 Hvad mera i detta Spel är at iakttaga, läses bäst genom öfning och eftertanka.

REGL.

# REGLOR

FÖR

## LOMBRÉ.

1. Hafver någon *Förmånga* eller *Förlitet* Kort; och nämner intet derom, förrän han hafver sedt sina kort, så sätter han *Bete*, om annars den gången blifver spelt.

2. Den som en gång begärt lof at blifva Spelare, bör nödvändigt spela, så framt ingen annan spelar *Solo*.

3. Den som en gång säger *Solo*, hafver sedan ej mera frihet at köpa kort.

4. Så snart man nämner en viss färg i Trumf, kan man samma ej mera ändra; Men om man har i hastighet försagt sig, kan man andra gången byta, så framt ingen hafver sedt korten, som skola tagas, och om kastkorten låta sig åtskiljas ifrån de andra.

5. När Spelaren ej nämnt färgen förr än han hafver sedt sina Kort, så är han skyldig at spela i den färg, som hans granne nämner.

6. När *Solo*-Spelaren hafver första utslaget. och slår ut, utan til at nämna viss Trumf, så blir hans

hans utflagne Kort färgen, och emedan *Spadillen* och *Basta* altid äro Trumf, så betyda, de då Spader och Klöfver.

7. Tager någon för många Kort, så lägger man det, som förmycket är bort, om man känner det igen, och det ej är besedt; Men vet man intet hvilket det sammavar, så blandar man de tagna, och tager af, sedan drager grannen till, höger et af dem ut, och kan han, förr än det är besedt, behållat antingen sjelf, eller gifvat åt den andra; Men vil ingendera hafva det, så kastas det bort.

8. Hafver den sedt sina Kort, som fådt et förmycket, så blandas korten, och sedan det aftagit är, tager man ut et; Men om Spelaren har för många, så fätter han dubbel *Bete*.

9. Blifver man varse under det man gifver, at man hafver et Kort förmycket eller för litet, så gifver man om: men blifver man det ej varse, förr än spelet är alt, så låter man det den gången vara som det är.

10. Et omvänt Kort, så framt det ej är någon *Matador*, hindrar spelet intet; och om det än vore en *Matador*, går Spelet likväl för sig, så framt han är ibland de öfverblefne Kortet.

11. Har Spelaren sedt et Kort och kan nämna, som *Contra-partien* hafver ärnat slå ut, så är han *obligerad* at spela ut det samma, om det annars kan lke, utan at förneka färgen.

12. När den som spelar ut, hafver fattat et Kort til utslag, så har han frihet at sätta det samma tillbaka igen, så länge det intet är slagit utur handen.

13. Förnekar någon färgen, har han allenast frihet at taga sit Kort igen, medan sticket ännu intet är hos Stickaren; Men om han det utspelte Kortet ej hade stuckit, så kan han det sedermera intet sticka, fast än han har et Kort af samma färg, som han hade kunnat sticka med. Til exempel: vore Ruter Knekt utspelar, och han hade *Damen* och *Sjuan*, tager han sit misstagna Kort tillbaka, men får ej sticka mera med *Damen*, utan måste kasta *Sjuan* der på.

14. Vid utslaget får man intet bruka andra ord, än säga *Gano*, hvilket hafver åtskilliga bemärkelser, som väl böra åtskiljas.

15 Vil en af dem, som försvara satsen mot Spelaren, at man skal lämna sig et stick, så säger han *Gano*.

16. Spelar han ut et lågt Kort af en färg i  
A. 4.  
hvil-

hvilken han hafver högre, så gifver han sådant sin *Cammerat* tilkänna, med detta ordet: *Gano*.

17. Spelar han en *Matador* eller annan hög *Trumf*, och vil at *Cammeraten* skal blifva af med sina goda *Kort*, så säger han: *Gano*.

18. När Spelaren säger *Gano*, begifver han sig til *Bete*, och fast han sedan vann, så tager han satsen ändå intet, at alltså detta *Gano* allenast kan tjena der til, at satsen blifver stådande.

19. Nekar Spelaren färg, eller hafver förmånga eller förlitet *Kort*, så sätter han *Bete*. Likväl betalas honom hans *Matadorer* och *Solo*.

20. *Matadorerna* får ingen betalta utan Spelaren, och om någon annan gjorde *Codille* dermed, så får han likväl ingen betalning för dem.

21. Spelar Spelaren sit sjette *Kort*, sedan han hafver fem stick, så förstås, at han utan vidare förklaring vil göra *Todos*, och kan han då ej mera taga tillbaka. Vinner han *Todos*, och det står allena ännel sats, så betala de bägge andra honom dubbelt så mycket, hvardera halfparten. Men stå flere satser; så tager han allsammans til sig, förutan at de andre betala honom någon ting mera.

22. Tvärt om får det honom felt, at han ej kan göra alla stück, så dela de två andre fins emellan hela satsen Dock betalas honom för *Mastadorerna* och *Solo*, så framt han hafver spelt utan upköp.

23. Spelar någon förr än ordningen kommer til honom, så sätter han *Bete*.

24. När en *Todos*-Spelare utslår sit 6:te Kort, få de andra intet rådstå hvad man skal behålla; likväl kan man det af första utlaget någorlunda förstå.

25. Betalningen som man hafver at fordra, har man tå at begära in til des Korten å nyo äro utgifne och de öfrige läggas på bordet, sedan är det försent.

26. Blifva några Kort omvände, blandar man på nytt, och spelas den gången intet.

27 Kan någon bevisa at spelet är falskt för et undandölgat Kort, så gäller det den gången intet.

28. När en har tagit förlitet kort, och blifver det varse förr än han sedt dem; kan han, så länge Korten ännu ligga på bordet, taga dem til sig,  
som

som fela; Men har en annan redan bytt sig til af Kortet, så tager han då af de bortkastade.

29. När den sifte hafver kastat flera Kort åhonom lämnade åro, fårter han likväl ej *Bete*, utan tager hvad som felas af sina bortkastada Kort igen.

30. Förnekar någon färger 2 gånger, så fårter han 2 gånger *Bete*.

31. Ser någon på et Kort, som han ej hafver lof til, så fårter han *Bete*.

32. När den sifte kastar ut sina Kort i förtid, gifvande dermed sin *Cammerat* tilkånna huru många han byta vil, så fårter han ock *Bete*.



J  
A  
T  
D  
E  
\*  
\*  
V  
  
F  
S  
R  
N  
D  
O  
G  
S

# QUADRILLE

## REGLOR

Några Reglor vil jag gifva

Åt *Quadrille-Spelare*;

Ty jag märker, at de blifva

Dag från dag allt uflare

Eder Spelare i quäll,

\*\*\*\*\* , \*\*\*\*\* och \*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* , \*\*\*\*\* , \*\*\*\*\* och \*\*\*\*\* ;

Verket DEDICERADT vare!

---

Först, då du *Quadrille* vil spela,

Sätt dig på din gifna plats:

Räkna, om det skulle fela

Något uti *Kort* och *Sats*,

Drag om *preferencerna*,

Och om hvem skall *Förhand* ha;

Glöm ock ej af reglor denna:

Skaffa *Bete-papper* och *Penna*,

Af.

Afgör, hvad *Point* som spelas,  
 Och om *Touromatten* går,  
 Om *Poulangen* månde delas,  
 Och en *Fische* för *Femti* får:  
 Om man är för *Insats* fri  
 Uti *Touromatteri*,  
 Och om *Beten* går til tutten,  
 Då *Codillen* går i putten.

Sen du detta alt har gifvit  
 Och det blir din *tour* at ge,  
 Ge til *Höger*, som får skrifvit  
 Uti *Lombre* reglorne.  
 Laga ock, at du ger *rdtt*,  
 Korten snart i *Ordning* sätt,  
 At du vet, hvad du skall göra,  
 Utan til at tiden ståra.

*Passa* aldrig på *Spadillen*,  
 Om du ej har höga kort:  
*Basta*, *Ponto* och *Manillen*  
 Duga i *Entrée* ej stort.  
 Men i *Gasque* är *Basta* bra,  
 Bäst i sista händerna:  
*Solo* och *Tourner* är farligt,  
 Spela fällan dem och varligt.

*Passa håldre, ån entrera,*  
 Om du slik entrée ej får,  
 At hvad bytet må beskåra,  
 Du kan säga: *Spelet går;*  
 Det betyder, at du har  
*Tre probabla Spel* -- men var  
 Varfam, spela helt försiktigt,  
 Vet, då gäller spela riktigt!

Men är ej *entréen* defs bättre,  
 Preferera *Gasquen* då:  
 Hånda kan, at bete du sätter;  
 Men du vinna kan också;  
 Och då bli honneurerne  
 Nästan alltid drygare,  
 Och ditt spel är mer *cacheradt*  
 För de kort du *ecarterat*.

Har du *Åsfena, tournera;*  
 Men har du ej smak dertil;  
 Kan du åfven *respectera,*  
 Hållst om touren gynna vil.  
*Gasque* du då ej våga bör,  
 Ty jag visligt håller för,  
 At man ej har godt af *Basta,*  
 Om man henne dristar kasta.



Båd' för vinsten och din heder,  
 Pasfa ej i tredje hand:  
 Men i andra, jag dig beder,  
 Gå blott in af smak ibland,  
 Sällan byt blott tvänne kort,  
 Det har sällan båtat stort:  
*Il ne sçait le jeu*, man säger,  
 Och erfarenhet jag åger.

Glöm ej bort at *ecartera*  
 Då du *gasquar* -- och dertil  
 Byt fem kort och icke flera,  
 Om du *respectera* vil:  
 Eljest får du sätta bete,  
 Och har kanske den förtret,  
 Se et spel, du kunnat vinna,  
 Med honneurerna förfvinna.

Slå ej ut, förr'n du har frågat  
 Spelaren, om Spelet går:  
 Kanske han ej eljest vågat,  
 Men uplysning deraf får.  
 Tag ock aldrig op igen,  
 Sen du slagit ut, min vän;  
 Bättre låta kortet ligga,  
 Än för slurf om urlägt tigga!

I hvad spel du än må spela,  
 Lägg dig ej med säkra tre;  
 Men bjud til de andra *dela*  
 Mellan the medspelare,  
 Ofta vinner man dervid,  
 Om ens tour är något blid;  
 Men om den gemen vil vara,  
 Får du enkel bete dock bara.

Lägg ej spelet *op*, om möjligt  
 Det förloras kan; ty vet,  
 At man anser sådant löjligt,  
 Om du sedan tappar det.  
 Om på första trumfningen  
 Blott bekännes utaf en,  
 Drag försigtigt då *in segeln*;  
 Viktig, viktig är den regeln.

Sen du fått det *första* spelet;  
 Sök det *andra*, om du kan;  
 Men i nöd blott, gör det felet;  
 At ta bort från egen man,  
 Och om din medspelare  
 Har två *fick* el' ockfå tre,  
 Sätt då i så godt du mägtar,  
 Fanden spelarn då anfågtar.

SPEL REG.

N: 2.

Om du icke styrkan äger,  
 Spela aldrig *Kungar ut* ;  
 Hör ej hvad bakspelarn säger,  
 Men bed honom veta hut.  
 Tro i gasque medspelarns *Dame*,  
 Men låt spelarns ej gå fram ;  
 Låt *carte incertaine* passera,  
 Ej i otid *surcoupera*.

Har du uplagdt spel i näfven ;  
 Sinka ej med *bytning* då,  
 Häft i liten färg, om äfven  
 Cinq du dermed kunde få.  
 Och om du kan tydligt se  
 Vinst hos din medspelare,  
 Drag onödigt ej på tiden,  
 Den ändå är snart förliden.

Var ej *snål* at korten byta,  
 Spelarn vinner dervid mäst :  
 Aldrig sök, at *touren* bryta,  
 Spela *kallt*, det lyckas bäst.  
 Gå ej *in* på egen bete,  
 Det bevisar du är het ;  
 Och om lyckan ej är goder,  
*Passa, Passa*, kåre Broder.

Får i *Gasque* du hackor bara,  
*Touromatta* icke då,  
 Ty du löper största fara,  
 Dubbel bete på *coupen* få.  
 Men om *tvånne spel* du har  
 I hvar färg, så vis dig karl;  
 Gå då på och stå för skotten,  
 Båst är ofta nog i botten.

Om på tre stück du kan vinna,  
 Spela helt *försiktigt* då,  
 At de andre ej må hinna,  
 At dem först i handom få.  
 Vil du få *remis en deux*,  
 Dela spelen *entre eux*  
 Och se til, så godt du gitter;  
 At du ej *emellan* sitter.

Om blott fyra kort bli öfver,  
 Bör du icke något ta,  
 Om du icke *garde* behöfver,  
 Eller trene trumf kan ha.  
 För *renonce*, byt et af fem,  
 Men af klokhet lemna dem,  
 Om blott *matador* du äger:  
 Tro mig, tro mig hvad jag säger.

Spela aldrig bort *codillen*,  
 Då det kan bli jämnt remis;  
 (Om du ej tar *sjelf codillen*)  
 Ty det kallas *tjufveri*,  
 Men om eljest spelaren  
 Skulle vinna, lät gå den:  
 Och *accorder* fällan neka,  
 Spelarns nöd bör dig beveka.

*Storma* icke, om du vinner,  
 Touren kan förändra sig:  
 Icke heller, om du finner,  
 At den *öfvergifvit* dig.  
 Yppa ej hvad kort du har,  
 Eller hvad i *byte* var:  
 Är medspelarn något drifven,  
 Blir hans fördel deraf gifven.

Om du tilfalle än åger,  
 Titta ej i grannens kort:  
 Skammen vinsten *öfverväger*,  
 Om man märker hvad du gjort:  
 Blanda icke heller få,  
 At du skall *spadillen* få,  
 Eller vet, hos hvem den *sitter*:  
 Denna kunskap kan bli bitter.

Om du aldrig ser Spadillen,  
 Blif dock därför ej her;  
 Tappar du ibland codillen,  
 Och får sätta bete på bete;  
 Spela dock med köld och rått;  
 Var tranquil, tag faken lått:  
 Vet, om du i afton tappar,  
 Det en annan gång vål nappar.

Lär, at ej i spelet gråla,  
 Om man ån ej spelar bra:  
 Bruka ej, at undanstjåla  
 Hvad medspelaren bör ha.  
 Riktigt i poulangen slått,  
 Och skrif alla betar rätt;  
 Men kan sjelf du icke räkna,  
 Lät en annan beten tekna.

Sist, glöm ej at Sexan taga  
 Just precis när klockan slår:  
 Lät dig sen en Toddi laga,  
 Om du ågta Pounche ej får:  
 Och då maten bäres in,  
 Om det gäller ån ditt skin.  
 Dela af och spelet sluta,  
 Och på tafsit aldrig pruta.



# REGLOR

FOR

# BOSTON.

Boston spelas af 4 personer, och nyttjas dertill alla 52 korten i kortleken.

Gifningen af korten sker til vänster; 3. gånger gifves 3:ne kort och 4:de gången gifves 4, då hvar spelare undfår 13 kort.

Den som sitter midt emot gifvaren blandar emedlertid den andra kortleken och låter den som sitter i förhand coupera; Det då blifvande öfversta kortet vändes up och utvisar *högsta preferencen*. Den *mindre preferencen* är alltid den motsvarande färgen, så at om spader är tournerad til högsta färg, så är klöfver den lägre; Om ruter åter är högst, så är hjerter den mindre färgen och så vice versa.

*Matadorer* kallas de kort, som äro i en färg i svit från och med Ässet; dock räknas ej mindre än 3.

Förhand säger at först anmäla om han pasfar eller vil entamera något spel; därefter yttrar sig andra handen och så vidare. Förmans rätten till  
li.

lika spel i lika gällande färg åtföljer alltid förhanden.

*Boston* är minsta spelet, då skal spelaren göra 9 stück. I samma ordning som spelet går åger hvar och en at yttra sig, om han vil *whista* eller ej: *whistar* någon, böra spelarne tillsammans göra 8 stück.

*Liten Misère* öfvergår *Boston*. Spelaren bortlägger då ett af sine kort cacheradt och spelar med de öfrige så at han ej får något stück. I annat fall fätter han *Bete* och betalar samma hönorer som han fått om *Misèren* lyckats.

*Independence* öfvergår *Misère*. Spelas det utan *whist* bör spelaren göra 6 spel. Begäres och fås *whist*, på sätt som vid *Boston* böra spelarne tillsammans göra 10 spel.

*Sju Spel* straffa *Independence*.

*Stor Misère* borttager *Sju spel*, då måste spelaren behålla alla 13 korten och spela så at han undviker något stück.

*Åtta Spel* straffar *Stor Misère*, och *Liten Misère* *Ouvert* straffar åter *Åtta spel*: Man lägger då bort ett cacheradt kort och upvisar de öfrige för motspelarne.

*Nio Spel öfvergå liten misère ouvert men straffas af*

*Stor Misère Ouvert, då Spelaren upvifer alla 13 korten för motspelarne.*

*Tio Spel öfvergå stor misère ouvert.*

*Därnäst Elfva Spel.*

*Vidare Tolf Spel och*

*Sift Tretton Spel, som kallas Slam.*

*Preference fårg i efterhand ger företräde för lika spel i förhand, antingen i simpel fårg eller i mindre preference.*

*Den som vhistar, bör i Boston göra 3 stick och uti Independence 4 spel. Om spelaren eller vhistaren brister i sina spel blir han bete, brista bägge få de äfven bägge bete. Men får någondera så många öfverlops stick, som det brister för den andra, så är spelet vunnit.*

*Har spelaren Matadorer, får han betalning för dem; men vhistarens matadoret betalas icke.*

**Betalnings Sättet:**

*Boston, utan vhist betalas med . . . 5 point,  
 . . . med vhist . . . . . 8  
 Li-*

<i>Liten Misère</i>	-	-	-	-	48 point.
<i>Independence</i> , utan vhist	-	-	-	-	12
- - - - med vhist	-	-	-	-	18
<i>Sju Spel</i>	-	-	-	-	18
<i>Stor Misère</i>	-	-	-	-	96
<i>Atta Spel</i>	-	-	-	-	24
<i>Liten Misère Ouvert</i>	-	-	-	-	150
<i>Nio Spel</i>	-	-	-	-	36
<i>Stor Misère Ouvert</i>	-	-	-	-	300
<i>Tio Spel</i>	-	-	-	-	48
<i>Ellofva Spel</i>	-	-	-	-	72
<i>Tolf Spel</i>	-	-	-	-	108
<i>Tretton Spel</i>	-	-	-	-	162
Om Spelaren får 13 stück betalas färskilt för <i>Slam</i>	-	-	-	-	40

För hvart vunnit spel betalas *Codillen* med 2 points, och hvarje tilpafsning med 1 point. Hvar *Matador* betalas med 1 point. Och likaledes hvart öfverspel.

Får Spelaren blott 1 underspel betalar han derför icke. Men får han flere än 1 betalas en point för hvarje af de öfrige.

Denna betalning är endast räknad för simpel färg. För spel i mindre preferencen betalas dubbelt och för den högsta preferencen fyrdubbelt.

Om

Om en Spelare får alla sina stück efter hvarannan, innan motspelarne erhålla något, kallas det *cing* och betalas med 2 points.

Vid Spelets början utfättes af hvar och en 1 Ål, gällande 48 points, mer eller mindre efter öfverenskommelse. Den som vinner ett spel undfår en ål, som i händelse af vhist delas emellan bägge spelarne.

Enär ålarne äro bortspelte börjas med *betarne* om några blifvit gjorde, hvarvid den högsta beten alltid går först, finnas ej betar, eller ock när de äro bortspelte sättes å nyo ålarne ut.

Bliu spelaren bet, räknas den i simpel färg 8 points högre än ål eller den bet som går; I mindre preferencen 16 points och i högsta preferencen 32 points.

För hvar gång som alla 4 spelarne passa, marqueras en sådan *ompafsning* med en point, äfven så när spelaren blir bet. Hvarje sådan tilpafsning ökar en blifvande bet med 4 i simpel färg, 8 i mindre och 16 i högsta preferencen. Vinnes spelet, så undfår spelaren för hvarje sådan marquerad ompafsning en points i simpel färg och dubbelt eller fyrdubbelt i preferencerne.

Boston är et spel, som af alt hederligt folk spelas mera för nöje ooh tidsfördrif än för vinning; Det bör således spelas utan all hetta och utan några förebräelser öfver Medspelarnes misstag eller förseelser i spelet. Framför alt bör anständighet iagtragas, så at man ej kastar korten eller penningarne då man tappar, än mindre nyttjar någre otjenlige ord och utlåtelser til medspelarne. Äfven så bör man agta sig för den svagheten at ej vilja i rätter tid sluta et spel för det man deruti haft förlust; At då med orimliga tilbud upphålla spelet, och til exem. spela 7 spel när man knappast kan få 3 o. f. v. hvarigenom den ena beten sättes efter den andra, är et olyckligt palliatif, som endast mångfaldigar den redan gjorde förlusten, och på köpet upväcker medspelares åtlöje.

Man bör ej spela högre spel än man har råd til. Den som visar elakt lynne öfver sin förlust låger tydeligen åt Sällskapet: *Jag är en tok, som ger mig i lek, då jag ej kan leken tåla.*



# R E G L O R

FÖR

## REVERSY.

### CAPITLET I.

*Om de bruklige Ordafätten vid spelet; samt spelets Egenskaper och Beskaffenhet.*

Detta Spel kallas egenteligen derföre *Reversy*, at det är tvärt emot alla andra; Således har det ock sina egna, och ifrån andra Spel aldeles särskilte ordafåt, som beteckna hvar och en under spelet sig yppande omständighet.

*Qvinola*, (det är *Hjerter-Knekt*) är den, som gör detta spelets förnämsta rörelse, bekymmer och nöje; desz egenskaper skola beskrifvas.

*S' Esquicher*, det är, at på et utspelt kort, göra sig af med et mindre, för at ej göra stick, eller derpå undfå *Qvinola* och *Afs*.

*Se faire petit*, göra sig liten, är det samma som föregående; man bekänner med de mindre, ock

och behåller de större korten i handen; sker sådant ej med försigtighet, faller man lätteligen in i den olågenhet man tänkt undfly, om en i efterhand uptager sticket med et större kort, och spelar strax derpå ut et mindre af samma färg; då den, som gjort sig liten, eller *ésquicherat* sig, nödvändigt måste taga sticket med sit qvarhållna större kort.

*Göra Bete*, är, då *quinola* blifvit utfordrad, eller stannat kvar i spelarens hand, i sista kortet. Eller ock at man sjelf utspelt honom och ej förmått göra *Reversy*, hvarom vidare,

*Ecartera*, det är bortläggga och uphyta et kort;

*Sitta väl* eller bäst; är då man är mer i efterhand, än en annan.

*Sitta illa* eller värst, är då man sitter måst i förhand.

*Partiet*, är hvad som i hvarje omgång vinnas af den, som har de minsta ögon at räkna, och förloras af den som har de måsta.

*Points* kallas hvad hvar och en har at räkna i hvarje omgång. 40 *points* á 20 i kortleken.

*Åsset*

*Åsset* räknas för 4, *Kungen* för 3, *Frun* för 2 och *Knekten* för 1, de kallas figurer. De öfrige korten räknas intet, och kallas *hvita* eller *hackor*.

*Sortier*, kallas de smärste korten i spelet, af hvarje färg, hvarigenom man är säker, at sjelf komma utur, och en annan in i spelet.‡

*Gorgera Quinola*, är, då han får den, som utspelar, stannar i handen i sista kortet.‡ Samma är det med *Ås*.

*Inkommen* eller icke *Inkommen*, säges til at betyda det man fått, eller intet fått något stück.

*Göra Reversy*, är då man gjort alla stücken; det samma som *Todos*.

*Entreprenera Reversy*, säges då man gjort 9 stück, och spelar ut det 10:de kortet.

*Rompera Reversy*, är, då man tager et stück med spelaren, som hindrar honom at få dem alla.

*Rompera à la bonne*, det är, at taga et stück med spelaren, sedan han redan gjort de 9 första; det må vara i det 10:de eller 11:te, så är altid *Reversy romperat à la bonne*; men ej annars.

Gif-

Gifva *quinola à la bonne*, år, då man ger *Hjerter Knekt* i sista kortet på annat utslag än *hjerter*.

Spela *quinola à la bonne*, det år, då man sjelf spelt *quinola* i utslag, i et af de 9 första spelen, och gör dem sedermera alla.

*Panniern*, år den infats, som vid omgifningar göres, och de *Beter*, som blifva.

*Formera Panniern*, år at låta infätta satsen, eller hvad som bör vara i *Panniern*.

*Draga Panniern*, år det samma som vinna och taga honom. Ty man kan vinna honom och glömma at dragan.

*Forcera* kallas då *hjerter* spelas, och *quinola* faller derpå, eller ock et åfs af den färg som spelas.

*Talon* kallas de 3 kort, som öfverblifva sedan man gifvit kort.



## CAPITLET II.

*Om Spelets art; Om kortens antal och värde; Huru Panniern formeras, korten ges och ecarteras, Huru det bekännes; Huru Partiet vinnes, förloras och betalas; Panniern drages och Beter göras;*

1. **R**eversy bör spelas på 4 manna hand. Hvar och en tager för sig en viss myckenhet af *Ficher* eller *Marquer*, at svara före. Til skiljemynt har man *jettoner*, hvaraf 10 eller 5 utgöra en *fiche* och tjena allenast at betala *åfs* med. Hvar *Fiche* låter man gälla hvad man vil.

2 Man spelar med hela kortleken, undantagandes de 4 tiobladen, som altid tagas ut, så at leken kommer at bestå utaf 48 kort.

3 Man drager om ställena (ty efterhand är fördelaktigast) och om första gifvandet. Men merendels brukas det, at den, som dragit *Ruter*, begynner at ge kort.

4 Hvar omgång märkes, då den som börjat, ger å nyo; hårtill är et tioblad tjenligast, då man för hvar omgång rifver et märke af bladet. Efter 10 omgångar bör Spelet slutas, så framt man icke annorlunda öfverenskommer. Hvad som då  
fin-

finnes i *Panniern*, delas emellan Spelarne; Men vil man forfara, bør man komma öfverens, om den, som ger, skal vidare infätta eller ej, til des *Panniern* blifver dragen, eller man vill dela.

5 *Åsset* är det högsta kortet i hvar färg; sedan *Kungen*, och få vidare i ordning; få at altid det högre sticker det ringare kortet.

6 *Quinola* är dock få vida det förnämsta kortet i Spelet, at igenom honom allena, man kan draga alt hvad som är infatt i *Panniern*, eller ock blifva *Bete* derpå. Men han äger derföre ingen högre Rang, än efter sin ordning. *Frun* sticker honom och han 9-bladet, o. s. v.

7 Den, som ger kort, då intet är i *Panniern*, fätter 2 och de andra Spelarne hvar sin *fiche* in. Men sedan fätter den som ger allena 1 *fiche* för hvarje gång; står någon *bete* uppe; fätter den allena in som ger kort, ånkoönt det är en ny *Pannier*.

8 *Panniern* skal altid vara til höger om den som ger.

9 Den som sitter i förhand skal se dertil, samt svara för antalet af *fiche*ne, som böra vara i *Pan-*

*niern*; och i fall han försummat at låta insätta, kan han af de andre påbördas, at sjelf insätta hvad som felas, så framt icke någon sjelf påminner sig hafva glömt at fätta in.

10 Man ger åt *höger*; korten böra ges i 3 lika omgångar, lagandes likväl, at man alltid ger sig sjelf 4 hvarje gång, så at man har 12 in alles; men en gång 3, samt två gånger 4, åt de andre, som således få 11 kort vardera, så at tre blifva öfriga, som böra läggas under *Panniern*.

11 När korten äro omgifne, kan den, som sitter i förhand, först kasta *et* af sina kort och sedan taga det öfversta af de 3 öfverblefna. Vill man ej byta, tager man det öfversta kortet, ser derpå; lägger det under *Panniern*, på det ingen annan må taga det up; och flytter fram de 2 öfrige, til den Spelaren, som sitter honom närmast. Men den, som sjelf gifvit, har intet kort at byta, efter han redan har 12., utan bör lägga bort *et*.

12 Förger sig någon i gifningen, på sätt, at det strax ej rättas kan, utan någon gensägelse, går det honom den gången förbi, til den, som sitter i förhand til *höger*.

13, Ger någon två gånger å rad, går spelet om,  
 (2)

få framt icke den, som sitter i förhand, redan spelt ut.

14 Tager någon af Spelarne alla 3, eller 2 af de öfverblefna korten, och blandar dem til sitt spel, går spelet om; men til straff för sin ovarsamhet sätter han 2 *ficher* i *Panniern*; och den som gifvit, mister sin hand, efter det är troligt, at han til felet har kunnat gifva anledning, i det de tre öfverblefna korten ej blifvit rätt underlagde.

15 Skulle någon beträdas hafva lagt *quinola*: ibland de korten, af hvilka man upbyter för at låta den samma komma uti en af de andre Spelarnes händer, betalar han *Partie*; åt den som sitter bäst placerad; kortpenningarne och all förlusten; då spelet skal hafva ända, ehvad de föresatte omgångar äro slutade eller ej.

16 Ser någon det af någondera Spelarne bortlagde kortet, eller ock et eller flera af de korten, som tilkomma de andra Spelarne at taga, så betalar han *Partiet* för honom som kortet tilkom, om han förlorar det samma.

17 Et kort, som en gång blifvit bortlagt, kan icke mer uptagas; den det gör, betalar *Partiet*, ehvad han förlorar det, eller ej. Har han *quinola*.

i hand, ehvad han ger honom eller ej, eller finnes han bortkastad (ånskönt ej af honom) gör han *bete* på så mycket, som är i *Panniern*.

18 Om den som gifvit, glömmmer at lägga bort et kort, så at han finnes hafva 11 kort i hand, sedan han en gång påslagit, betalar han *partiet*; likaledes den, som byter up kort och icke förut kastar; ehvad han förlorar det eller ej.

19 Men om den, som således spelar med 12 kort, eller har dem i hand, när det utspelas, har också *quinola*, så får han honom icke betald; ej eller de *äfs* han ger; ej eller drager han *panniern*. Men blifver *quinola* honom *forcerad*, eller han *gorgerar*, betalar han både *beten*, *quinola* och *äfs*, och alltid *partiet* desutom. Kan således tappa alt, men aldrig något vinna.

20 Spelar någon i hastighet ut, innan alla bytt kort, eller bortlagdt det som skulle upbyttas, står det den, som utspelat fritt, at ändra sit utslag, på det ingen må med flit vara långsam at *écartera*, för at först se utslaget, och rätta sedan sit spel derefter.

21 Man måste alltid bekänna af den färg som spelas. Förser sig någon häremot, och det märkes,

kes, i det samma kortet faller, eller sticket är ännu öpet, bör han til straff, slicka det; om han kan: men skönjes felet senare än sagt är, betalar han, som försakat färgen, *partiet*, ehvad han förlorar det eller ej; och om *quinola* blifvit gifven, så betalar han äfven ock den; i stället för honom, som den undfått. Om den som på detta fått försakat färgen, har sjelf *quinola* i hand, som blifver honom *forcerad*, gör han 2:ne *beter*, den ena för sit fel, den andra efter vanligheten; hvardera af så många *ficher*, som stå i *Panniern*. Men ger han *quinola*, så måste han lemna hvad som står uppe, icke få för sin *quinola*, och betala *partiet*. Härvid undantages hvad som i *Cap. 4*, säges om 4 *årsens förman*.

22 Så snart et stick är gjort, bör Spelaren tagga det til sig, och vända det om. Men ehuru det är omvändt, kan dock en annan spelare begära at se det, då det ännu är det sista sticket, och intet annat är sedermera gjordt, utan ligger ännu öpet. Likväl nyttjas en sådan förman ej för ofta. Sina egna stick får man efterse så mycket man vil.

23 Den som vinner *panniern*, skal draga den samma innan korten blifvit til nästa omgång af tagna. Hvar ock icke, blifver han til det allmännas fördel förklarad och kvarstående.

24 Hvar omgång som ges, gör et nytt *partie*.

25 Den som gör de minsta *sticken* och räknar de minsta *points*, han vinner *partiet* enkelt, af den allena, som har de måsta *points*. Men den som gör alla *sticken*, han gör *Reversy*; och vinner dubbelt af hvar och en. Merendels betalas *partie 2* och *reversy* med 4 *ficher*.

26 Hafva 2:ne Spelare lika *points*, vinner den som har minsta *sticken*. Äro ock de lika; vinner den som är bäst *placerad*, det är, *måst i efterhand*. Således; när den som gett kort har intet *stick*, har han alltid *partiet* vunnit fram för alla de andra, så framt icke någon gör *reversy*. Tvåtom, til at betala *partiet*. Den som har de fläste *stick* eller de fläste *points*, betalar. Äro de lika, betalar den, som är värfst *placerad*.

27 När någon blandar bort sina *stick*, innan hvar och en räknat sit spel, bör han betala *partiet*; så framt icke någon, som vet sig med visshet hafva förlorat, vil af höflighet sjelf åtaga sig at betala.

28 Skulle 2 Spelare hafva förblandat sina *stick*, och vara oense om, hvilkendera som förlorat *partiet*, bör den, som vinner det samma, uttan

utan anseende til person, deröfver dömma; ehvad skyldig och villig böjelse man annars har, och bör hafva, at tala til det täckta kånets fördel.

29 Enär en spelare, som har *quinola* i hand, kan kasta den samma på et utslag af annor färg, än *hjerter*, drager han *panniern*.

30 När den som har *quinola* blir tvungen a bekänna honom på *hjerter*, som blifvit spelt, gör han *bete* på alt hvad som står i *panniern*, och betalar utom des 2:ne *ficher* åt honom som utspelt *hjerter*,

31 Likaledes om *quinola* blir *gorgerad*, bör den, som då vinner *partiet*, kräfva 2:ne *ficher* i betalning för *quinola* *gorgerad*.

32 Byter någon up *quinola*, gör han bäst at sjelf spela ut honom; ty om han då vinner *partiet*, slipper han betala ut något för *quinola*; men han gör likväl altid *bete* på så mycket som står i *panniern*,

33 Kastar någon utom sin ordning *quinola* eller *äfs* på et utspelt kort, får han intetdera betalt, så framt icke någon spelare sticker öfver, och tager sticket til sig. Emedan det är troligt, at han antingen icke kunnat, eller icke velat, lå-

ta gå sticket ifrån sig, sedan han sedt *quinola* eller *åfs* vara pålagde.

34 *Quinola* bör med rätta betalas hälften *emopartiet*; men allmänna bruket är likväl, at betala honom lika, nämligen 2 *ficher*, då han ges i *jet* af de 10 första spelen; på det at Spelarne icke måtte för mycket skona sig at spela *hjerter*, och löpa efter *quinola*, om han betaltes mindre än *partiet*. Men behåller Spelaren honom til sista kortet, och ger honom på en annan färg, är billigt at betala honom dubbelt, nämligen 4 *ficher*, efter han ofta dermed vågar, at få honom til slut *forcerad* och göra *bete*. Men fordras *quinola* i sista kortet ut, betalas allena med 2 efter vanligheten; efter den, som utfordrat honom, alsintet vågar at förlora, dermed at han väntar til sista kortet, at spela sit *hjerter*. *Gorgera quinola*, betalar han til den som vinner *partiet* med 2 *ficher*, och *beten* blifver så stor, som der äro *ficher* i *panniern*.

35 Den som undfår *åfs* på sit stick, betalar åt den som det utgifvit 2 *jettoner*, men 4 för *ruter åfs*. Likaledes betalas för *åfsen* af dem, som måste bekänna färgen, då de varda utfordrade. *Åfs gorgerad* betalas åt den som vinner *partiet* och begår det.

36 Man måste alltid begära för *quinola*, och *Assen*, ehvad de äro spelte, utfordrade, gorderade, eller gifna, innan man å nyo börjar at ge om igen. Ty sedan korten en gång äro aftagna, är det för sent at begära. Då de begäras, böra de strax utan uppehåld betalas, och sedan de varit en gång krafde, kunna de alltid utförkas; hälft enär en enda spelare hört, at de blifvit i råttan tid begärte. Men den, som godvilligt spelar ut et *Ass* eller *quinola*, behöfver ej at betala det til den som vinner *Partiet*, förr än han blifver kraf.

37 Gör någon *Reversy*, då han sjelf utspelt *quinola à la bonne* ( det är i et af de 9 första korten ) får han alt som står i *pannon*, och desutom 4 *Ficher* af hvar och en, för det han gjorde *reversy*. Men felar han, gör han *Bete*, och betalar *quinola 2 ficher* åt den som vinner *partiet* och kräfver honom.

38 *Romperas Reversy à la bonne*; betalas 4 *ficher* derföre och 2 för *quinola*, som blifvit speld, och *bete* sättes des utom.

39 *Bete* göres alltid, af alt som står i korgen.

40 Den första *Bete* sättes strax in med det som förut är infatt.

41 Äro flere *Beter* gjorda, sättes allena en in i sönder, den första först, så fram icke spelarne komma annorlunda öfverens.

42 När 2 *Beter* göras i et spel, får i dem magt, som gjort dem, at skilja dem åt, eller låta dem bägge gå tilfammen.

### CAPITLET III.

Om sättet at göra *Reversy*, at Rompera det och at betala det samma.

1 *Reversy* och *Partie* böra betalas okrafda, 4 *ficher* för *Reversy* och 2:ne för *Partie*.

2 *Romperar* någon uti de 9 första sticken, undfår han ingen vedergällning. Men sker det i det 10:de eller 11:te sticket, à *la bonne*, då undfår han af den, som *entreprenerat Reversy*, 4 *ficher*.

3 När *Reversy romperas à la bonne*, vinner ingen *Partie*.

4 Om någon af list, eller oförvarande secht et af de bortlagde korten, så får han ej *Reversy* betalt. Se 16. Cap. 2.

5 Om någon gör *Reversy* och under spelandet utbetalar för *åfs* och *quinola*, som han undfått, at de andre spelarne, får han det återbetalt,

då *Reversy* är gjordt; men den, som gifvit *quinola* och dragit *panniern*, behåller hvad deruti var.

6 *Romperas Reversy à la bonne*, och den, det *entreprenerat*, har under spelandet spelt ut *åfs*, så må den, som *romperat* kråfja dem, tillika med de 4 *ficher* för *romperadt Reversy*.

7 Så snart *Reversy* är *romperadt à la bonne* (nämligen i det 10:de eller 11:te sticket) uphö-  
rer spelet och all betalning för *åfs* 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 til at  
vinna eller tappa med. Utan den som *romperat*  
*à la bonne*, får allenast sina 4 *ficher*, och de spel-  
te *åfsen*, som han påminner sig at kråfja.

8 Om den, som *entreprenerar Reversy* och spe-  
lar *quinola à la bonne*, gör *Reversy*, så drager  
han *Panniern*, och får derhos för *Reversy* af alla  
Spelarne. Men *romperas* dels *Reversy à la bonne*,  
betalar han icke allenast 4 *ficher* för *romperadt*  
*Reversy*, utan ock 2 *ficher* för *quinola* speld, och  
fätter *bete*.

9 Gör den *Reversy* som har *quinola*, men spe-  
lar honom ej förr än i det 10:de eller 11:te kor-  
tet, får han sin *Reversy* betald; men drager intet  
*Panniern*.

10 Om någon i första utslaget spelar *hjerter*  
och

och fordrar dermed ut *quinola*, får han väl frän 2 *ficher* derföre betalte; men måste återbetala dem, så framt den som hade *quinola* gör *Reversy*; Emedan han deraf bör äga samma förmon, som hade han sjelf spelt honom *à la bonne*, och gjort *Reversy*; efter han vågar långt mer, än således bära honom allena, i fall et högre *hjerter* blefve utspelt, hvarigenom han blefve *forcerad*, nödsakad at göra *betz*, och derhos kanke betala *partiet*.

CAPITLET IV.

Om Fyra *Äs* s. förmon.

Den som har 4 *Äs* i hand, behöfver aldrig bekänna, utan får kasta färgorna ömsom om hvarandra, som han vil, och får *Äs* en betalte efter vanligheten.

2 Likaledes ger han *quinola* på hvad färg han vil, undantagandes *hjerter*; får honom betald och drager *Panniern*.

3 Den som har 4 *Äs* i hand, bör alltid byta up kort, i hopp at taga *quinola*, efter han kan alltid både ge honom och vinna *partiet*.

4 Men deremot, om någon annan gör *Reversy*, bör den, som haft 4 *Äs* i hand, betala för alla, och sålunda 12 *ficher*.

5 Har han *quinola*, som har 4 *ässen*, och ger honom åt den som gör *Reversy*, behåller han likväl *panniern*, men återbetalar *quinola*.

6 Om den som har 4 *ässen*, romperar *Reversy à la bonne*, får han derföre 4 *ficher* efter vanligheten.

7 Den som har 4 *äss*, kan, om och när han vil, taga *stick*, och sedan likafult låta blifva at bekänna.

8 Han kan ock sjelf *entreprenera Reversy*, både med och utan *quinola*; men likväl under samma lag af olågenhet och fara, som annars, utan någon besynnerlig förmon för de hafde 4 *äss*.

## CAPITLET V.

### Om några til välspelade hörande Reglor!

Som *Reversy* altid spelas för enskyld räkning, då man ej har någon maka, at göra räkning för sit mer eller mindre välspelade; så kan man i detta spel mer, än i något annat, göra sig sit eget lätt at spela, utan at derföre vara straffbar, ehvad skada man ock derigenom förorsakar en annan, som det misstycker. Om det hinder, ens vederpart derigenom finner i sina fördelar eller i sina öffigter, gör man sig föga samvete, allena man  
sjelf

sjelf årnår den pålyftande förmon. Det är åtminstone tillåtit at söka den samma, ehuru den enskildte sällan med den allmänna öfverensstämmer. Det hånder således här, som gemenligen i faker af större vigt. Det enskildta har företräde för det allmänna bästa.

Åtskilnaden är, at der uti *Reversy* sker lofligen; emedan oftast hånder; at den som endast har det allmänna til ögnamärke (nämligen at *forcera quinola*) och at strax otvungen *rampera Reversy*, för at söka *quinola* med *hjerter*, utan at afvakta honom *à la bonne*, får ofta åtlöje, men aldrig årkånslan til tack af de andra. Icke des mindre åro några visfa hufvudsatser, som gemenligen följas, och som af Spelets egenteliga natur härflöta, nämligen:

Då man har *quinola* allena, eller icke befatt med *hjerter*, eller ock inga små kort, såsom i synnerhet två och tre blad, at komma andra i spel med, bör man icke bära honom, af farhåga för at göra *bete*. Således är det farligt, at bära honom annars än sjelf 4de, så framt man icke har någon större affigt, än den allenast, at draga *Panniern*; nämligen at göra *Reversy*, antingen med eller utan *quinola à la bonne*.

Det är dens fördel, som bär *quinola* och fitter i utslag eller kommer strax i spelet, at tilse det alla.

alla *Hjertes* må beqvåmligen få utdragas utur de andras händer, at han är fri för utfordran.

Likaledes hör han noga tilse, innan han spelar sina *Sortier* eller *små kort*, at han gjort sig af med sina större, igenom hvilka han kunde komma i spel igen, och *quinola* derigenom *gorgeras*; dock med den uträkning, at han til slut är vis uppå, at större kort ännu finnas i hand af samma färg.

Man gör fördanskuk merendels den uträkning, at en *figure*, nämligen kort som räknas, af hvatje färg, finnes bortlagdt, men två uti *hjerter*, i anseende til *quinola*, som alltid bortläggges, när han är illa befatt. Det står väl stundom felt, men så är det åtminstone som 10 mot 3.

Man lägger äfven bort, (när man ej har *quinola*, men önskar at få honom) något annat stort kort, som är allena eller minst befatt, för at göra sig *renonce*; Men vil man söka at göra *Revers*, lägger man bort det minsta kort man har, i hopp at få et större.

Merendels börjar den, som har utslaget, med *hjerter*, för at antingen sjelf utfordra *quinola*, eller för at komma den i spel, som har de måsta *hjerter*; i synnerhet om sådant utan förlust af *partiet* ske kan. Har man så stora kort, och dertil med fitter illa *placerad*, at man ej kan göra sig hopp.

hopp om at vinna *partiet*, eller undvika at betala det samma, gör man bäst, at tilse huru *quinola* må utfordras. Ty råkar man på, årfattes skadan af det betalte *partiet*, med de 2 *fichers* löfen för *quinola*, som *forceras*, och af det hopp man har, at vara så nära om at vinna *beten* som en annan.

Annorledes spelas i början af et *partie Reversy*, och annorlunda då omgångarne eller *tourerne* skrida til slut. Man vågar då mindre at bära honom farlig och knapp besatt, eller at köpa kort, i fruktan at få in *quinola* och göra *bete*. Deremot den, som ej har honom, spelar då mer och snarare *hjerter*, än under löpande spel; i hopp at få en *bete*, antingen at draga, eller at dela vid slutet.

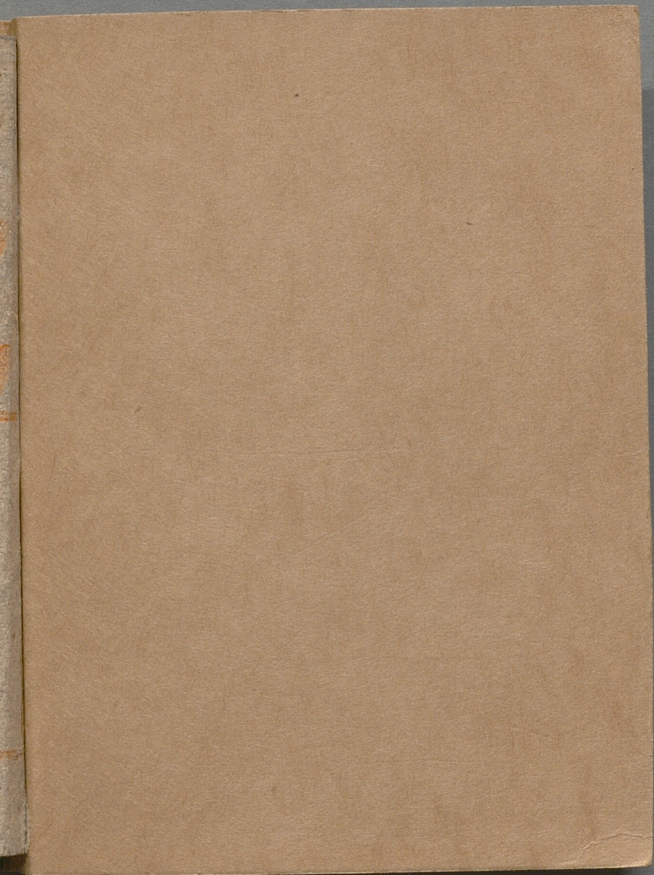
Man spelar ibland en omgång, eller mer om man vil, *quinola forcé*; det är at *quinola* måtte bäras, han må vara besatt eller ej, på det man strax må få *beter*.

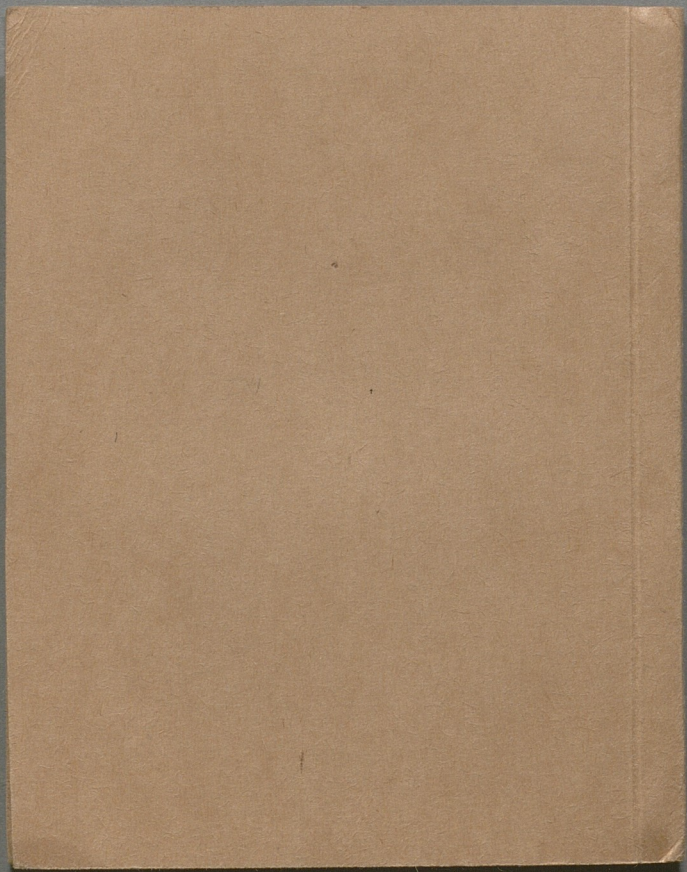
Man spelar ock med tvänne *quinolas* och tvänne *Panniers*; men det är i sig sjelft et förderfvadt spel, och tvärt emot den art, som defs första upfinnare deruti sökt at sätta, och ger för stor omsorg och atråkning.











[www.books2ebooks.eu](http://www.books2ebooks.eu)