

EDMAN

Reglor för kort-spelare. : [Del 2] :
Andra samlingen.

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.

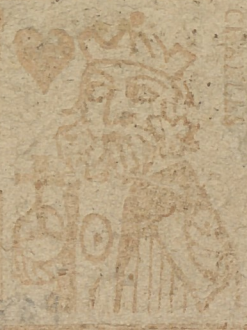
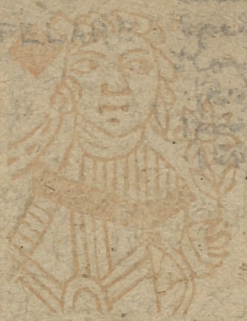
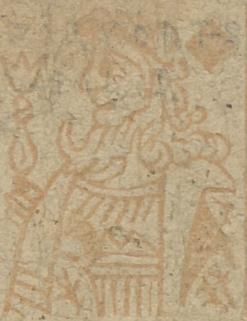
- Villkor för användning: <https://books2ebooks.eu/csp/sv/nls/sv/agb.html>

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.

REGI OR

St. Iude



CHRISTIANUS

I N N E H Å L L E T:

	Sida.
<i>Quadrille Reglor . Fortsättning</i> - -	9.
<i>Köp-Boston eller Lomber-Boston</i> - -	6.
<i>Konsten at Spå i Kort, med 8 och 13</i>	
<i>Kort i raden</i> - - - -	14
<i>Reglor för Cambio-Spelet</i> - - -	26.
<i>Theser under Inventors frånvaro uti Cam-</i>	
<i>bio-Collegio</i> - - - -	31.
<i>Cambio-Visa</i> - - - -	38.
<i>Fafs-Reglor</i> - - - -	39.



REGTOR

FÖR

KORT-SPELARE.

ANDRA SAMLINGEN.



UPSALA,

TRYCKTE HOS J. FR. EDMAN, K. A. B.

1809.

SUSAML.
LUDI
SPEL
KORT
(54)
1700-1829





F O R T S Ä T T N I N G

A F

QUADRILLE
REGLORNE *).

Om en *Matador*, men flera
Smärre trumf i hand du har,
Må du icke få *bravera*,
At du högst i bordet drar.
Spela först et *liet kort*,
Matadorn gör fallet stort,
At de trumfen du har quara,
Sedan kunna goda vara.

A 2

55

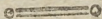
*) Se Första Samlingen Sid. 13.

Gör ej ordit uti spelet;
 Du har deraf ledsamhet.
 Gör du *bäck*, så erkänn felet,
 Men sök ej försvara det.
 Var ej mon, at vinna jämt,
 Lyckan hvar sin lott bestämt:
 Spela alltid *kalle* och *riktigt*,
 Ej för *djerft*, ej för *förfigtigt*.

Om du spelar med *the tröga*,
 Mana ej, at spela *fort*;
 Ty det bätar alltid *föga*:
 Hvar må *iköta* sina kort.
 Hända äfven *plår*, at de
 Spela än *långsammare*,
 Bli *confusa*, göra *bäckar*,
 Om på *skyndsamhet* man *päckar*.

Visligt *ivånne spel cadera*
 At den, som ej bytit har,
 Låt dig sedan *surcoupera*,
 Spelet då du troligt tar;
 Vinner nemligen på *tre*,
 Hvilket är *lustbarare*,
 Och mer konst hos spelarn *söjer*,
 Än om han til *fem* sig *höjer*.

Om du nåst til spelarn sitter,
Spela deraf. *måst* du har;
Ty om ån han *coupa* gitter,
Lått han ock *surcouden* tar.
Men om sitt han sitta må,
Kåre Broder, spela då
Af den färg, där minst du äger:
Märk och *gilla* hvad jag säger.



LOMBER BOSTON

ELLER

FÖRBÄTTRADT

KÖP - BOSTON.

Definitioner.

1. *Detta Spel sker på 3 man hand med full lek, utspelas och gifves til vänster, en gång 4 och 3 gånger 3 kort åt hvardera. De 13 som blifva öfver äro at köpa utaf.*

Ny Färg tages hvart spel, och kortens valeur räknas: Eis, Kung, Fru &c. i alla fall bekännes den utspelta färgen (obs. Det kan äfven spelas på 2 man hand, då en färg tages bort, och på 4 man hand, då gifvaren ej behåller några kort.)

2. *Cask kallas, då man behåller ett eller flera kort af sina egna, kastar de öfrige, tager alla köpkorten, väljer trumf, och ecarterar så många man behållit af sina egna.*

3. *Tourné* säges, då man vänder det öfversta af köpkorten och spelar i den färg det visar, så många spel man gifvit sig an före.

4. *Misere* i allmänhet är, då spelaren utfäster sig at ej taga några spel. Uti *Petite Misere* kastas ett kort; i *Grande Misere* behålles alla. Uti *Petite Misere ouverte* kastar man ett kort och lägger upp de öfrige; i *Grande Misere ouverte* uppläggas alla. Uti *Royale Petite Misere ouverte* och i *Royale Grande Misere ouverte* lägga äfven båda Motspelarena upp sina kort, så väl som Spelaren.

5. *Smick* är en gask på ett kort, då 8 spel skola blifva spelarens.

6. *Smack* är en gask på ett kort, då 9 spel skola blifva spelarens.

7. *Smick Smack* är en gask på 2 kort, då 10 spel skola blifva spelarens.

8. *Smuck* en gask på 3 kort, då 11 spel skola tagas.

9. *Smick Smack Smuck* en gask på 4 kort, då 12 spel skola blifva spelarens.

10. *Bas* är en Gask på 13 kort, så att spelaren har 26 kort at välja utaf; då alla 13 spelen skola blifva spelarens.

11. *Cinq* säges då spelaren fått det utfäste antal af spel, innan motspelarna fått något.

12. *Honneurer* åger spelaren då han har Es, Kung och Fru i trumf, eller flere dertill i rad.

13. *Solo* är, då Spelaren ej får köpa några Kort; utan blott hans medspelare.

Tour,

Hvarestefter Spelen följa hvarandra, samt huru mycket per man betalas *).

Kö p.

				Ofärgi
6 Spel	-	-	-	12
6 Spel Tourné	-	-	-	24
7 Spel	-	-	-	18
Petite Misere	.	-	-	50
7 Spel Tourné	-	-	-	36
Smack	-	-	-	48

*) Betalningen doubleras i andra, och fyrdoublas i högsta färgen.

	Ofârg.
8 Spel	24
Grande Misere	100
8 Spel Tourné	48
Smick	72
9 Spel	36
Petite Misere Ouverte	150
Smick Smack	96
10 Spel	54
Smuck	144
11 Spel	80
Grande Misere Ouverte	200
Smick Smack Smuck	192
12 Spel	120
BAS	288

Solo.

6 Spel	24
Petite Misere	100
7 Spel	36
Grand Misere	200
8 Spel	48
Petite Misere Ouverte	300
9 Spel	72

	Öfårg.
<i>Grande Misere Ouverte</i>	400
10 <i>Spel</i>	108
<i>Petite Misere Ouverte Royale</i>	500
11 <i>Spel</i>	160
<i>Grand Misere Ouverte Royale</i>	600
12 <i>Spel</i>	240
13 <i>Spel</i>	480

Reglor.

1. I alla Köp spel får spelaren lägga sig för en bet innan han spelt ut, eller slagit på.

2. Då Spelaren begärt Smack, Smick, Smick-smack eller Smuck, men ej kan spela, har han i stället rättighet at spela *Petite Misere*, *Grande Misere*, *Petite Misere Ouverte* och *Grande Misere Ouverte*, men betalningen blir densamma som för det begärda Spelet.

3. I *Tourné* får man tournera å nyo af de öfvetblifne korten, då man genast upskrifver en bet, och en ompafsning anmärkes. Tappar eller lägger spelaren sig vid andra *Tourné*, fördubblas den

den beten, sedan man först observerat ompafsning och Couleur; vinner Spelaren, quittas spelet på samma sätt, hvarestefter Spelaren får eller ger differansen. På högre än 8 spel bör man aldrig tournera.

4. *Då man köpt på 8 spel, och derutöfver, får spelaren köpa om i samma färg, med samma vilkor som ofvanföre sagt är - i Köp-Misere gäller det samma.*

5. *Då Spelaren får mer än ett underspel eller i Misere spelaren mer än ett spel, sättes 2:ne lika stora betar, men ej flere. Beten med Cordille och ompafsningar hvarom speltes, dela motspelarena til hälften hvardera.*

6. *I Petite Misere sättes Beten efter ofärg; i Grande efter andra, och i alla Ouverte efter högsta.*

7. *Då det finnes orätt gifvit går spelet om, och samma gifvare gifver.*

8. Den som gifver och icke räknar de 13 öfverblifne korten, får en Straff-Bete af minsta slaget, om det befinnes galit gifver.

9. Köper Spelaren eller någon annan mer eller mindre kort, än han kastat, behåller han dem han har, och spelet går; likaså om Spelaren i Gask ej kastat de kort han bort, innan han spelat ut.

10. Den som spelar 10 spel och deröfver, och söker öfverspel betalar därför, om han ej får slam; men betalar Motspelarena för slam, efter färgen; i fall sådan skulle fås och ej de sökta öfverspelen.

11. Då 24 spel äro vunna är touren slut och betarne delas; Den då ej haft 3 betar, (straffbetar oberäknade,) får ej vara med om delningen.

12. På sista Ålen, om ingen bet blifvit, eller på sista beten så länge touren räcker Basas par force af förhanden hvarfvet om.

13. Då någon begärt Bas, och en annan däröfver begär Solo, betalas detta Solo-spel dubbelt emot det, som i föregående Tabell står anfördt, och om han blir Bete, blir denna Beten dubbel emot hvad den eljest skola blifvit.

Tour

Tolur och Betalning.

Ål	-	-	-	-	-	96 Point.
Codille	-	-	-	-	-	2
Ompafsning	-	-	-	-	-	1
Cinq	-	-	-	-	-	2
Honneurer öfver 2:ne hvardera	-	-	-	-	-	1
Öfverspel hvardera	-	-	-	-	-	1
Slamm	-	-	-	-	-	100



K O N S T E N

AT

SPÅ I KORT.

TILL

LÅSARINNOR.

Ingen Förträffligare och Begärligare konst, at ut-
leta Hemligheter och förut säga tilkommande Ting,
har ännu blifvit upstäckt, än Konsten at Spå i kort.

På alla tider och orter har den varit öfverd,
ölskad och belönt. De fläste hafva intet känt den
annat än til ytan. Få hafva varit som förstått
den rätt, de hafva ock budit til af all magt at
hålla den hemlig.

Hittils har det gått an; men i et så uplyst
tidehvarf, har egennyttan ändteligen måå vika

undan för at förnöja det tåcka Könet, ja, äfven den unga som gamla Herrn.

Mångdubbelt fälle folkslag, som nu få fågna sig af en Konst, endast för några Skilling, hvilken fordom kostade oräkneliga Ducater, och intet Rod at erhålla för penningar.

Intet är det undransvärdt, att människorna eftersträfva at lära känna sina egna angelägenheter och sig sjelfva, äfven som ock andras, för at tillfredställa sin nyfikenhet.

Det har alltid anses för et ganska ädelt bemödande, at söka känna sig sjelf och sina vänners öden; Konsten at *spå i Kört* erbjuder vänligen en genväg, hvilken leder därtill.

Ofs sjelfva kunne vi genom denna konsten lära känna, andra förmå vi utansaka: sjukdomar, faror, olycksfall, alt äro vi i stånd at se förut, at undvika och råttia, at fågna ofs af. Är någon konst väl til, som kan framvisa dylika fördelar; få låt då den få företrädet, men i annat fall bli utdömd.

Emedlertid tror man med fullkomligaste öfvertygelse at denna konsten in uti sednaste männi-

nisko-lifvets höft behåller sit värde, och med et ord, at ingen förträffeligare Spåkonst finnes eller vinnes, än *Konsten at Spå i Kort,*

Til en Spel-Lek höra 72 Kort: men härtill behöfves ej flera än 24; den förra har af nöden 13 i hvar så kallad färg, här äro 6 et tillräckligt antal. De 4 färgor äro Ruter, Klöfver, Spader och Hjerter: Hjerter och Ruter i rött, Klöfver och Spader i svart.

Korten. Deras Betydelse,

Hjerter Kung	<i>Angenäm Karl, En Friare.</i>
Fru	<i>Behaglige Fruntimmer, Kärlig Dame.</i>
Knekt	<i>Kärlig Karl, En Slägtunge.</i>
Åsjet	<i>Kärkonnie Bref, Kärleks-Bref.</i>
Tia	<i>Vänskap, Kärlek, förtroende.</i>
Sexa	<i>En Våg, En lycklig resa;</i>

17

Ruter Kung En riker Karl.
 En vacker Karl.
Fru Upriktige Fruntimmer.
 Gammal Fru.
Knekt Ogift Karl.
 En Officer.
Åls Penningar, en stor
 Banco - Sedel.
Tia Mycket Penningars
 Betydelig Skänk.
Sexa En ovdntad resa.
 En behaglig Våg.

Spader Kung En Präst.
 En alfvarsam, gammal Man.
Fru En Sqvallertaska.
 Falsk Människe.
Knekt En resande.
 En falsker karl.
Åls Sorgebref.
 Sqvaller, baktal.
Tia Svår sjukdom,
 Döden.
Sexa En olycklig våg.
 Olycka.

- Klöfver Kung *En Civil Karl.
En Frände.*
- Fru *En försmädelig kåring.
Et oäkta Barn.*
- Knekt *Lycka på Lotteriet.
Dito i handel.*
- Åsfet *Huset der man bor.
Tjufnad, förlorande.*
- Tia *Mycken fara,
Eldsvåda.*
- Sexa *Misshaglig våg:
Oförrättade ärender.*

Anmärkingar.

Kortens betydelse, som visse åro, skrivas på deras baksidor såsom profvet visa N:o 1, och synes aldeles på det huru et Kort ligger; ligger påskrifningen rätt för handen, så uptages Kortet derefter i betydelse o. s. v.

Profvet N:o 1.

Förtroende,
Kärlek.

10.

hjerter

Vänskap.

Här visar nu Hjerter 10, huru hon ligger före hand som sades; således uptages hon såsom betecknande vänskap, o. s. v.

Detta är af mycken betydelse, då Korten komma at läggas ut på bordet, hvilket sker i 3:ne rader ell. linier, och 8 uti hvardera linien, som profvet N. 2 visar.

N:o 1 ruter Åfs.	2 ruter Kung.	3 Klöfv. Fru.	4 Spader Åfs.	5 Spader Kung.	6 ruter 10	7 hjerter Åfs.	8 ruter 6.
9 hjerter 6.	10 ruter Fru.	11 ruter Knekt	12 Spader Fru.	13 Spader Knekt	14 hjerter Knekt	15 hjerter Kung.	16 hjerter Fru
17 Spader 6.	18 Spader 10.	19 klöfv. 10.	20 klöfv. 6.	21 klöfv. Åfs.	22 hjerter 10.	23 klöfv. Kung.	24 klöfv. Knekt

Korten blandas och aftagas på allmänt vis, och man håller dem
 afvuga i handen, vänder dem om, så at rätan veter up, då de
 äro lagde på bordet o. s. v.
 Där stjernan * står, ditåt vänder personen anfigtet.

Korten hafva följande bemärkelser:

Spader.

Åsjet	<i>En behagligt Bref.</i>
Tuan	<i>En obetydlig sjukdom.</i>
Trean	<i>Underrättelse om någon som blifvit sjuk.</i>
Fyran	<i>En olycka.</i>
Femman	<i>Underrättelse om dödsfall i släkten.</i>
Sexan	<i>Barn, Barnsång.</i>
Sjuan	<i>Oenighet.</i>
Ottan	<i>En svår sjukdom.</i>
Nian	<i>En behaglig resa.</i>
Tian	<i>Sjelfva Döden.</i>
Knekten	<i>En Resande.</i>
Fruan	<i>En gammal Dame.</i>
Kungen	<i>En gift Herre.</i>

Klöffver

Åsjet	<i>En Ring.</i>
Tuan	<i>En liten förargelse.</i>
Trean	<i>Tilfogad ofördrät-</i>
Fyran	<i>Penninge utgift.</i>
Femman	<i>Penninge inkomst.</i>
Sexan	<i>Kärlak med frieri.</i>
Sjuan	<i>Kärlek utan frieri.</i>

21

Ottan	<i>Frieri utan kärlek.</i>
Nian	<i>Förlust af någos.</i>
Tian	<i>Rikedom.</i>
Knekten	<i>En bedragare.</i>
Fruen	<i>En rik Dames.</i>
Kungen	<i>En rik Herre.</i>

Hjerter

Åsfet	<i>Kärleks Bref.</i>
Tuan	<i>En främmande Karl.</i>
Trean	<i>Ett muntert sällskap.</i>
Fyran	<i>En gåfva.</i>
Femman	<i>En hemlig kärlek.</i>
Sexan	<i>Squaller.</i>
Sjuan	<i>Förlofning.</i>
Ottan	<i>Giftermål.</i>
Nian	<i>En ny klädning.</i>
Tian	<i>En kyss. En klapp. En bröl.</i>
Knekten	<i>En Friare. En mycket god Vän.</i>
Fruen	<i>Ett ogift Fruntimmer.</i>
Kungen	<i>En ogift Herre. En Präst.</i>
	<i>En Dansmästare.</i>

Ruter

Åsfet	<i>Lustigt. Colorum. Calas. Dans.</i>
	<i>Fullekar. Syskonsång.</i>

Tuan

Tuan	<i>Glada Tidningar.</i>
Trean	<i>Vånskap.</i>
Fyran	<i>Coquetterie.</i>
Femman	<i>Ny bekantskad.</i>
Sexan	<i>En resa.</i>
Sjuan	<i>Hemlig bresväxling.</i>
Ottan	<i>Oförmodad vinst eller förtjenst.</i>
Nian	<i>Enkostånd.</i>
	<i>Stor lycka. Glädje!</i>
	<i>Nöjsam omsorg.</i>
Tian	<i>Upriktighet.</i>
	<i>Belesfvenhet.</i>
	<i>Öppenhjertighet.</i>
	<i>Försigtighet.</i>
Knekten	<i>En Storprätare.</i>
	<i>En angenam karl.</i>
	<i>En Magistrats Person.</i>
Frun	<i>Ett vackert Fruntimmer.</i>
	<i>En Brunette Dame.</i>
	<i>En godhertad Dame.</i>
Kungen	<i>En gunstig Herre.</i>

Anmärkingar i gemen:

Då jag utlagt Korten, betraktar jag noga Hä-
de mig sjelf och de öfåge personer om hvilka

jag

Ort

jag spår, hvilka Kort som ligga öfver, under och på sidorne om dem. Visse Kort svara emot hvarannan och förbindas i betydelsen, til prof i profvet N:o 2, svara N:o 1 och 24, N:o 2 och 3 emot 23 och 22 så äfven N:o 8 emot N:o 17, N:o 7 emot N:o 18 o. f. v. öfversta och nedersta linien alt kors om, från höger och til vänster, från vänster til höger o. f. v. Mellanradens Kort hafva inga at svara emot, och kallas hjelp-kort. I profvet N. 3 åter, svara Korten N. 1 och 52, N. 2 och 51, N. 3 och 50, N. 4 och 49. o. f. v. til hvarannan. Likaledes bägge Mellanraderne N. 14 och 39. N. 15 och 38. N. 16 och 37. o. f. v. Om jag til prof har en våg framföre mig, söker jag up Korten som svara emot honom, och som ligga omkring honom och mig; då får jag på stunden se hvad mig angår om det som jag spådt o. f. v. men om jag svarar emot en annan person, til hvilken jag vänder mig, men han vänder sig ifrån mig; så träffar jag samma man intet, då jag söker honom m. m. Ligga öfna vägar mellan 2:ne personer antingen på en och samma rad eller svara emot hvarannan, och de vända sig åt hvarandra; så råkas de m. m. Ligga 2:ne personer så, at ingen ting ligger emellan dem, så råkas de säkert, med mycket mera.

Vän.

Vänder man ansigtet från en elak sak och det är lyckosamt framföre; så utvecklar man sig ur olyckan; är det åter något elak kort framföre, så vil det låga, at man söker svänga sig ifrån missödet, men at man intet förmår det, och så vidare. I allmänhet är det onda bättre bakföre än framföre. Hvilket noga märkes.

Lägga penningar framföre, så får man dem; ligga de ärer bakom en, så ger han ut dem; ligger et godt kort bredevid dem, så äro de sifne eller fångne med nöje; och så tvärt om.

Ju närmare ea ting är mig, ju snarare händer det.

Jätne gånger läggas korten åter ut, hvad som alla gångorna visar sig någorlunda lika, det sker.

All emedan man blandar om korten hvar gång, aftar och lägger ut dem, så måste man jemt tänka på det, som man omlägger.

De röda korten kallar man goda, de svarta åter elaka, i anseende til deras olika betydelse.



Flere än 3:ne, gånger, må man intet lägga om en och samma sak; korten komma då i någon slags oordning, och spådomen blir oviss derigenom. Det äro flera sätt at spå med kort; men dessa äro de förträffeligaste; ty de stå aldrasnarast och såkraft in.

Och det är allt hvad man kan afstunda, lofvat och gifva.



REGLOR

FÖR

CAMPIO-SPELET.

Campio spelas med särskildt dertil inrättade kort, som innehålla 12 Nummer-Kort från 1 - til och med 12 samt 9 Figurer: *Blaren, Blompottan, Kranzen, Harliquin, Vårdshus, Caval, Husu, Husar, Cucu.* Tvenne af hvardera slaget, tillsammans 42 Kort.

Sedan man blandat och låtit aftaga på vanligt vis gifves til höger et kort åt hvarje Spelare.

Hvar Spelare insätter en viss summa uti Pott, och upritar framför sig 3:ne strek. Den som vid hvarje gifning befinnes hafva minsta kortet utstryker ett strek, och den som sluteligen har något strek quar sedan alla andra måst utstryka deras, vinner Potten.

Kortens valeur är i följande ordning: *Cucu* ögst; därefter, *Husar*, vidare: *Husu, Caval, Vårds-*

Vårdshus, Tolfvan och s. v. til *Ettan, Kranfen, Blompottan* och *Blaren*. *Arliquin* har en dubbel *veleur*; ty om bägge *Arlequinarne* finnas i gifningen, så få deras innehafvare hvardera *fryka* upp åt sig ett *strek*; men är endast en *Arlequin* uppe i spelet, så *fryker* den ett *strek*, tillika med minsta kortet.

Äro bägge de minsta korten uppe, t. e. 2 *Blarar* eller 2 *Ettor*, så *fryka* de bägge hvar sitt *strek*, o. s. v.

Som ändamålet uti spelandet således är at föka undvika minsta kortet, så åger förhanden at först yttra sig om han är nöjd med sitt, hvilket uttryckes med ordot *Contant*; men anser han sitt kort vara för ringa at behålla, erbjuder han sig at byta med sin närmaste Spelare: Om denne då har ett af de mindre korten från *Blarn* til och med *Tolfvan* så är han ovilkorligen skyldig at lemna sitt kort i byte: Men har han *Vårdshus* eller *Caval*, så upvisar han sitt kort och säger: *Vårdshus* eller *Caval* *förbi*, då den som vil byta får anmäla sig hos närmaste man; men om *Husu* eller *Hufar* vid ett sådant byte träffas, så får den bytan-

tande *Hugg*, hvarföre frykes et strek: Om *Cucu* träffas så heter det *Cucu står*, hvilket icke får uttalas med ovarsamhet, och då måste den som vil byta behålla sitt kort: åfvenså vid *Husar Hugg*. Men vid *Husu Hugg* skickas kortet tillbaka man från man til första ågaren, och hvar återfår sitt.

Anträffas *Cucu*, *Husar* eller *Husu*, så äger sedermera den i ordning varande spelaren at likfom förhanden först yttra sig om han vil byta eller ej, och så vidare hvar spelare efter annan.

Sista man, eller den som ger, åger, i händelse han ej är Contant med det kort han har eller genom byte undfått från sin förhand, at gå i högen, det vil säga: han låter sin närmaste man taga af Leken och det öfversta kortet får han då tilbyta sig; men är detta *Husar* eller *Husu*, så anses han så *Hugg*, som ofvan sagt är; Och om öfversta kortet är *Cucu*, så behåller han det kort han har; Men Vårdshus och Caval hänviser honom til det näst intil liggande kortet.

Vid bytningen iagttager man noga, om man ger bort sämre kort åt förhanden som vil byta,

ty då bör man vara *Contant*, emedan man är fri för at stryka, så snart ett annat mindre kort finnes uti spelet. Ger man bort *Arlequin* och får en sådan i stället, så bör man ock vara *Contant*: ty man är då säker at vinna ett strek, som ofwänföre är sagt.

Så snart någon strukit alla sina *tre strek*, är han utur spelet, och vid gifningarne får han sedermera icke vidare kort. Men den af Spelarne som först mister sina strek, har dock rättighet at *appellera*, då han tilfått ny infatts i potten, och får taga så många strek som någon af de andra spelarne högst har kvar.

Under bytningen är det ganska angelägit at agta sig kort, så at förhanden ej må få se det. Likväl om man har til granne något vackert Fruentimmer kan man, utan at bryta mot spelets regler, oförmärkt medelst en *press-main*, eller en sagta tryckning mot hennes knå eller ock medelst annat tecken efter som händerne kunna vara placerade, henne tilkänna om man har *Husar* eller *Husu*, på det hon ej må blottställas för något obehagligt *Hugg*.

När sluteligen tvenne personer spela om Petten, så observeras, at om en har *Arlequin* så sker omgifning och ingen fryker. Likväl om en har *Cucu*, så måste den andra fryka, hvad kort han häft har.

I stället för frek kan man ock marquera för hvar Spelare med 3 penningar, hvaraf en bortages hvar gång man har minsta kortet eller får hugg.

THESE
UNDER
INVENTORS

BEKLAGANSVÅRDA FRÅNVARO,

PRÖFVADE UTI

CAMPIO-COLLEGIO.

ETT
T A L
P A R F O R C E
D Å
I N V E N T O R
I C K E B E V I S T A D E
C A M P I O - C O L L E G I U M .

I N V E N T O R
F R Å N V A R A N D E
M E N S E D E R M E R A
F Ö R M O D E L I G E N N Å R V A R A N D E
U N D E R D E F Ö L J A N D E
S A M M A N K O M S T E R N E .

OFFICIARIER.

Præses Herr GRIN BLARENLUNS.

Respondens MORD HUSARENHUGG.

Opponenten BÖK SVINGRYMT.

SVANS CAVALLSTÅDT.

ÖFVERSÄTTNING.

Af Herr P^{tes} * s Engelska Bref på Svenska författade til INVENTOR af LÅR POTTENGREN.

HISTORISK MÅLNING.

Af INVENTORS Kalla Bad af CRUS CRANTZMET.

MORALISK AFHANDLING.

Om Konsten at tige vid goda Köp af GAP PRATSKRATT.

Svar på Frågan Om Pruttning är en Själens rörelse til glädje eller förakt, af STOLRANK.



INVENTOR!

Då INVENTOR nu mera tapprunnen efter Hälso-
vatten åter stöter uti S * * *, hade en här för-
samlad ungdom vågat hoppas, at uppå ett ställe
hvarifrån INVENTOR på ett mindre vanligt sätt
bergat sina Kunskaper och Dygd, så blanda med
honom korten.

Dagen, O! dagen hade spelt ut detta hopp,
men Hufvudstadens tryckningar göra en konst derpå.

Dagen är dock lika dyrbar. Lefve INVENTOR.

Måtte kransen sent fästas af tacksamheten på
Urnportan hvilken skall gömma desz glada aska.

Måtte våra välmenta öfningar vinna desz bifall.

T H E S E R.

I.

Cambio är et spel med Kort eller rättare sagt et Förståndets och Viljans, Smakens och Omdömet med fingrarnes gemensamma be- och med-arbetande til tidens angenäma fördrifvande, hvarunder de förra urkilja, välja och dömma om Kortet, och de sednare dels verkställa deras beslut, dels hlanda, taga af och gifva.

2.

Det förtjenar likväl at anmärkas at somlige kunna spela med nio och at kartnaglar iske äro i vägen.

3.

Ordet Cambio kommer ej som många förme-
na af Svenska ordet Kam, denna gissning är ta-
gen af Blarns peruque och Pion blomman (Rubis-
cola). Det kommer af Noæ son Cam och Ebrei-
ska ordet קמל stöt.

4.

Man lærer icke bedraga sig at Noach för at fördrifva tiden i Archen sammanfatt et spel af figurerna, som der voro inneslutne, och hafva vål Matadorerne sedermera igenom vidskepelse, Saracenernas härjande, Vandalernas ströfvande, Korsfärderna och Gibraltars belägring undergått mycken förändring: men deremot hafva Hackorna alltid föreställt de Gräshoppor, hvarmed Egypten plågades uti Konung Pharaonis tid, och år denna gifsnung grundad uti de två sämsta korten och Noachs skämt dermed til Cams hustru som under hela refan var sjösjuk. Dessutom omtalar Puschy, at ännu under Kejser Carl den V:tes Regering på alla kort i öfra Lombardiet, Vårdshuset förestältes uti en aron, arca, ark.

5.

Vi anse Cambio icke för spel så länge det bestod i strek och appell som ströko för Husar, stodo för Cucu och gingo tillbaka för Husu, förbi Cavall och Vårdshus. Det är INVENTOR som gjordt det til hvad det är, och det har tillbaka gjordt INVENTOR.

6.

En stöt och et spel äro icke alltid detsamma; den förra är ofta en fortsättning af flere, de sednare.

7.

Pizzicato, bläsningar, pedal och knäpp äro tilfälligheter men icke nödvändigheter.

8.

Utaf extra näsor äro de svårast under spelet som klandra köpet, efter spelet, de som vilja veta vinsten.

9.

Hos hvar och en människa äro vissa begrep om Cambio medfödde (ideæ innatæ) som til exempel: at man aldrig kan tappa med 5 Matadorer, svårligen med 4, om ej motspelaren har 5, och at 3 med blotta förnuftets ljus kunna göras mäktige.

10.

Cambio Dauphin är et skämt af INVENTOR; endast bekant i Stockholm och Sveriges västra Provincer,

CAMBIO - VISA.

Låt oss alt behaga,
Låt oss Korten taga,
Kom och sätt dig ner i ro:
Bort en sorglig anda;
Granne *blanda, blanda* ;:
Hej god tår, och Cambio.

Granne *mar che* ur *Potten*,
Blaren den *Hunds* fotten,
Cambio och *Cucu* står.
Jag ser *Skorsten* ryka,
Vårdshus måtte *stryka* ;:
För *Sju Tusand*, Hej god tåt!

Bacchus spelar *Lyran*,
Alequin och *Fyran*.
Granne *stryk* och *drick* en tår:
Bullrar Du och ryter,
*F*** och hans *Recrüter* ;:
Husu öfver *Tolfvan* rår.

Gif mig hit min *Flaska*,
Två Husarer raska,
Stryk för *hugget*, skall Du si:
Blarn den *Hottentotten*,
Jag tar hela *Potten* ;:
Hej, god tår, *Caval* förbi!

J A S S.

Är ett af de mäst Interesfante Spel som af
måne personer kunna spelas.

Det fordrar mycken upmärksamhet och ett
godt minne. En värdslös Spelare är säker at
förlora.

Til detta spel nyttjas endast 32 kort nemli-
gen från och med Sjuan til Ässet i hvarje af de
4 färgorne.

Knektarne kallas *Jasfar*, och derifrån har
ock spelet fått sitt namn.

Nian i den färg, som är trumph kallas *Monell*.

Bägge Spelarne draga först hvar sitt kort
utur leken, och den som får det minsta skal gif-
va, hvilket i början af spelet anses för en för-
mohn. Gifningen sker med 3 kort, 3 gånger,
så at hvarje spelare har 9 kort: derefter upväm-
des det öfversta kortet, som utvisar hvilken färg
är trumph, och detta kort lägges öppet under
de öfrige (*Stocken* eller *Talon*) samt blifver sä-
le.

ledes det fifta kortet som får uptagas: Dock kan den som har Sjuan i triumph, byta sig til det användbara kortet, hvilket man ock icke gärna underlåter.

Sedan således är gifvit, bör förhanden innan han spelar ut, angifva hvad han har och vil räkna, samt inhämta motspelarens yttrande, om hvad således anmält är, lemnas ostraffadt eller ej.

Följande sammanfattningar af Kort kunna anmälas.

Tre efter hvarannan följande kort i ten och samma färg, kallas *Terz* t. e. Hjerter 10, Hjerter Knekt, Hjerter Fru eller Spader Sju, Otta och Nio, och så vidare.

Fyra Kort i suite, kallas *Quart*.

Fem Kort.

Sex Kort.

Sju Kort,

Otta Kort, alt i suite som ofvan är sagt.

Ett hundrade Damer, det vil säga alla 4 Damerne.

Ett hundrade Kungar,

Ett hundrade Åfs.

TVÅ hundra de Jassar, eller alla 4 Knektarne, hvilket är den högsta anmälning, som icke af någon ting kan straffas.

När förhanden anmält, t. e. en terz så kan efterhanden om han äfven har terz fråga *huru hög förhandens är*, då förhanden upnämner högsta Kortet af terzen, til ex. *från en Kung*, om terzen består af Kung, Fru och Knekt; Har då efterhanden en högre terz, neml. Åfs, Kung och Fru, så svaras at den anmälte terzen ej duger. Så snart anmälningen på detta sätt är afgjord spelar förhand ut, och efterhand sticker eller lemnar spelet efter behag, utan at vara förbunden at bekänna den utspelte färgen. Den som stuckit, uptar derefter först et kort af Stockn, och har förhand til utspelning och ny anmälning, hvar med fortfares ända til des alla korten äro uptagne; kunnandes ingen anmälning vidare ske, sedan af de sista nio Korton, et är utspelat.

Så snart en anmälning är skedd och godkänd, upteknas den på följande sätt med krita;

Terz 11

Quart --

5 Kort 5.

6 Kort 6 0, 1, 2.

100 Åfs 0.
 100 Kungar 0.
 100 Damer 0.
 200 Jasar 9.

Åndamålet i Spelet är at först hinna til 500 då man vunnit partiet, och större eller mindre vinst dervid determineras af de flere eller färre honneurer som man vunnit mer än motspelaren.

Beräkningen at komma til desse 500 points sker på det sätt at hvarje anmålning, som man fått upskrifva räknas sålunda:

En terz för 20.

En quart för 50.

5, 6, 7, 8 Kort för 100.

Hundrade Åfs	}	100.
Kungar		
Damer		

Tvåhundr. Jasar 200.

Desse utom räknar hvarje Spelare de kort han fått i sina stick, på det sätt at Åfs räknas för 11. Kungar för 3. Damer för 2. Triumph Jafs för 20. De andre Knektarne för 1. Tiorna för 10, Monellen eller Triumph Nia för 14 och alla sticket för 5; Alla Kortena utgöra tillsammans

146 points, hvarföre endast den ena Spelaren räknar sina Kort, då den andra straxt vet hvad han har, t. e. om den som räknar har 93 points i sina stück, så har den andra 53, eller resten i 146.

Honneurerne, räknas endast af anmälningarne, på det sätt, at

- 1 Terz räknas för en.
- 1 Quart för två.
- 5 Kort för fem.
- 6 Kort för sex.
- 7 Kort för sju.
- 8 Kort för otta.
- 100 Åls &c. för fyra.
- 200 Jasar för nio.

Vid hvarje gifning hopräknar man sine erhållne points och honneurer, hvilket af följande Exempel bäst läses.

Om den ena Spelaren har fått ostraffadt anmäla 3 terzer, 2 kvarter och fem Kort, så står hans spel sålunda marqueradt;

5
—
—
III

Har

Har han nu tillika 100 points i sina Kort, så räkna han, för 5 Kort 100, för hvardera qvarten 50 och för hvardera terzen 20, eller alt tillsammans 360 points, och i Honneurer har han för 5 kort 5, för hvardera qvarten 2 och för hvardera terzen 1, tillsammans 12 honneurer, hvilket han då för sig antecknar sålunda: 360 - 12. och derefter utstryker sine marquerade anmålningar.

Om den andra Spelaren åter har anmält 2 terzer, 1 kvart och 100 Åfs, så är hans spel marqueradt som följer:

$$\frac{0}{11}$$

Han har då i sina kort 46 points (emedan motspelaren hade 100) och alt tillsammans gör för honom 236 point samt 8 honneurer, hvilket han upslätter för sig: 236 - 8.

Spelet fortfar på detta sätt til dess endara hunnit til 500 och dermedelst vunnit partiet: Då jämföres honneurerne, och differencen utgör vinsten, så at den Spelare som har 16 honneurer endast vinner 2, om hans motspelare har 14.

Hinner man til 500 förr än motspelaren fått 250, så har man vunnit dubbelt partie.

Desse partier och vinster antecknas på det sätt, at man för simpelt partie upptecknar 2 och för dub-

dubbelt partie 4 samt fördublar antalet af honneurerne så at om man vunnit simpelt partie med 5 honn. skrifver man up sin vinst på detta sätt: 2. 10.
Om man vinner spelet derpå dubbelt partie med 8 honneurer skrifves 4. 16.

Tredje Spelet kallas *Quadrupel* och gäller dubbelt emot de andra, så at om man då vinner simpelt partie med 5 honneurer skrifves 4. 10.

Tre Spel utgöra en så kallad quadrupel och när de äro spelte kan partiet slutas men ej förr. Merendels öfverenskommer man i början huru många Quadruplar man skal spela. När man slutar sammanräknar man alla partier man vunnit, och multiplicerar deras antal med 6; producten tillägges honneurerne och bägge Spelarne jemnföra deras således erhållne total-summor, då differencen utvisar vinsten.

Den som har Triumph Jafs antecknar derföre i terz, och en sådan anteckning är icke underkastad at blifva straffad som andra anmålningar. Likaledes får den som har Kung och Dam i triumph, hvilket kallas *Stick*, när *sticket* brytes det vil säga när Kungen eller Damen spelas ut, derföre anteckna i terz hvilken icke eller straffas, af högre anmålning hos motspelaren.

När en af Spelarne får de 9 sista sticken kallas det *Gevaschen*, och derföre får han uplåtta och

och räkna sig tilgodo 3 honneurer; men några points räknas derföre icke.

Lika hög anmälning i triumph, straffar anmälning i de andra färgorna. Om efterhanden frågar: *huru hög förhandens anmälte terz, quart, 5 kort eller s. v. är*, så får han ej straffa med annat, än hvad förhand anmält; t. e. om förhanden anger 1 terz. och *högden* efterfrågas, så kan han ej straffas med quart, 5 kort, eller hundrade tal, utan kan då endast straffas med lika hög terz i triumph, eller ock högre terzer. Vil efterhand straffa med högre anmälning måste han, utan efterfrågan, straxt svara at anmälningen ej duger.

Då alla Kortet äro uptagne och de sista 9 på händerne, måste hvar färg bekännas, och om man det ej kan, måste man sticka med triumph: Dock kan aldrig Triumph Jafs commenderas, utan den behåller man, eller sticker med efter behag. Kortet sticka hvarannan efter vanlig ordning, utom i Triumph, ty där är *Fasfen* högst, dernåst *Monellen*, sedan *Åsset*, *Kungen*, o. s. v.

Så snart någon finner sig hafva hunnit til 500 säger han sig ute; Äfven som motspelaren har rättighet at derom tillsäga, och då är partiet slut, utan afseende huru långt man hunnit i utspelet af Kortet.

Alla sticken, utom det första skola läggas *cacherade* och så icke ses uti. Säger någon sig *sjelf*

sjelf eller motspelaren ute, och befinnes hafva o-
rätt, pligtar han derföre 3 honneurer.

Vid anmälningarne observervas, at de uti
hvar färg altid skola ske upføre: Således om man
har 5 Kort i svite från Åsset til 10:an kan man
först anmäla terz från en Dam, så terz från en
Kung, terz från ett Ås, och vidare quart från
en Kung och quart från ett Ås samt sluteligen 5
Kort; men icke får man anmäla först terz från
en Kung och sedan terz från en Dam i samma
färg.

Fem Kort straffar Hundrade tal eller 4 Ås o f.v.

Man bör noga observera hvilka suiter man
saknar, och om man har anledning at befara det
motspelaren kan få 5, 6 eller 7 Kort som kunna
straffa alt hvad man kan hafva at anmäla, så bör
man skynda sig at angifva det man högst får rä-
kna, på det sådant icke måtte genom motspeli-
rens högre anmälningar sedermera blifva odugeligt.

Efterhand får ingen ting anmäla eller beräkna
förr än förhanden utspelt; då först angifver han
hvad han har. Om förhanden vore ute, d. ä. re-
dan fått 500 points, men ej säger til derom,
utan spelar ut, så har Efterhand rätt at anmäla
och upteckna hvad han kan hafva at angifva.
Förhanden innan utspelet har endast rätt at tala,
såga sig ute, m. m. men efter utspelet är denna
rätt flyttad til efterhanden,

Om man anmäler t. e. i terz från Åfs och den ej kan straffas, få får man icke sedermera samma gång anmäla högre Kort t. e. i quart eller hundrade tal; utan måste alltid det högsta man vil anmäla först nämnas; Men väl får man anmäla i quart, och om den är god, sedermera tillika en terz i annan färg; eller om man anmält terz från Åfs, som ej kunnat straffas, får man tillika upfatta andra smärre terzer om man åger dem.

Förhand är ej skyldig at säga i hvad färg hans anmälte terz eller quart är förr än efterhand äfven spelat på sitt Kort. Äfven som efterhand ej är skyldig at säga hvarmed han straffar förhands anmälning, förr än förhand spelat ut.







ALCINOVS



DAVID

DOMINO



AENEAS



PALISADES

www.books2ebooks.eu