

L. H. Reynolds

755



*NAJNOWSZY*

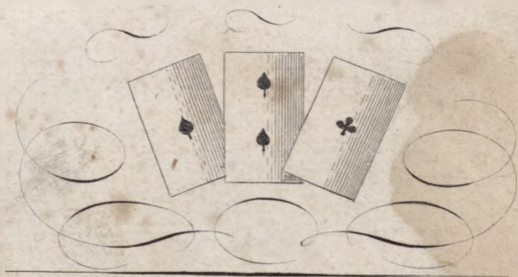
**ALMANAK**

DLA GRAJĄCYCH W KARTY I W SZACHY

podług najgruntowniejszych reguł ułożony

przez

*JULIUSZA CEZARA.*



w WROCLAWIU,

*u Wilhelma Bogumita Korna.*

1821.

14025.



7784

Nayłatwiwszy i Naydokładniwszy

# Sposób

nauczenia się

# G R Y W I S T A.

---

Tablica do Oznaczenia Gry.

Jeden.



Cztery.



Siedm.



Dwa.



Pięć.



Ośm.



Trzy.



Sześć.



Dziewięć.



Wydawnictwo Książkowe

1933

Warszawa

G. H. I. W. I. S. T. A.

Wydawnictwo Książkowe

Wydawnictwo Książkowe  
Warszawa  
1933



---

# G r a W i s t.

---

## Ogólne poprzedzające Wiadomości.

---

### Co do założenia Partyi Wista.

**G**ra Wista bywa pomiędzy czterema Osobami grana. Te cztery Osoby dzielą się na dwa Towarzystwa, bowiem, dwie Osoby grają wespół i są przeciwnikami drugich dwóch. Losém rozwiązuie się, kto ma z kim grać, a na kogo przypada karty rozdawać. Sposób jest następujący, który przy każdym Robbrze (niżej objaśnić się mającym) bywa powtarzany. — Każdy z grających wyciąga kartę jedną z tallii. Ci dwaj którzy najwyższe wyciągnęli karty, składają jedne Towa-

rzystwo, grając z sobą wspólnie, ci zaś dwaj, którzy najmnieysze wyciągnęli karty, składają drugie Towarzystwo i grają też samo wspólnie. As czyli Tuz, znaczy w tym miejscu Jedno, ten zaś który najmnieyszą wyciągnął kartę, jest w obowiązku najprzód karty rozdawać. Przy tym jednak zakładaniu Towarzystwa, mogą się różne zdarzyć przypadki, które następującym sposobem rozwiązać należy.

1) Gdy dwaj grający, wyciągają dwie równe karty różney Maści, te zaś karty wyciągnięte są między kartami, przez drugich grających wyciągniętymi, iako środkujące, wtenczas muszą jeszcze raz inne wyciągnąć; naprzykład, A. wyciągnął Asa kerowego albo 1. B. wyciąga Trójkę kerową, C. wyciąga Dwójkę Pikową, a D. wyciągnął Dwójkę Treflową, więc A. i B. są wtey Partyi przeciwnikami; A. zaś, rozdaie karty, C. D. ciągną powtórnie, który zaś z nich naywyższą wyciągnął kartę, grać będzie z A.

2) Jeżeli zaś trzech grających równe wyciągną karty, muszą więc jeszcze raz ciągnąć, karta jednak przez czwartą grającą osobę wyciągnięta, pozostaie zawsze starszą lub młodszą, bądź żeby trzy inne osoby powtórny raz starsze lub młodsze wyciągnęli. Naprzykład: A. B. B. wyciągają każdy Waleta, D. wyciąga Damę, więc

A. B. C. muszą powtórnie ciągnąć; wyciągnący zaś najstarszą kartę grać będzie z D. inni dwaj grać będą wspólnie, a kto między temi najmłodszą wyciągnął kartę, staje się rozdawającym; albo przeciwnie, gdyby A. B. C. wyciągnęli każdy Dama, D. zaś Waleta, więc A. B. C. muszą powtórnie ciągnąć, ten zaś kto najmłodszą wyciągnął kartę, grać będzie z D. D. rozdaie karty, ponieważ najprzód najmłodszą kartę wyciągnął.

### Sposób Grania Wista.

Wist grywa się francuzkiemi kartami, to jest talią z 52 kart złożoną, z których każdy współgrający po 13 odbiera. Karty rozdawają się pojedynczo i to od lewój ręki. Ostatnia karta, którą rozdający otrzyma, jest trumfem. Ta musi być natychmiast wyświęcona, ile że w przypadku zakrycia onę, lub umieszczenia między innymi kartami sobie danymi, ten który z grających ma rękę, ma oraz prawo, wyznaczyć co się ma święcić.

Karty w obydwóch kolorach, idą takim porządkiem. As, Król, Dama, Walet, Dziesiątka, Dziewiątka, Ośmka, Siodmka, Szóstka, Piątka, Czwórka, Trójka, Dwójka. Pierwsze Cztery t. i. As, Król, Dama, Walet, zowią się Honory, czyli Matadory.

Gra Wista dzieli się na Robbry w trzech granych, a dwóch wygranych Partyów, albo też z dwóch po sobie wygranych Partyów, robi się Robber Dziesięć położone znaki (*points*) czynią Partyą.

1) Znak kładzie się za każdy sztych, który iedne Towarzystwo więcej nad sześć zrobi; 2) za trzy Figury, które iedne Towarzystwo wspólnie w trumfach mają, oznaczają się dwa, a 3) cztery *points* za wszystkie cztery figury t. i. As, Króla, Dame i Waleta. — Która strona najprzod Dziesięć *points* oznaczy, wygrała Partyą.

Partyą wygrywa się różnemi sposobami, 1) *Simple*; gdy przeciwna strona oznaczyła Pięć; 2) *Double*, gdy przeciwnicy nic więcej iak cztery oznaczyli; 3) *Triple*, gdy przeciwnicy nie więcej iak dwa oznaczają, a 4) *Quadruple*, kiedy wcale nic nie znaczyli.

Partyą *Simple* wygrana, znaczy iedno; *Double* Dwa, *Triple* Trzy, a *Quadruple* Cztery wygrane. Robber znaczy trzy wygrane. Wygrawszy naprzykład dwie Partyi, iedną po drugiej *Quadruple*, więc wygrałem Robbra z iedenastu *points*.

## Szczególne Objaśnienie Tablicy do Oznaczenia,

Do tej Gry używają się cztery Marki; położywszy jedną Markę ● oznacza jedno; dwie Marki w równej linii ● ● oznacza dwa; trzy w równej linii ● ● ● oznacza trzy; cztery w prostej linii ● ● ● ● cztery, lubo cztery mogą być i tym sposobem ● ●  
● ● oznaczone.

Jedna Marka nad równą linią oznacza zawsze trzy, a jedna Marka pod linią równą, oznacza pięć, więc pięć

oznaczają się tym sposobem ●  
● ● Sześć ● ● ● ● ● ●

Siedm ● ● ● ● ● Ośm ● ● ● ● ● Dziewięć ● ● ● ● ● ● (na linii 1. nad linią 3, pod linią 5.)

1. nad linią 3, pod linią 5.

Wyrazy w tej Grze używające się.

Przy grze Wista używa się następujących Terminów czyli Słów: Impass zrobić, to jest, starać się, czyliby przy zadaniu współgrającego. Pomocnika swego, albo też Przeciwnika przed ręką, nie można przez to Sztychu jednego wiecory dostać, że się z najstarszych i z trzech kart tej Masci w rękę mających trzecią przybiła, odważając się nawet, że Przeciwnik za ręką będący, może

mieć drugą z najstarszych kart. W przypadku gdy ją nie ma, co się przeciwko niemu iak 2 do 1 ma wszakże dostało się więc tym sposobem zamiaru awęgo.

**Forsować**, zowie się zadając Przeciwnikowi w takiej maści, która u niego iest Renonsem, przez co iest przymuszonym, czyli forsowanym trumfem bić.

**Forte karte**, zowie się taka zadana, którą koniecznie trumfem bić trzeba.

**Tryk**, nazywa się każdy Sztych, który się iako wygrany Point, oznacza.

**Inwitę zrobić**, zowie się, gdy się w Maści iakowey zadaie karta mała, która wyżej od Szóstki być nie powinna; co tей iednak maści trzeba przynajmnięj iedną z trzek starszych mieć figur.

**Falszywą zrobić Inwitę** nazywa się, zadając w iakowey Maści kartę małą, a nie mając ani iedną z pierwszych trzech figur. —

**Singleton grać** zowie się, zadać z Maści w ktorej nie więcéy iak ta zadana w ręku się znajduie.

**Wielki Szlemm zrobić** nazywa się, kiedy ia z moim kompanem wszystkie trzymaście sztychów wygraię, a **Mały Szlemm**, kiedy ia z nim dwanaście sztychów wygryam, tak, że przeciwna strona ieden tylko sztych dostaie.

Wielkim i Małym Szlemmem podług wyrazów grających Wista, jest ta strona, która wszystkie trzynaście albo dwanaście sztychów przegrała.

Wielki Szlemm rachuje się Sześć, a Mały Szlemm trzy points wygranych. Można nawet w jednym Robbrze 5. razy Wielki Szlemm zrobić, dwie Partye Quadruple, i po odtrąceniu jednéj Simple przegranej Partyi, wygrać Robbra o 40 points.

Robber rachuje się Siedm, gdy się Partye bez Triple i Quadruple, i tylko Double grają, ponieważ w takim razie nie można więcej iak Siedm points wygrać. Na iedenaste grywa się Robber, kiedy Partye Triple i Quadruple, mogą być wygrane. Można w ten czas dwa razy Quadruple, a z Robbrem iedenaste points wygrać.

### Reguły Ogólne.

1) Zadawanie, zaczyna się zwyczajnie z tej Maści w której się najwięcej kart ma w ręku. — Mam bowiem to w zysku, że, gdy inne karty które się u Współgrających znajdują, są wygrane, reszta przy mnie pozostających, nie inaczej iak tylko trumfem może być przybita.

2) Trzeba z tej Maści zedać, w której Assa, Króla, Dame, albo Króla Dame, Waleta; albo Dame, Waleta i Dziesiątkę mam w ręku. W każdym w tych trzech przypadkach, zaczyna się od najwyższéj karty.

Nie mając zaś żadney z powyższych trzech przypadkach, trzeba więc z téj Maści zedać, w której Inwitę mieć mogę. w przypadku, gdy mam pięć trumfów najmniejszych, a w innéj Maści żadnéj Inwity grać nie mogę, więc trumfów zedać muszę. — Tym to sposobem mam przynajmniéj tyle w zysku, że współ zemną grający, za ręką zostaje, a zatym dwiema kartami z których we środku jedną tylko mógłby stracić (na przykład gdyby miał Assa, Dame) dwa sztychy zrobić może.

3) Kto nie ma więcéj nad dwa małe trumfy przytym w innych dwóch Maści, ma Assa i Króla, w czwartéj zaś nie ma Renonsy, powinien zaraz na początku starać się o tyle sztychów, ile mu się zrobić dadzą. Jeżeli współzemną grający nie dodaie mnie do której kolwiek moich Maści, więc nie trzeba go dalszym zadaniem karty wolnéj w Maści przymuszać do przybitania trumfem, ponieważ to grę iégo mocnoby osłabiło.



4) Rzadko jest potrzebnie lub pożytecznie w Maści przez współgraiącego zadany, odpowiadać, chyba że się w tym iedyny przewiduje sposób, Złą grę uratować, albo też wygrać.

5) Gdy każda, przeciwko sobie grających stron, ma pięć sztychów, a będąc ia pewnym, że z ręki ieszcze dwa sztychy nadto zrobić mogą, nie trzeba się od zrobienia onych wstrzymać, w nadziei, że można dwa decydujące Tryk albo też Ośm sztychów zrobić, bo straciwszy niezawodnego i decydującego sztychu, więc różnica jest 2, Szkoda zaś, do zysku w niepewności ma się iak 2 do 1. — Excepcya tey Reguły ma mieysca, w przypadku, gdy jest podobieństwem albo z pod suchy wydobyć się, albo też wcale Partiją wygrać. — W każdym tych przypadkach, trzeba się odważyć na przegranie Tryka decydującego.

6) Jeżeli iedna z stron przeciwnych, naznaczyła iuż 6, albo 7, druga zaś, która ma zadawać, ieszcze wcale nic, naylepiéy więc w takim zdarzeniu dla ostatnéy strony, odważyć się ieden albo dwa niepewne zrobić sztychy, w nadziei, grę ile możliwości do równowagi przyprować. Na przykład, mając damę albo Waleta z trumfów, przy tym zaś w innych maściach nie dobre karty, więc trzeba albo Damę, albo też Waleta grać z trumfów, przez co gra współzerną grającego

ieżeli ma wiele trumfów, zrobi się jeszcze mocniejsza; ieżeli zaś ma grę słabą, więc i w tym razie nie robi mu się krzywyda.

7) Mając cztery oznaczone trzeba się koniecznie starać, i jeszcze ieden point wygrać, przez co można połowę stawki wyratować. — Dla osiągnięcia tego zamiaru, trzeba z ostrożnością grać trumfy, choćby ich dosyć w ręku było. — Mając bowiem w honorach 1 a przytym 5 innych trumfów, można się bezpiecznie mocnym w trumfach nazwać.

8) Nie mając więcéy iak 9. oznaczonych, a będąc przytym mocnym w trumfach, nie trzeba iednak trumfa zadać, postregając, że pomocnik iedną, albo drugą kartę Przeciwnika trumfem przybić może; podać mu raczéy sposobność należy, ażeby mógł korzystać z Renonsu, przeciwnie zaś oznaczywszy Markami 1. 2. albo 3. trzeba tu na wspanak sobie postąpić, toż samo kiedy Partya 5. 6. albo 7. iest oznaczona, ponieważ w obydwóch tych przypadkach, idzie grana o więcéy iak ieden point.

9) Będąc za ręką, a widząc, że trzeci grający, to iest, przeciwnik od prawéy ręki, w Maści w któréty iego Pomocnik zadał, dobrą nie może przy-

bić kartą, trzeba (jeżeli w tym przypadku co lepszego nie pozostaie t. i. jeżeli sam zadać mający, żadney wysokiéy i do zrobienia sztychu zdatnéy niema karty) w Maści przez Przeciwnika zadana, grać daley, ponieważ Pomocnik w tym razie korzysta, to, co się pod N. 2. opisało. Wszakże przez to przeciwnik nawet przymuszonym zostaie, odmienić Maści, co w téy nowéy maści jest korzyścią.

10) Maiąc w ręku Assa, Króla, i 4 małe trumfy, zacząć należy od małego, bo byź może, że Pomocnik większy ma trumf, niż ten, co za ręką siedzi. — Jeżeli taki trumf znajduje się w ręku Pomocnika; można trzy razy, raz po raz, trumfa grać, w przeciwnym zaś przypadku, nie należy wyciągać wszyskie trumfy.

11) Maiąc Assa, Króla, Waleta i Trzy małe Trumfy, trzeba od króla zacząć, potym zadacie się Ass, (wyiawszy, jeżeli jeden z Przeciwników trumfa nie dodaie) ponieważ naywiększym iest podobieństwém, że Dama wyjść musi.

12) Maiąc Króla, Damę i 4 małe trumfy, trzeba od małego zacząć, supponując, że Pomocnik ma jeden z Honorów.

13) Maiąc Króla, Damę, dziesiątkę, i 3 małe trumfy, zaczyna się więc od Króla, bo największym jest podobieństwem, że na powtórzone Żądanie, Walet wyjść musi, albo też, jeżeli przeciwnik znówu trumf zadać, tak z Damą jako i z Dziesiątką. Sztych może być zrobiony.

14) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy zaczyna się od mniejszego trumfu, w nadziei, że Pomocnik może mieć jeden z Honorów.

15) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i trzy małe trumfy, zaczyna się od Damy, gdyż jest podobieństwem, że Dziesiątka na drugie wyzwanie wyjdzie. Albo też starać się Waletem i Dziewiątką za ręką dwa sztychy dostać, tak jak przy N. 13. z Damą i Dziesiątką być mogło.

16) Kto ma Waleta, Dziesiątkę i cztery małe trumfy, zaczynać powinien od mniejszego podług zasad pod Nr. 14. wyluszczonych.

17) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ósmkę i trzy małe trumfy, zaczyna się od Waleta, zapobiegając, ażeby Dziewiątką sztychu nie zrobiono, ponieważ bardzo wielkim jest podobieństwem, że przy powtórzonym wyzwaniu, wszystkie Honory wyjść muszą.

18) Maiąc Sześć mało znaczących trumfów, trzeba od najmłodszego zacząć, chyba że jest Dziesiątka, Dziewiątka, i Ósmka, i że Przeciwnik, który karty rozdawał, wyświęcił co z Honorów, w takim więc przypadku, gdy wyświęcony Honor jest przed ręką, trzeba najprzód grać dziesiątkę, co przeciwnika przymusza, Honory swoje sposobem dla siebie szkodliwym wydawać, a Pomocnikowi zostawia do woli, czyli je chce puścić, lub nie.

19) Maiąc Assa, Króla i trzy małe trumfy, trzeba od małego zacząć, podług zasad pod Nr. 14 przytoczonych.

20) Maiąc Assa, Króla, Waleta i dwa małe trumfy, trzeba od Króla zacząć, przez co aż nader jasno daie się Pomocnikowi do zrozumienia, że Ass i Walet pozostał się jeszcze w ręku — Postępując więc w zadaniu zała trumfa, a w ten czas odważyć się czyli się Walet uda. — Ten sposób grania nie może nic innego złego powodować, iak chyba, gdyby przy Damie za ręką u Przeciwnika, nie było innej karty.

21) Maiąc Króla, Damę i trzy niskie trumfy, zaczyna się od małego, podług przyczyn pod Nr. 14. podanych.

22) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i dwa małe trumfy, zacząć należy od Króla, podług zasad pod Nr. 20. podanych.

23) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, trzeba od małego trumfa zacząć, a to podług reguł pod Nr. 14. przepisanych.

24) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i dwa małe trumfy, trzeba od Damy zacząć, podług zasad pod Nr. 15. przytoczonych.

25) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, trzeba od trumfu małego zacząć, podług przepisów pod Nr. 15. położonych.

26) Maiąc Waleta, Dziesiątkę Ósmkę i dwa małe trumfy, trzeba od Waleta zacząć, ponieważ podług wszelkiego podobieństwa, Dziewiątka na dwókratne wyzwanie, wyjść musi, albo jeżeli Pomocnik znowu trumf zadać, trzeba doświadczyć się, czy nie można Ósmkę, będąc przy zadaniu przeprowadzić,

27) Maiąc

27) Maiąc pięć trumfów małe znaczących, w ten czas naylepięj zacząć od naymniejszego, chyba żeby w nich był Sekwens z Dziesiątki, Dziewiątki i Ośmki, bo w takim razie trzeba od najwyższej karty tego Sekwensu zacząć.

28) Maiąc Assa, Króla i dwa małe trumfy, zacząć od małego trumfu należy, podług przepisów pod Nr. 14. umieszczonych.

29) Maiąc Assa, Króla, Waleta i ieden trumf mały, zacząć od Króla należy, podług zasad pod Nr. 15. położonych.

30) Od małego trumfu zadaie się toż samo, maiąc Króla, Damę i dwa małe trumfy, podług reguł pod Nr. 15. przepisanych.

31) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i ieden trumf mały, zacząć trzeba od Króla, oczekując ażeby Pomocnik znowu trumf zadał, a to, dla doświadczenia się, czyliby chcąc Waleta wyciągnąć, albo zabić, Dziesiątki oswobodzić nie można.

32) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i mały trumf, zaczyna się od Damy, dla przeszkodzenia, ażeby z Dziesiątką, sztychu nie zrobiono.

33) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i dwa małe trumfy, trzeba od mniejszego trumfu zacząć, stosownie do prawideł pod Nr. 14. allegowanych.

34) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ośmkę i trumf mały; trzeba od Waleta zacząć, ażeby z dziewiątką sztychu dopuścić.

35) Maiąc Dziesiątkę, Dziewiątkę, Ośmkę i jeden trumf mały, zacząć od Dziesiątki należy. Pomocnikowi zostawnie się w takim razie do woli iego, czyli ją chce przybić lub przepuścić.

36) Maiąc Dziesiątkę i trzy małe trumfy, trzeba od mniejszego zacząć.

### Reguły Szczególne.

1) Kto ma Assa, Króla i cztery małe trumfy, a przytym ieszcze w innéy maści dobre karty, powinien nayprzòd po trzykroć trumfa zadać, zapobiegając, ażeby innéy maści iégo liczney; trumfami nie zabrano.

2) Kto ma Króla, Damę, i cztery małe trumfy, oraz w innéy Maści znaczne karty, powinien



od Króla trumfowego zacząć, z przyczyny, że będąc powtórnie przy zadaniu, można po trzykroć wyzywać.

3) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, oraz w innéy maści nie złe karty, zacząć trzeba od Króla trumfowego, w oczekiwaniu, że Walet na powtórne wezwanie zginie, nie spuszczać się na to, aby będąc przy zadaniu, chcieć Damę i Dziesiątkę, dwa sztychy zrobić, z obawy, ażeby drugiéy maści liczne karty, tymczasém trumfami nie były zabrane.

4) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, a przytym w inney Maści dobre karty, zadać należy trumfa małego.

5) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, oraz w inney Maści dobre karty, zacząć należy od Damy trumfowej, w nadziei, że na drugie wezwanie, Dziesiątka padnie. — Nie trzeba się na to spuścić, i chcieć Waletem i Dziewiątką, będąc przy zadaniu, dwa sztychy zrobić, lecz trzeba przy drugim zadaniu, trumfa zadać, a to w stosunku do zasad pod Nr. 3. Rozdziału tego przepisanych.

6) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, orsz w inney Maści dobre karty, trzeba od trumfa małego zacząć.

7) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ośmkę i dwa małe trumfy, a przy tym w inney Maści dobre karty, zacząć należy od Waleta trumfowého, w nadziei, że Dziewiątka na drugie wezwanie padnie.

8) Maiąc Dziesiątkę, Dziewiątkę, Ośmkę z małym trumfem, wraz w inney Maści dobrymi kartami, zadać należy Dziesiątkę trumfową.

---

Z kart po sobie idących, a trumfowych, trzeba od naywyższej zacząć, z kart zaś po sobie idących, a nie trumfowych, zadać się najmniejsza t. i. maiąc pięć kart; maiąc zaś trzy, albo cztery, trzeba od naystarszey z Sekwensu zacząć.

Będąc w trumfach bogatym, to iest: maiąc

Assa i trzy małe trumfy,  
 Króla, Damę i trzy małe trumfy,  
 Damę, Waleta i trzy małe trumfy,  
 Damę, Dziesiątkę i trzy małe trumfy,  
 Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy,  
 Damę, i cztery małe trumfy,  
 Waleta i cztery małe trumfy

nie trzeba się śpieszyć, chceć sztychów zrobić.

Za zwyczaj zaczyna się od Maści na której  
 czele Ass się znajduje, gdy w téj Maści są dwie  
 karty; przeciwnie, mając w innéj Maści 4 albo  
 więcéj kart okazujących siłę największą, nie trze-  
 ba zacząć od Maści w której się Ass znajduje.  
 Szczególnie zaś bierze chęć grającego, zadać z  
 Maści, w której są Dama, Walet i Dziesiątka, bo  
 jeżeli pomocnik mój ma Assa, a przeciwnik mój  
 z lewej strony Króla, więc Król zawsze jest w  
 niewoli.

Kiedy po prawej lub lewej stronie, znaczna  
 karta jest wyświęcona, na przykład, kiedy się Ass  
 poprawej stronie święci, a ja mam w trumfach  
 Dziesiątkę i Dziewiątkę tylko, lecz przytym Assa,  
 Króla i Damę innej Maści, reszta zaś Ośmiu kart  
 nic nie znaczących, trzeba więc Assa tej maści

zadać, w której jest Tertia Major. Pomocnik mój widzi przez to, że przy mnie jest przewaga w tej Maści, poczym trzeba zadać Dziesiątkę trumfową, ponieważ być może, że Pomocnik ma Króla, Damę, Waleta w trumfach, albo dwa Honory. — Lecz gdyby takowe były: tylko z Króla i Waleta, więc Pomocnik przepuści Dziesiątkę, a potym, przyszedłszy do zadania, grać będzie w Maści; w tym czasie trzeba wziąć się do Dziewiątki, ponieważ Pomocnik, tym sposobem niezawodnie prawie z niewoli Damę, jeżeli względem niej jest za ręką. Tym to samym sposobem można korzyść strony przeciwny bardzo ścieśnić, choćby ta nawet Króla albo Damę po prawej ręce była sobie wyświęciła. Gdyby po prawej ręce Dziesiątka się wyświęciła, a ja mam w ręku Króla, Waleta, Dziewiątkę i dwa małe trumfy oraz 8 kart nic nie znaczących, trzeba więc od Waleta zacząć, dla tego, ażeby Przeciwnik, Dziesiątką sztychu nie mógł zrobić, lecz mimo tego można Dziesiątkę w swojej utrzymać mocy, zrobiwszy powyżej objaśniony Impas, w przypadku gdyby przeciwnik powtórnie zadawał trumfa. — Toż samo zachować należy, gdy się po prawej ręce Dziewiątką trumfowa wyświęci,

Mając w iednėy Maści Króla i drobne karty, a Przeciwnik po prawey stronie w tey Maści zadaje, nie trzeba Królem przybić, chyba żeby się widziało potrzeby, dostać się do zadania, ponieważ dobry gracz, rzadko w tey Maści zada, w którey sam ma Assa z przyczyny, że gdy trumfy już wyszły, on sobie przez to gry naprawić może. Tę samą ostrożność zachować należy, mając Damę a przy niėy drobne karty, podobnież przy Walecie i Dziesiątce, bo przybiiając tą ostatnią, odkrywa się aż nadto słabość w tey Maści.

Mając w tey Maści, która iest Maścią Przeciwnika karty przewyższające, trzeba ie ile możności ochraniać, i z ręku nie wypuszczać, z przyczyny, że wydawszy wszystkie swoje karty wysokie, a przeciwnik lub iego Pomocnik ma ieszcze ostatni trumf w ręku, można trzy sztychy przegrać, przy usiłowaniu wygrania iednego.

Gdy mby przeciwnik po prawey ręce z Maści zadaje, w którey ia mam Assa, Króla i Damę, lepiej iest Assem, aniżeli Damą przybić, ponieważ to Przeciwnika omami, co w tym razie tak iest rzeczą ważną, że uważać nie trzeba, choćby się nawet Pomocnika razem omamiło.

W ten czas tylko dobrze jest łać poznać w której Maści iestem najmocniejszy, nie mając iak tylko iedney Maści obfitęy, zadawszy więc trumfa dla oswobodzenia Maści swoięy, daie się poznać, że się życzy, aby w tęy Maści było zadano: iezeli zaś we wszystkich Maściach iestem obfitym, nie potrzeba odkryć, w której właściwie iest przewaga. Chcąc współgraiącemu swemu bydź na Pomocy, ażeby w Maści obfitęy, ile możności mógł sztychów nabrać, trzeba się strzec nie dawać mu powodu do stracenia trumfów, a po tym mając w Maści iakowęy mnięy kartów niż Pomocnik, starać się przez dorzucanie kart wyższych, ażeby przy zadawaniu pozostał i t. d.

Gdy po prawęy ręce Damę wyświęcono, iak zaś w ręku mam Assa, Dziesiątkę, i przy nich trumf mały, albo Króla, Dziesiątkę z trumfem małym, a Przeciwnik mój po prawęy ręce, zadaio Waleta, trzeba mnie go puścić, ponieważ łatwo mnie przez to sztychu dostać a przegrać nic nie mogę.

W ogolności zależy przy Grze Wista,

1) Na wszystkie karty z największą pilnością uważać, dla pamiętania, wiele kart każdej Maści

i jakiej wyszły. — Bez tey baczości nigdy bowiem wiedzieć nie można, czy ta lub inna karta jest Forte - Carte lub nie.

2) Dokładnie trumfy rachować. Bez tey bowiem przezorności, zawsze grać się będzie w ciemnocie niewiedząc, czyli w ręku mającą Forte-Carte, można, lub, nie można grać, bez obawy ażeby trumfem nie była przybita.

3) Aże każda gra ma swoją właściwość i szczególne ułożenie, zależy więc wszystko dobrej uwagi i nieprzerwaney baczości. — Trzeba się więc przy grze swojej stosować do iey ułożenia do tego co Gracz albo Przeciwnicy dodali albo odrzucili; do tego w jakim iestem położeniu w Partyi, i tym sposobem grę swoją podług tego kierować.

Jest i to na przykład iedną z Reguł, ażeby w Maści, przez Pomocnika swégo odrzuconey, nie zadawać. Bowiém przez odrzucanie daie mnie poznać, że w tey Maści, albo mało co, albo wcale nic nie ma, i że iégo iest żądaniem, ażeby mu w inney zadać Maści,

Jeżeli mam na przykład tak złe karty, że się małego albo wielkiego Szlemmu obawiać trzeba, lecz przy tych niepoczesnych kartach, jeżeli mam w innej Maści Króla, a przy nim 2. 3. 4. i inne mniejsze karty, nie należy koniecznie inwitować na Króla, lecz raczej w każdej innej Maści zadać, a to dla tego, ażeby dostawszy się za rękę zrobić można upatrzonemu sztychu z Królem. — Takowych przypadków jest niezliczona moc, lecz niepodobna, aby wszystkich sobie kolejno wystać można, ćwiczenie się i zdrowy rozsądek są stworcami gracza dobrego.

---

### Prawo które przy tej Grze zachować należy.

1) Gdy jeden z grających nie z swojej kolei zadaie kartę, każdy z Przeciwników ma Prawo żądać, ażeby ta karta w czasie sobie upodobanym w ciągu tej gry, była zadana, lecz do woli właściciela oney zostawić należy, renonsować się. — Albo, gdy jeden z Przeciwników jest



przy zadaniu, może od Pomocnika swęgo żądać, ażeby Maści wymienił, którą chce mieć zadaną, Maść wymieniona musi być zadaną, jeżeli ją Pomocnik ma.

2) Nie można przedzwy żądać kary za fałszywe renonsowanie się, albo niedodawanie do koloru, aż poki sztych nie jest przewrócony i z ręki puszczony, albo jego Pomocnik świeżo nie zada.

3) Kiedy kto do koloru nie dodał, przeciwna partya może sobie 3 points rachować, gdyby mimo tey kary, strona renonsująca się, była wygrała, nie może więcęćy iak 9 wygranych rachować. — Owe trzy za karę rachowane, mają pierwszeństwo przed wszelkiemi innemi wygranemi.

4) Kiedy kto Pomocnika swęgo do wypowiedzenia ukończoney Partyi wzywa, wczasie, gdy ta wyżey lub niżey Ośmiu wygranemi jest oznaczona, każdy z Przeciwników ma prawo żądać, ażeby na nowo karty były rozdawane, a nawet obydwu Przeciwnicy mają prawo, zapytania sobie w tey mierze, uczynić.

5) Po widzianey już karty wyświęconey, nie wolno już Pomocnikowi swému przypominać, ażeby względem wypowiedzenia ukończonęj Partyi, zapytanie uczynił.

6) Gdy wyświęcona karta już była obeyrzana, nie można honory przeszłej gry zapomniane nazywać, chyba gdyby były już wprzód zgłoszone.

7) Gdy komu karta z ręki na stół wypadnie, tak, że ją poznano wolno każdemu z Przeciwników tą nazwać, musi jednak właściwą zgadnąć, i oddziały iey udowodnić. Jeżeli zaś niewłaściwą nazwie, każdy z Przeciwników ma prawo w toczący się Partyi raz ieden żądać, ażeby w podobnym sobie kolorze bądź naywyższa, bądź naymłodsza karta, była zadana.

8) Gdy kto fałszywie renonsuje się, przed przewróceniem iednak kart o tym grających uwiadomia, w ten czas Przeciwnicy mają prawo żądać, ażeby w kolorze zadany podług ich upodobania, albo naywyższą albo naymnieyszą zadał kartę; wolno im oraz, kiedy im się podoba, oka-

zaną kartę wyzwać, co jednak renonsowanie powodować nie powinno.

9) Gdy przy rozdawaniu kart, jedna się przewróci, wolno stronie przeciwney żądać, ażeby na nowo karty były rozdane. Jeżeli zaś kto z Przeciwników temu winien, więc rozdającemu wolno będzie w tym decydować.

10) Gdy Ass albo inny kolor jest zadany, ostatni zaś grający dodaie nim kolę na nięgo przyszła, więc Pomocnik ięgo, czyliby w kolorza zadany miał renonsy lub nie, nie może ani trumfem ani wyższą kartą przybić, ieżeli sztych ten bez przymuszonego renonsowania, opuścić może.

11) Gdy w talii kart, jedna iest przewrócona, trzeba na nowo rozdać karty, chyba żeby się to przy ostatnięj trafiło.

12) Dopóki się karty rozdają, nie wolno żadnemu grającemu podnieść i obeyrzeć swoje karty. Gdy się to iednak stanie, a omyłka w rozdaniu wydarzy się, więc osoba która rozdawała, obowiązana powtornie rozdać karty.

13) Gdy po zadanej karcie, ktokolwiek z strony przeciwnéj, dodaie nim na niego koléy przypadnie, więc pomocnik iégo, niepowinien sztychu przybić, ieżeli bez fałszywego renonsowania się przepuścić może.

14) Każdy z grających pilnować powinien, ażeby 13 kart odebrał. Jeżeli który nie ma więcej iak 12, a nie postrzeże prędzéy, iak dopiero po kilku sztychach zrobionych, reszta zaś grających należytą ilość kart mają, więc gra tocząca się, nie może być dla tego za nieważną uważana, lecz grający dwunastą kartami, podpada karze za fałszywe renonsowanie się, ieżeli w samey rzeczy do koloru nie dodawał. — Gdyby zaś jeden z grających miał 14. kart w ręku, więc gra wcale za nic uważaną być powinna.

15) Gdy kto w mniemaniu, że Partiją wygrał, karty swoje na stoł otwarte rzuci, Pomocnik zaś iégo poddać się niechce, więc przeciwnikom wolno żądać, ażeby każda z kart otwartych była zadana, w porządku tak im się podoba, zostawując jednak, do woli renonsować się.

16) Naprzykład A i B grają s sobą przeciw C i D; A zadaie Tresse, B zaś dodaie przed prze-

ciwnikiem C. więc w takim razie iest C. przy prawie przed pomocnikiem swoim C. rozrządzić, ponieważ B. bez kolei swojej grał.

17) Gdy kto pewien iest z ręki swojej wszystkie sztychy zrobić, może karty swoje pokazać. Gdyby zaś w liczbie kart iégo, znalazła się iedna, któraby nie przepuszczono, on zaś karty swoje pokazał, wystawia się więc na karę, że każda z iego kart przez Przeciwnika, podług upodobania może bydź do zadania wezwana.

18) Gdy kto z grających, w czasie gdy partya 8ma iest oznaczona, pomocnika swégo dla wypowiedzenia gry wzywa, ten zaś odpowiada, następnie obydwaj przeciwnicy karty swoje odkrywają, a w tym okaże się, że strona przeciwna żadnych niema honorów, w ten czas od nich zależy, czy zechcą, by na nową karty były rozdane, albo czy terażniejsza gra ma mieć mioysca.

19) Wśród partyi nie wolno nikomu wziąć świeżą tallią, chyba żeby wszyscy gracze na to zezwalały.

20) Rozdawający karty, iest obowiązany dopóty trumf wyświęcony na stole zostawić, dopóki

koley na niego nie przydzie do grania, gdy zaś wyświęconą kartę między w ręku mającemi umieści, nie wolno już nikomu zapytać się, co się święciło, lecz tylko jaki kolor się wyświęcił. Prawo te dla tego jest ustanowione, ażeby rozdający, nie nazwał inną kartę, coby się stać mogło.

---

## Gra Lombra.

---

**L**ubo Gra Lombra, tak iak inne gry w karty, od przypadków zawisła, zważając iednak na wielorakie niedoscigłe prawie iey stosunki, wyznać należy, iż tey grze żadną inną obok stawić nie można. Wymaga bowiem nie tylko gruntowney, umiejętności regułó*w* i praw, lecz oraz nie małego natężenia uwagi i rozsądku, a nawet daru zgadywania dla pożytkowania z szczęścia, i naprawy nieszczęścia przez roztropność. — Lombra można między 2. 3. 4. i 5. grać osobami; zwyczaj iednak uczy, że trzy tylko osoby do niey wchodzą. —

Głównemi przedmiotami przy nauczaniu się gry Lombra są, tak iak przy innych, po części zewnętrzne urządzenie, po części reguły, podług których uczyć się trzeba, po części prawa, które bezkarnie przestąpione bydź nie mogą.

## Urządzenie partyi Lombra we trzy Osoby.

Lombra grywa się zwyczajnie we trzy osoby z których jedna tylko w każdej partyi jest właściwym graczem. (*l'hombre*, człowiek) Nazwisko te hiszpańskie daje poznać rodzinę tej gry. Inne dwie osoby zowią się przeciwnikami. Bierze się z talii kart francuzkich z 52 kart złożoney 40 kart, odrzuciwszy dwanaście, to jest Ośmki, Dziewiątki i Dziesiątki.

Chcąc partyą Lombra urządzić, trzeba wprzody karty ciągnąć dla wynalezienia, gdzie który z grających siedzieć ma. Tym końcem bierze się 3 karty różnego koloru podwojnie naprzykład z Pik, 2 Trefle, 2 Ker, z tych kładą się 3 na stół otwarto, to jest na każdej stronie stołu jedna, gdzie 3 grający siedzieć mają, zatrzymując drugie trzy to jest 1 Pik, 1 Trefle i 1 Ker zakryte w ręku, z których każdemu grającemu daje się jedną wyciągnąć; każdy więc z grających zasiada tam gdzie na stole leży karta taka, jaką sam wyciągnął. A że jest zwyczajem, tego który ma karty dawać, przez kolor pikowy oznaczyć, przeto bierze się do owych trzech dla losowania wybranych kart, kartę pikową, a to ażeby ten który ma karty rozdawać, był oraz oznaczonym. Grzecznością zaś



jest temu, który ostatnim do gry jest przychodzącym, najprzód kazać kartę ciągnąć. —

Nim się karty rozdadzą, ustanawia się najprzód iak wysoko grać się będzie, i iaki się sposób obiera pomiędzy tylu zazwyczaj przy grze lumber użytymi. Już tedy rozdawaiący karty kładzie stawkę ustanowioną, miesza karty, a podawszy ie do zdeymowania po lewey siedzącemu, rozdaie karty od prawey ręki ku lewey, każdego razu po trzy, tak że każdy we trzech razach po 9 kart odbierze. Pozostaiące 13 karty, nazwane Talon, kładą się na miseczkę, do ktorey się stawka znajduie do dalszego przeznaczenia. A że zazwyczaj dwie tallii kart do lombra biorą się, obowiązkiem przeto jest każdego współgracza który po lewey stronie rozdawaiącego karty siedzi, wziąć drugą tallią do mieszania, i zmieszawszy położyć ią przy współgraiącym po lewey ręce siedzącym, przez co temuż prawo pierwszeństwa przyznaie się t. i. prawo zapowiedzieć grę, i pierwszą kartę zadać. —

Chcący nanczyć się tey gry, powinien najprzód poznać

Koley kart, i znaczenie onych,

kiedy są trumfami, i kiedy nie są trumfami. Naturalny porządek kart, t. i. porządek w którym

iedna po drugiej idzie nie będąc trumfami, jest w kolorze czarnym mianowicie w Pik i Treflu, taki iaki zazwyczaj przy innych grach zachowuje się iako to: Król, Dama, Niżnik, Siodmka, Szostka, Piątka, Czwórka, Tróyka, Dwóyka. Obydwa Assy w kolorze czarnym nie należą do powyższego naturalnego kart porządku, ponieważ, iak się w krótcie niżej opisze, są zawsze trumfami. W kolorze zaś czerwonym lubo co do Figur ten sam się zachowuje porządek; w innych iednak kartach wcale idzie nawspak, t. i. Król, Dama, Niżnik, Ass, Dwóyka, Tróyka, Czwórka, Piątka, Szostka, Siodmka. Łatwo więc z tąd poznać, że w kolorze czerwonym są dziesięć, w czarnym zaś tylko 9. kart, ponieważ obydwu Assy pikowy i treflowy do porządku naturalnego nie należą, lecz zawsze są trumfami.

Co zaś do porządku kart w ten czas kiedy są trumfami, rzecz ma się w następującym sposobie. Obydwa Assy czarne są zawsze trumfami. Pikowy Ass jest pierwszym trumfem i zowie się Spadillą, a treflowy Ass jest trzecim i nazywa się Bastą. Więc pierwszy i trzeci trumf są zawsze stałe w iakim kolwiek bądź kolorze, lub w iakimkolwiek gatunku gra się rozpoczyna. Drugi zaś trumf w ten czas dopiero ustanawia się, gdy się zapowiedziało w iakim kolorze czyli czarnym czyli

czerwonym zadano będzie, iest to karta najmłodsza w obydwóch kolorach, to iest w czarnym kolorze dwójka, a w czerwonym Siedmka. Trumf ten zowie się Manilią i iest drugim. Jest więc cztery Maniliow, dwa w czarnym i dwa w czerwonym kolorze; lecz znaczenie swoje lub wartość odbierają w ten czas dopiero, ieżeli się w tym kolorze gra zaczyna, w którym oni się znajdują, bowiem w przeciwnym razie, nie znaczą nic więcej, iak tylko czym są w porządku naturalnym. Naywyższe więc trzy trumfy są Spadilia, Manilia i Basta, i zowią się Matadorami (Zaboycami) — Maią prerogatywę, że niższym trumfem ani przybitemi, ani też wyzwanemi byź nie mogą. Czwartym zaś trumfem w kolorze czarnym iest Król; gdy zaś w czerwonym kolorze gra zaczęła więc Ass iest czwartym trumfem który w owczas zowie się Ponte, i preferencyą przed Królem ma; reszta idzie porządkiem swoim, i lubo powyżey wzmiankowane są właściwemi Matadorami, doliczają się iednak do nich reszta trumfów, ieżeli bezśrzednie po nich następują. Trumfy, które od Manilii zacząwszy po sobie idą, zowią się faux Matadors (falszywe Matadory). — A ztąd poznać można, że po ustanowionym trumfie, w czerwonym kolorze iest dwanaście, w czarnym zaś tylko iedenaście trumfów. Jakim zaś

sposobem trumf się obiera, okaże się samo przez się przy rozbiorze wszelkich sposobów w tej grze zwykłych. Tu zaś kładzie się

porządek gatunków tej gry zaczawszy od najmłodszego aż do najstarszego.

1. Gra z zapytaniem.
2. Gra z zapytaniem w kolorze,
3. Tourné albo male Kasko.
4. Obscurité.
  - a) z góry,
  - b) z dołu,
  - c) z środka.
5. Wielkie Kasko.
6. Solo.
7. Solo w Kolorze.
8. Solo tout albo *la Vole annoncée*.
9. Solo tout w Kolorze.
10. Grandissimo
11. Nullissimo. } te dwa gatunki nie należą do  
właściwego Lombra.
12. Murzyn.

Z początku samego nie miano w lombrze iak tylko dwa gatunki, to jest grę z zapytaniem y Solo. Dopiero później przydana wyżey wspomniane gatunki, przez co odjęto tej grze pierwiastkową swą czystość, a na to miejsce postawiono ją w rzędzie innych grów od szczęścia tylko zawi-

słych. — Roztrząsne niżey wszystkie iey gatunki podług powyższego porządku; poprzedzając iednak niektóre.

### Ogólne Reguły

1) Każdy z grających powinien na sam przód dopilnować, ażeby miał 9 kart sobie danych, iezeli kto ma nadto albo zamało, a nie zgłasza się z tym przed rozpoczęciem gry, dozna więc zawsze uszczerbku, iak się niżey okaże.

Temu który ma rękę, przynależy pierwsza gra, prawo te ogłasza przez wyraz: pytam się. Jeżeli gracz po nim idący chce zrobić grę w kolorze, więc pierwszy musi mu ją dozwolić, co się wyraża słowem: pass albo passuię; albo też sam ją grać obowiązany, albo też wyższą grę iako to Tourne, Obscurité i t. d. zapowiedzieć. Gdy więc między pierwszemi graczami ustanowiono będzie iaką grę ieden lub drugi grać będzie, albo też czyli ieden lub drugi passuię, y gdy zaproponowana gra będzie przyjęta, w ten czas dopiero wolno iest trzeciemu graczowi t. i. za ręką siedzącemu, oświadczyć się, czyli chce wyższą grę wprowadzić, czyli też passować.

Gry niższe powinny zawsze wyższym ustępować. Każdy gracz mający rękę przed drugim ma prawo grę przez następującego po nim zaproponowaną, sam utrzymać i grać; lecz niżey siedzący

gracz, musi zawsze wyższą grę przedstawić, jeżeli chce gracza przed nim siedzącego do oświadczenia się albo do odstąpienia, nakłonić.

4) Kto się raz oświadczył, że passuje, już daley inney gry podjąć się nie może.

5) Gdy kto powie: pytam się, drudzy zaś passują, nie może już więcey grać Solo, lecz inną grę wolno mu obrać; naprzykład Tournée, Obscurité i t. d.

6) Jeżeli gatunek gry zaraz na początku wyraźnie jest wymieniony, i jeżeli mowiono: pytam się w kolorze, albo, gram Tournée i t. d. już ją w ten czas odmienić nie można, lecz trzeba koniecznie przy wymienionym gatunku pozostać.

7) Każdy mający rękę, gra zawsze naprzód i zadaje. Po każdym zaś zrobionym sztychu, zadaje znowu ten, który sztychu przybił, i go dostał.

8) Nie mając karty w kolorze zadany, nie potrzeba koniecznie bić trumfem, lecz można podług upodobania inną dodać kartę.

9) Gdy zadano trumfa, lub w innym kolorze, nie trzeba koniecznie wyższym przybić trumfem, aby tylko trumf był dodany do trumfu, lub do zadanej maści karta tej maści.

10) Nie powinien nikt karty zadać, lub dodać, gdy kolej na niego ieszcze nie przyszła, ponieważ gra przez to odkrywa się; gdy się to iednak sta-

nie, a zwłaszcza z powtarzaniem, więc dwa współgracze mają prawo ustanowić kary dla nakłonienia wykraczającego do większej uwagi.

11) Skoro tylko przy zadawaniu karta z ręki grającego wyszła, i na stole odkryta leży, nie może już więcej na powrot być wzięta.

12) Gdyby który z drugich dwóch graczy fałszywą kartę dodał, mając tej maści karty w ręku, może wprawdzie kartę swoją wziąć na powrot, lecz jeżeli ma kilka kart tej maści, nie może więc większą przybić, lecz za karę musi mniejszą dodać. — Gdyby nawet ostatni z grających już był kartę odrzucił, przed nim zaś siedzący omyłki jego był postrzegł, biorąc także swoją kartę na powrot, więc i temu wolno kartę swoją na powrot odebrać, i podług upodobania inną bądź wyższą bądź niższą dodać, ponieważ omyłka pierwszego nie powinna pierwszemu bynajmniej szkodzić. Gdyby zaś sztych już był odłożony, i już znowu innakarta była zadana, w ten czas omyłka nie może być poprawiona lecz ten, który fałszywą kartę dodał, musi jedną zapłacić stawkę (bête) a lomber wygrał już grę swoją, i nie ma już potrzeby grać dalej.

13) Lomber (*L'hombre*) powinien właściwie być w stanie pięć sztychów zrobienia; może jednak i czterema wygrać, gdy jeden współgrają-

cych trzy, a drugi dwz ma sztychy. Jeżeli lomber ma cztery sztychy, i drugi przeciw niemu grający toż samo cztery sztychy, więc to się zowie Remisa. Naysztuczniejsza Remisa iest w ten czas, gdy gra w tym sposobie iest kierowana, że każdy z grających trzy sztychy odbierze; to się zowie semisa we trzech (*en trois*) tamta zaś iest remisa we czterech (*en quatre*).

14) Każdy rozdający karty kładzie stawkę, która na początku gry była ustanowiona. Do tego nie powinien być wezwanym, lecz powinnością iest iego, włożyć stawkę przed położeniem kart do zdejmowania.

15) Kto się zrzeka gry zapowiedzianej i otrzymanej, albo też przedsięwziętej przegrywa, płaci każdemu z współgrających tyle ileby odebrał, gdyby był wygrał, i kładzie stawkę; lecz w drugim tylko przypadku, jeżeli się w samej rzeczy gry tej podiał, płaci honory.

16) Jest rzeczą nader potrzebną przy grze postępować sobie bezgłośnie, nie gadając więcej, nad to, co wyrazić należy. Bo gdyby się kto odezwał mówiąc naprzykład: już ta maść wyszła, Króla już niemasz, jużem tej maści przybił, gray WMPan w tej maści, przepuść ją i t. d. byłoby to rzeczą niesprawiedliwą; dla tego więc zostawie się do woli grających na podobne wykro-



czenia karę wyznaczyć. — Wziąwszy ściśle, trzeba za to stawkę płacić, ponieważ wygrana lub przegrana bardzo często od podobnych oświadczeń zawiste.

17) Względem Couleur de preference albo Favority są następujące okoliczności do rozważenia. Dawniej obierali grający albo zaraz na początku gry, jedną z czterech maści, która, dopoki gra trwała, pierwszeństwo miała, tak dalece, że gry w tej maści podjęte, przed wszelkimi podobnymi w innych trzech maściach, pierwszeństwo miały; alboważ też przyznawano tej maści pierwszeństwo w której pierwsza gra była wygrana. Teraz zaś powszechnie odmieniają przy każdej grze, Couleur favorite, a to w tym sposobie, iż zawsze karta leżąca na wierschu tej tallii, którą za ręką siedzący miesza a rękę mejącemu dla rozdania przyszłej gry podkłada, w każdej grze Couleur volante. Tak naprzykład gdyby Trefle było Couleur favorite, więc mając w tej maści favority, ułożoną grę zapytającą się i Solo, można każdemu innemu, grę jego przeważać, gdyby miał podobną w trzech innych maściach. — Honory w tym gatunku gry placą się dwóynasob iak zwyczajnie; jeżeli zaś kto żadnych honorów nie zrobi, więc grający odbierze od każdego tyle, ile

stawka wynosi, lecz gdy przegra, musi, mimo stawki, tyleż zapłacić.

### Gra zapytująca się.

Kto się raz zapytał, nie może już Solo grać, lecz do innych gry *Tourné Obscur* wziąć się. Kto zapytanie swoje, do skutku chce przywieść, powinien, skoro mu gry dozwolono, koloru, w którym grać zamysła, ogłosić. Chcąc grać z zapytaniem trzeba mieć takie w ręku karty, ażeby z pewnością trzy sztychy rachować można. Trzeba naprzykład mieć Spadillą, Damę, Niżnika i Króla albo Manillią, Króla, Damy i trumfą, albo Basty, Ponty, Króla, Trumfą i Króla ieszcze iednego, tak dalece, że dokupiwszy ieszcze trumfu wysokiego albo dwa małe trumfy, albo też force r. i. Króla, a mając przytym Renons iaki, spodziewać się można tey gry wygrać. Za zapytanie pojedyncze nie płaci się, zapytanie zaś w masć, płaci się tyle co stawka wynosi, albo iedna Marka, a w obydwóch przypadkach bierze się zbiór stawków, i co tylko więcey się przy nim znajduje. Jeżeli się zrzeknie gry, albo ją przegra, więc reguła ogólna pod liczbą 15. umieszczona, ma miejsce.

## Tourné albo małe Kasko.

Kto chce Tourné grać, oświadcza się przez wyraz: gram Tourné. A gdy mu ją dopuszczają, więc przewraca pierwszą kartę Talonu, ta zaś staie się trumfem. Odrzuca potem z kart w rękę mających tyle; ile mu się podoba, i kupuje na to miejsce z Talonu drugie; gra zaś idzie, iak zwyczajnie.

Czasem dozwała się, że gdy Lomber Assa czarnego przewrócił, drugą kartę przewrócić może, która to druga dopiero trumf oznacza. Lecz ten sposób iest uszczerbkiem nie małym dla drugich dwóch współgraczy, a nadto wielkim awantazem dla Lombrą. ponieważ zamiast iednego trumfa dwa odbiera, w których nawet Matador znajduje się; więc sprawiedliwą rzeczą iest, ażeby, gdy dwa razy przewrócił, grę zaś przegrał, dwie stawki postawił.

Gra Tourné albo małe Kasko nie iest już powszechnie w używaniu, ponieważ tam, gdzie ieszcze ma miejsce, przy wielkim Kasko obydwą Assy pokazane bydź muszą. Że iednak takowe pokazywanie zdaie się bydź niekoniecznie dobrym więc złączono obydwą Tourné, iak się niżej okazać ma.

Chcąc grę Tourne' przedsiębrać, trzeba przynajmniej jednego z dwóch Assów, a przytym kilka Manilliów i Forsów mieć.

### Obscure grać.

Obscure grać albo Obscurité, idzie w rzedzie po grand Kasko. Kto się do niej bierze odrzuca Ośm albo wszystkie Dziewięć kart, i bierze z Talona tyle na to miejsce, a przejrzawszy je, obiera sobie z nich trumfa. Więcej nad jedną kartę nie może Lomber zatrzymać. Niektorzy grają nawet tym sposobem, że dokupowanie na trzy sposoby gry dzielą, to jest że Lomber oświadczyć się musi, czyli chce z dołu czyli z gory, czyli też z środka dokupywać się, a w każdym razie płaci się zawsze co raz większy honor, a nawet gry same przewyższają się podług wyższych honorów. Głównym w tym sposobie grania, jest zyskiem, żeby Lomber karty odrzucone w dobrej miał pamięci i z nich wiedział, wiele i iakiego gatunku są karty brakujące drugim dwom współgrającym w tej Maści, którą on sobie trumfem obiera. Gdy Lomber świeżo odmienione karty był przejrzał, już mu, podług ścisłej reguły, nie wolno odrzucone przeglądać. Dzieje się iednak bardzo często, że się tej reguły nie zachowuje, a  
karty

karty już odrzucone przeglądają się powtórnie. Jeżeli się takich złych kartów dobrał, że trumfa obrać nie może, więc odrzuca grę i płaci współgrającym, jak się niżej namieni. Wreszcie zależy od grających, czyli zezwolić zechcą, aby Obscur tylko z góry, to jest zdiąwszy z góry karty, albo z dołu, wzięwszy je ze spodu, albo też ze środka, odliczywszy z góry i z dołu zarówno karty, był grany.

Kto się bierze Obscur grać, ma zazwyczaj ieden z czarnych Assów w ręku. Odważniey zaś grywa się robiąc *Obscur* na force t. i. Króla. — Nadzieia która się w Talonie pokłada, że tam dobre karty znajdować się muszą, pochodzi z przyczyny złych kart w ręku znajdujących się. Przy dobrych więc kartach nie wypada więc grać *Obscur*.

### Grand Kasko albo Forcee partout.

Casco albo Kasko jest to słowo hiszpańskie i znaczy: wpadam albo przepadam ponieważ grający nie ma do tego przyczyny, lecz zpuszcza się tylko na los, przez co często płacić musi. *Forcee partout* zowie się dla tego, ponieważ ten, który się do tego sposobu bierze, przymusza innych współgrających do grania albo sans prendre, albo też passować, ile że ten sposób grania idzie

w rzędzie po grze sans prendre. Chcący grać Forcée par tout musi obydwu czarne mieć Assy, to jest Spadillią i Manillią, i one pokazać. W ten czas dopiero przewraca tak iak przy Tourné, zwierzchnią kartę z Talonu, która trumfa oznacza; odrzuca z swoich kart tyle ile potrzeba, i bierze na to miejsce inne z Talonu. Inni grający kupują toż samo, gra grywa się iak zwyczajnie, honory zaś płacą się iak przy sans prendre. Jeżeli kto ma dziesięć kart, więc tonie przeszkadza grać Kasko, aby tylko Lomber przed kupieniem kart tym się zgłosił.

W wielu towarzystwach jest zwyczajem obydwu Assy nie pokazywać, a to dla nieodkrycia gry. W takim więc razie grywa się Grand-Casco iak Tourné, zaś Tourne znaczy tyle co Grand-Casco, a honory płacą się tak tu iak i tam; lecz w rzędzie gatunków idzie po za Obscür, który go przewyższa.

### Solo albo sans prendre.

Sans prendre albo Solo grać zowie się z dziewięcią na samy początku odebranemi grać kartami, nie odrzuciwszy z nich żadney, ani dobrawszy inney z Talonu. Solo grywa się w ow czas kiedy w dziewięciu na początku odebranych kartach znajdują się tak dobre karty, że się spodzie-

wać można albo niechybnie pięć sztychów zrobić, albo je podług wszelkiego podobieństwa mieć w ręku, albo też per quatre t. i. przez cztery sztychy, grę wygrać. Nazwałbym iednak zbytęczną odwagą, i nie radzę, nie mając w ręku nic więcej iak cztery pewne albo do podobieństwa bliżskie sztychy, grać Solo.

Jeżeli na ręku siedzący chce grać, więc zgłasza się mówiąc: gram Solo albo Sansprendre i wymienia maść gry swojej, po nim następujący bierze z Talonu tyle kart ile mu się podoba, trzeci zaś bierze resztę albo tyle ile mu potrzeba.

Gdy Lomber pięć sztychów albo ieden sztych więcej zrobi, iak inny z drugich współgraiących, więc wygrał grę swoją. Żąda zapłaty honorów i Matadorów, co iednak uczynić musi, nim ieszcze karty do następującej gry będą zdięte, ponieważ podług powszechnych reguł iuż żaden nie jest obowiązany iemu płacić. To się zowie *Surprise* lecz w posiedzeniach obyczajnych iuż dawno uznano to za rzecz nieprzyzwoitą, i tchnącą chciwością, dla czego, zwyczajem przed zaczęciem gry ułożyć między sobą, że się sans prendre grać będzie, to jest że wygrywający może ieszcze zapłacenie honorów żądać, lubo karta iuż do nowej gry była zdięta.

Za sans prendre płaci się zazwyczaj drugie tyle ile stawka wynosi, tak na przykład, gdyby wygrwający był grał Solo z pięcią Matadorami stawka zaś czyni iedną Markę, więc za sans prendre odebrałby 2 marki, za 5 Matadorów, 3 Marki więc w ogolu po 5 Marków od każdego innych współgrających. Lecz tyle musi każdemu współgrającemu zapłacić, gdy grę przegrał.

Gdy kto maść iakową wypowiedział, nie wyraziwszy przytym, że się chce zapytać, albo jeżeli który przed nim siedzących iuż zapytanie był uczynił, więc przymuszony iest, w maści przez siebie wypowiedzianej grać sans prendre, chyba żeby pierwszy chciał gry sam otrzymać, i sans prendre grać.

W graniu sans prendre może Lomber pokazać sobie sztychów od innych żądać, tak dla przeliczenia trumfów, iako też dla poczynienia urządzenia względem gry swojej.

Gdy kro gra sans prendre, a przy dokupywaniu kart okaże się, że w Talonu karty iedney brakuie, więc to mniej szkodzi, lecz Lomber gra grę swoją. Jeżeli zaś ten, który karty rozdawał chce grać sans prendre, gra nie uchodzi, ponieważ iego było rzeczą przekonać się, czyli Talon iest iak bydz powinien.



Jeżeli ktoś wymowi: *gram sans prendre*, a postregłby potym, że ma jedną kartę za nadto, więc gra jest przegrana, y stawić musi stawkę. Jeżeli jeszcze maści trumfowey nie wyraził, nie płaci za Matadory; jeżeli zaś maść już wymienił, więc musi oraz i Matadory zapłacić. W ogólności jest regułą przezorności, przed wymowieniem *sans prendre*, przeliczyć karty, dla przekonania się czy niemasz więcej iak dziewięć.

#### *Vole* (albo *Wole*) i *Tout annoncer*.

Gdy Lomber wszystkie dziewięć sztychów zrobi, więc wygrał *Wole*. Za honory płaci się zwykle drugie tyle iak za *sans prendre*. Było dawniej zwyczajem że kto *Wole* zrobił, nie tylko stawki z miseczki brał, lecz wszystkie stawki, które na stole były wygrywał dla tego nazwano *Todos*; t. i. wygrał *tout* wszystko albo *Todos* całą grę.

Gdy Lomber pięć sztychów zrobił, a zadaie szóstą kartę, domyśleć się więc można, że chce *Wole* grać; i gdyby umyślnie albo z prędkości to zrobił, nie może już szóstą kartę wziąć na powrot. Każdy przeto współgrający powinien sztychy swoje liczyć, ażeby z prędkości nie dał przyczyny do *Woly*, i sam się nie skrzywdził.

Gdy kto grał *Wole*, a przegrał ją, więc rachują mu się honory, do których, mając cing pre-

miers i Matadorów, ma prawa, których sobie przy płaceniu Woli potrąca. Lubo niewolno po ecart karty odrzucone powtornie przeyrzeć, a zwłaszcza przeyrzawszy już nowe, lecz jeżeli Lomber uczynił to przez omyłkę albo też umyślnie, nie może grać Woli, Jest oraz zwyczaj, że Lombrowi grającemu sans prendre, nie dozwala się Woli grać, gdy sztychy już przewrocone ieszcze raz przegląda.

Jeżeli ieden mówi, gram sans prendre, a po nim następujący oświadcza, iż on sans prendre Wole, albo Tout annonce grać chce, więc ostatnia gra ma pierwszeństwo. Lecz w ten czas musi wszystkie dziewięć sztychów zrobić; jeżeli w iednym chybi, powinien stawkę stawić i honory za sans prendre, Matatory i Wole zapłacić, a nawet cinq premiers w takim przypadku nie bywają mu rachowane.

Jest zawsze nie przystoyno, lecz przy Woli byłoby dla Lombra szczególnie szkodliwym, gdyby który z grających karty nie podług porządku dodawał; bo zwłaszcza przy ostatnim, gdzie nawięcey zawisło wiedzieć iakiey Maści zatrzymać dla przeszkodzenia Woli, może iedna karta nie podług porządku dodana pomocnikowi tyle podać objaśnienia, że Lombrowi przeszkodzi dostać Woli. Lecz jest oraz powinnością Lombra, grać karty z

porządku, i sztychy na kupie w miseczce zostawieć; powinien każdy sztych zrobiony osobno odłożyć, a jeżeli aż do piątego sztychu odrzucano karty cokolwiek nagle, powinien współgrających wezwać do bacności, ażeby karty przed ręką nie odrzucali,

### Grandissimo.

Grandissimo grywa się iak Sansprendre, bez potrzeby dokupywania się. W nim niemasz więcej trumfów iak obydwa Assy czarne; reszta kart znaczą podług zwyczajnego waloru. Maiąc iak naprzykład obydwa Assy czarne, Króla karowego, Damę karową, i Króla treflowego, więc mam pięć pewnych sztychów. Albo, będąc na ręku, jeżeli mam Spadillę, Króla kerowego, Damę kerową, Waleta kerowego i Pontę kerową; wyzywam więc przez Spadillę, Bastę, i robię czterema najwyższemi kerami jeszcze resztę sztychów. Można w prawdzie, lubo z wielką odwagą nawet bez obydwóch Assów czarnych, grać Grandissimo, to jest jeżeli mam wszystkie cztery Forsy albo Króle z Damami, i jeżeli iestem na ręku.

Grandissimo znaczy dwa razy tyle co Solo couleur; więc 8 Marków, Grandissimo premiere 12. a Grandissimo tout 24 Marków.

### Nullissimo.

Cheąc grać Nullissimo trzeba koniecznie żadnego nie zrobić sztychu. W tej grze niemasz nawet więcej trumłów jak dwa czarne Assy; reszta kart znaczą podług zwyczajnego porządku. Kto chce Nullissimo grać nie powinien mieć Assa czarnego, i powinien z kartów swoich poznać, czyli są tak niskie, iż żaden z współgraiących nie może mu niższą kartę do sztychu poddać. Jeżeli się zdarzy, że musi kartą jedną przybić, tak że mu się sztych dostaje, więc przegrał.

Nullissimo znaczy dwa razy tyle co Grandissimo, a zatym 16 Marków.

Lombra gdy się gra z Nullissimo i Grandissimo, zawsze Nullissimo jest grą najwyższą: nie może więc Solo tout albo Wolaannoncée mieć miejsca.

### Murzyn.

Zdarza się często, że cztery osoby grają, lecz zawsze tak, iż jedna a zwyczajnie ta, która po lewey stronie rozdawającego karty, siedzi, nie gra. Ta osoba zowie się Królem, której za poprzedzającą umową, gdy wszyscy grający passują, dozwala się wziąć Talon, z niego wybrać sobie karty i resztę czterech kartów odłożyć. Ten sposób grania zowie się Murzyn. Placi się tak jak Obscur

od dołu. Kto Murzyna przegra albo grę odrzuca stawia stawkę; są niektórzy, którzy podwoyną stawkę piszą, ponieważ Murzyna nie inaczej iak przez 5 sztychów wygrać można, a zatym nic innego iak Kodilla przegrana bydź może. Samo się iednak przez się rozumie, że ten który chce grać Murzyna, ani Talonu ani karty iednego współgraczów przeyrzeć nie powinien.

### ○ Odkładaniu i Kupowaniu Kart.

Jest to wielką zręcznością chcąc dobrze przewidzieć, (bądź samemu grając, bądź gdy który z współgrających o pozwolenie zapytał się) iakie i wiele kart trzeba odrzucić, i na ich miejsce z Talonu wiaśić, ażeby grę tym sposobem kierować, by w pierwszym przypadku tym łatwiej była wygrana, albo w drugim przypadku Lombrowi tym więcej okazać sprzeciwieństwa.

Jeżeli Lomber sans prendre gra, nie iest więc trudno z kartów poznać; bo pierwszy może Ośm do dziewięciu kartów brać, roztropność wymaga iednak, po nim idącemu graczowi naymniey pięć kart zostawić ażeby, trumfy nie były nadto rozdzielone.

Jeżeli Lomber nie gra sans prendre, i ma tylko grę z zapytaniem, więc ten, który po nim dokupie się, nie powinien nigdy aż do szczętu

dokupować; chyba że ma przynajmniej jednego z trzech Matadorów albo kilka wysokich trumfów.

Bierze się zwyczajnie bydlę koniecznością do szczętu dokupować w ten czas, kiedy mam w ręku z maści czarney, jednego z trzech Matadorów, albo Króla wraz z trumfem jednym, albo Damę wraz z trumfem i dwa Króle, albo trzy małe trumfy; w czerwoney zaś Maści jednego Matadora, albo Pontę z trumfem, albo Króla, małego trumfa i dwoch innych Królów, albo też cztery małe trumfy. Przy Obscur kupuje się nawet mając tylko dwa małe trumfy i jedną Forcę-Ogólnich przepisów nie można tu kłaść.

Trzeba oraz na Lombrę uważać, czyli często odważne gry grywa, albo też czyli się na zasadach stałych rządzi.

Do szczętu kupować zowie się, gdy temu który na ostatku dokupuje się, mniej iak pięć kart zostawiam.

Jeżeli Lomber nie gra sans prendre, więc dokupuje się naprzód; po nim ten który iemu po prawey stronie siedzi. Jeżeli zaś gra sans prendre więc nie dokupuje kart, lecz ten tylko który iemu po prawey stronie siedzi, kupuje naprzód.

Lomber musi baczyć, ażeby się strzedz współgrającego który do szczętu kupić, a jeżeli jest potrzeba, grę tym sposobem kierować, ażeby ten

który najmniej wziął kartów, dwa stychy zyskał, dla tego by grę swoją w przypadku potrzeby nawet czterema szychami mógł wygrać.

Karty odrzucone kładą się zawsze po tej stronie gracza który je w przyszłej grze ma mieszać.

Jeżeli w Talonie kilka kart się pozostaną, które nie były kupione, te obeyrzeć nie wolno, lecz trzeba je do odrzuconych kart przyłączyć.

Jeżeli kto z Talonu jedną albo więcej kart wziął nadto, to iednak ieszcze nie był przeyrzał, nic nie szkodzi, bo w takim przypadku odeymnią się z dołu, i dokładają się do Talonu; jeżeli zaś karty kupione już przeyrzał, albo też grę swoją z dołu pomieszał, tak dalece że omyłkę już naprawić nie można; albo po nim idący już Talonu miał w ręku, i na swoje karty położył, albo też tylko przeyrzał, więc stawkę płacić musi, a Lomber wygrałby grę swoją nie mając nawet potrzeby zadawać. Te same zasady uważają się gdy który jedną kartę wziął za mało. Jeżeli Lomber jedną kartę był wziął za mało albo za wiele, więc gra jest przegraną, skoro tylko tę omyłkę postrzeżono już w takim razie daley nie grywa się, lecz Lomber musi stawkę stawić, a nawet i matadory, jeżeli ma niektore, zapłacić.

### O cinq premierach.

Gdy Lomber pięć sztychów zrobi, nim ieden z współgraiących sztych ieden przed sobą położy, każe sobie oprócz matadorów, ieszcze ieden honor za cinq premiers zapłacić, które zwyczajnie tyle ważą co trzy matadory. Trzeba więc przy tey grze mieć i na to uwagę, ażeby takowe honory pozyskać. Naprzykład, gdyby Lomber miał w Piku, Spaque, Spadillą, Manillą, Króla, Czworkę, Króla kerowego i treflowego; wyzwalby zaraz przez Spadillą na którą dwa trumfyby wyszły; daley przez Manillą na którą znowu dwa trumfyby padły, przy którey byłaby Basta, potym grałby Króla; na którego ieden tylko trumf paść może, następnie Króla kerowego, a po nim Króla treflowego; ieden z przeciwników, mający ieszcze dwa trumfy, powinien dodawać maści do obydwóch Królów, a Lomber ma więc pięć sztychów, nim ieszcze drugi współgraiących iednego dostał, żąda zatym za to honorów ustawionych.

Lombrowi tylko płaci się za cinq premiers; bo gdyby się zdarzyło, że ieden współgraiących pięć pierwszych sztychów zrobi, powinien się kontentować, że Kodillę zrobił; i nie odbiera żadnych honorów za premiers,



### O Renansie.

Renonse zowie się niedobor w iedney maści. Tak naprzykład mówi się mam renons w trumfie: t. i: nie mam żadnego trumfa. Renons w ker renons w treflu. Przy odrzucaniu kart iest naygłownieyszą rzeczą, karty tym sposobem odkładać, ażeby zawsze w iedney maści był renons, dla tego ażeby gdy Lomber ma Króla w tey maści, iego przybić można, albo jeżeli go pomocnik ma, żeby przy wygraniu onego w inney maści zrobić sobie można renonsa. Można przytym naylepiey zręczności gracza poznać, kiedy potrafi w samey grze pozbyć się kart niepotrzebnych a na to miast Króla Lombrowi przybić, albo wcale trumfa iakowego. Co niżej przez okazanie próby takowey gry iaśniey opisano będzie.

### Ofiarowanie gry.

Gdy Lomber nie dokupił się kart takich z któremi mógłby grę swoją wygrać, lecz chce iednak przeszkodzić, aby kto inny grę kodillą nie wygrał, mówi więc ofiaruję (daję) grę, i stawia stawkę. Jeżeli zaś ieden z współgrających mniema, że kodillę wygrać może, więc mówi: gram na przeciw, zowie się w ten czas Contre l'homme, a trzeci gracz łączy się z Lombrem, dla przeszkodzenia, ażeby ten Kodilly nie wygrał. Jeżeli więc Contre l'homme nie zrobi naywięcey szty-

chów, musi równie stawkę płacić, zdarza się czasem, że Lomber grę ofiarował, a drugi gra przeciw niemu, trzeci zaś zrobi najwięcej sztychów, w takim więc razie trzeci wygrywa stawkę, a przeciwnik wraz z Lombrem muszą stawki płacić.

Gdy Lomber grę swoją ofiarował, drugi ją akceptował, a trzeci gra napreciw, więc drugi nie może stawki wygrać, gdyby nawet więcej niż inni zrobił sztychów, i ponieważ przez akceptacją zrzekł się wszelkich pretensyi do tej gry. Lecz trzeci może w ten czas stawkę wygrać, kiedy drugi deklarował się być graczem przeciwnym; ponieważ on, jako ostatni, nie ma potrzeby deklaracją swoją uczynić.

Lomber powinien grę swoją ofiarować, nim zadał albo też z pierwszego sztychu partycypował, to później uczyni, musi stawkę płacić, ponieważ przez to grę wydał. Gra idzie swoją drogą, a jeżeli ją Lomber przegra, płaci jeszcze jedną stawkę, jeżeli zaś wygrał, nie może nic zyskać, ponieważ trzeci gracz bez wątpienia z awantażem dla niego grał, dla przeszkodzenia Kodilly.

Lecz Kontrałomber albo ofiarowanie gry jest teraz mniej używane. Grywa się bowiem teraz Lombra zwyczajnie tak, że gracz albo grę swoją grać albo też ją odrzycić musi. Jeżeli przegra bądź zapytanie, *sans prendre* bądź inną iaka bądź

może, Kòdyll, musi stawki dwoynasob do iedney lub do dwóch stawić, podług umowy zrobioney.

Jest ieszcze nowy sposób ofiarowania gry, co się Kunil zowie. Różnica w tym, iż jeżeli Kunil iest przyięty, ten, który ofiarował, stawki nie kładzie; jeżeli zaś nieprzyięty, ten, który ofiarował, grę raz zadeklarowsną uskutecznić musi, i ją odrucić nie może. Wreszcie postępuie się w tym stosownie do sposobu czyli gatunku gry obraney.

#### Objaśnienie wyrazu Bête (stawki).

To słowo bierze się często za Contrarium słowa l'hombre. Francuz mówi do człowieka nieroztropnie postępuiącego, *bête*. Lecz to słowo nie znaczy zawsze nieroztropnego, bierze się bowiem często za kszę, która po omyłce iakowey popelnioney, następuie. *Il fait la bête*, ma się rozumieć, ma pokutować za omyłkę przeciwko regułom. Więc *bête* znaczy karę graczką.

Gdy Lomber nie zrobił naywięcey sztychów, więc przegrał, i musi tyle postawić do stawki, ileby wyiał, gdyby był wygrał; ta więc stawka zowie się *bête* albo karą graczką.

Jeżeli Lomber grę zapowiedzianą nie dokaże, stawia rownie *bête*, a to zawsze pojedynczo iakowakolwiek bądź gra była zapowiedzianą.

Są jeszcze szczególne przypadki, gdzie gracz bête stawić musi, naprzykład gdy ktò nadto albo za mało kart z Talonu wybrał, maści zaparł, grę za późno ofiarował i t. d.

Gdy na pierwsze jeszcze nie wybrane bête, drugie następuie, więc te nie bierze się do pierwszego, lecz pisze się osobno, ponieważ zawsze iedne tylko bête wygrywa się. Toż samo dzieie się gdy trzecie, czwarte i t. d. następuią. Jeżeli się z Blokiem gra, więc rachue się Blok albo 3 points do stoiącey iuż stawki, i podług tey ilości pisze się bête. Naprzykład, ktò pierwsze bête zrobi, stawia iedną markę za stojącą stawkę (Pot) a 3 za Bloka, ogółem więc 4 marki; stoią tedy 8 points; rozdawaiący karty dostawia 1 point; jeżeli w tey grze jeszcze iedno bête wydarzy się, więc piszą się w ten czas 9 points. Blok rachue się raz tylko, i przy wszystkich po pierwszym następujących betach, rachue się do zapisanego beta stawka tylko świeżo przybyta przez daiącego karty. Jeżeli wiecey bêtów zrobiono, więc najwyższe bête wygrywa się naprzód.

### O Kodilli.

Kopilia jest w tedy, kiedy gracz który nie będąc Lombrem, pięć sztychów zrobił, a inne sztychy

sztuchy tak są podzielone, że jeden trzy, drugi zaś dwa tylko ma sztuchy.

Ktò Kodillią wygrywa, bierze z stawki to co Lomber był wybrał, gdyby grę swoją był wygrał. Lecz to już peawie wcale nie iest w zwyczaju, i temu ktòry Kodillią wygrywa nie daie się już więcey co wygrać, a stawka pozostae do przyszłej gry.

Główną iest regułą: lepiej zrobić grę Kodilią niż Lombrowi dać wygrać.

Nie mając pięć pewnych sztychów w rękę, nie trzeba z początku grać zaraz na Kodilią, lecz współgraiącemu swemu lepiej kartę przepuścić, dla zrobienia sobie renonsu, niż siebie w trumfach osłabić, y grę remis zrobić.

Gdy pomocnik już ma cztery sztuchy, a ia mam pewność, że rownie jeden sztych zrobię, trzeba mię przeszkadzać, żeby więcey nie dostał, i grę Kodilią wygrał; trzeba więc w takim razie na awantaz Lombra grać, i starać się ażeby gra tylko remisą stała się; co iednak w ten czas tylko nastąpić powinno, gdy się Kodillia ciągnie.

Ktò Kodilią przegra, stawia Pot (pulla) i bête dwóynasób. Lecz po nim następujące bête nie stawia się po becie Kodiliowym, lecz tylko po popredniczym pojedynczym. Naprzykład Lomber przegrywa Kodilią, a stoi bet z 9 marków, i Pot

z dwóch, więc pisze się Duplum, to jest 22. Jeżeli znowu pojedyncze bête następuje, więc pierwsze pojedyncze bierze się za wzor, i pisze się wrachuiąc nowo przybytą stawkę 12; gdyby i ta gra znowu Kodilie była przegrana, więc należałoby się 24 dopisać.

### O stawieniu i opłacaniu honorów.

Ten co karty rozdaie zaczyna zawsze na początku gry stawkę umowioną stawiać. Nie powinien się każdego razu do tego dać namawiać, lecz sam to uczynić, nim karty do zdejmowania podda. Dla uregulowania zapłaty honorów podług powyższego, kładziemy tu stawkę czyli markę i srebrym groszem. Honory więc w tej proporcji płacą się następującym sposobem:

Trzy Matadory . . . . .	1	Srebrny grosz.
Cztery Matadory . . . . .	2	— —

Następujące matadory idą zawsze wyżej iednym srebrym groszem. W kolorze zaś bywają dwoynasób zapłacone.

Cinq premiers . . . . .	1	Srebrny grosz
Cinq premiers w kolorze	2	— —
Zapytanie w kolorze . . . . .	1	— —
Tourné albo małe Kasko . . . . .	1	— —
Tourné w kolorze . . . . .	2	— —
Obscurité z gory . . . . .	2	— —

Obscurité z dołu . . . .	4	Srebr.	groas.
— ze środka . . . .	8	—	—
— w kolorze z gory	4	—	—
— z dołu . . . .	8	—	—
— ze środka . . . .	16	—	—
Grand Kasko . . . .	2	—	—
Grand Kasko w kolorze .	4	—	—
Solo albo Sans prendre .	2	—	—
Solo w kolorze . . . .	4	—	—
Wola . . . . .	4	—	—
Wola w kolorze . . . .	8	—	—
Solo tout . . . . .	6	—	—
Solo tout w kolorze . . .	12	—	—
Solo tout annoncé . . . .	12	—	—
Solo tout annoncé w kolorze 6 złotych.			

Podług tego stosunku może każdy gracz obrachunek sam zrobić, bądź czy się niską, bądź też wysoką gra stawką.

Gdy wszyscy trzy gracze passują, więc tea który na nowo rozdaie karty, stawia 1 srebrny grosz, i dopóki do tego nie przyidzie bête, dopóty zowie się stawka pojedyncza choćby nawet dziesięć marków stało.

Bywa czasem graczów, którzy chętnie hazardują i wszystkie gry wygrać chcą; grają zapytanie, Tourné, Obscurité, bez wszelkiej przyczyny i z najgorszymi kartami. Lecz zdarzą się oraz,

że często szczęśliwie dokupią się, i przez odebrane honory tyle wygrywają, że są w stanie być z niemi zapłacić, kiedy czasem grę przegrają. Takowe zaś postępowanie iest dla drugich dwóch współgraczów bardzo szkodliwe, i nie mogą podobnego gracza lepiej wstrzymać, iak kiedy stawkę podwyższą; cenę zaś za honory zmniejszą. Naprzykład, jeżeli każdy, który karty rozdaie, 4 srebrniki stawi, więc po pierwszym becie już 12 srebrników będą w stawce przeciwnie zaś należy matador i cinq premiers płacić tylko jednym srebrnikiem, resztę zaś podług tej proporcji. Gdyby więc gracz nawet tylko po pierwszej becie swą grę przegrał, musiałby zaraz 12 srebrników stawić, i długo czekać, nimby przez honory był nadgrodzonym. Jeżeli bowiem kilka betów postawił, więc powyższe urządzenie zrobi go ostrożniejszym, albo też będzie musiał oczewiście przegrać.

Jeżeli Lomber od współgraczów zapłaty za więcej matadorów żąda, iak ich w samey istocie miał, to oni iemu zapłacą chętnie, lecz skoro karty na przyszłą grę będą zdjęte, żądać będą wdwójnasób zwrotu za wiele zapłaconego, a Lomber będzie koniecznie obowiązany zapłacić. Naprzykład jeżeli sobie za sześć matadorów kazał 4 srebrniki zapłacić, a nie miał więcej iak pięć, więc mu nie zostanie więcej, iak 2 srebrniki, po-



nieważ jeden srebrnik za 6go matadora za wiele żądany dwóynasob zwrocić musi; lecz postępowanie te nie jest już teraz w zwyczaju.

Lubo to jest ostrożnością dozwoloną dla Lombra, że przegrawszy czekać może aż póki współgriący karę graczką nie będą żądać; ponieważ to ma być ugruntowane na zasadzie, iż nikt nie jest obowiązany swój własny wstyd odkrywać, lecz obowiązkiem jest jego, dług swój zapłacić, i nie zdać się z delikatnością zgadzać, ażeby kto o to był napomniany.

Jeżeli współgriący Lombrowi, gdy przegrał, więcey honorów rachuią, iak ich rzeczywiście miał, ten ma prawo żądać wdóynasob powrotu nadto zapłaconego; wstrzymać się iednak z tym żądaniem powinien, aż karty do przyszłej gry będą zdeymowane. Lecz i ten sposób już teraz nie jest w używaniu.

### O Bloku i Roku.

Jest teraz prawie wszędzie w zwyczaju z tak nazwanym Blokiem grywać, to jest że każdy z graców postawia przed sobą iedną markę, która w tróynasob oznacza wartość stawki, a jeżeli beta niemasz, stawia się zawsze Blok; tak że rachuiąc stawkę rozdaiącego karty zawsze cztery marki stoia. Jeżeli trzy Bloki raz po raz były wygrane,

więc gracze stawiają na nowo marki przed sobą, i robią Blok. Jeżeli zaś w tym przeciągu czasu zrobi się iedna bête, więc tę wprzody wygrać trzeba, a Bloki zostaną pòty pòki bêtey nie będą wygrane.

Rok albo Rokambołe iest to gatunek przystawioney pulli (pòt) który z odłożenia od każdego betu wygranego, robi się. Bierze się z każdego bétu iedna marka, i kładzie się na bok, a gdy się dziesięć lub dwanaście marków zbierze, albo iak umowa stanęła, więc biorą się iakoby bête, i kładą się do stawki, takowy więc dodatek do pulli zowie się Rok. Ażeby od mniejszych i większych wygranych każdego razu proporcjonalną summę dla Roka dostawić, naylepiey rachować ie sposobem Procentów. Naydogodniey iest od wygraney bête 10 procentów, więc od 10 points iedno, od 10. do 20. dwa, od 20. do 30. trzy i t. d. odkładać. Jeżeli Lomber na Roku Remis przegra, powinien podwòyną bête stawić, a ieżeli przegra Kodille, trzeba bête potroynie stawić. Lecz i w tym razie bête pojedynczo tylko stawi się, ieżeli się Lombre gry z Roka zrzecze, i daley nie gra.

Ukończenie gry i podział betów.

Skòro się gracze zgodzą grać przestać, a z Rokiem grano, więc wszystkie bety, które po be-

cie z którym Rok był stawiony, są zrobione, muszą być wstawione albo wrachowane. Lecz chcąc przy znaczney liczbie zapisanych betów, grę skończyć, więc układa się, iż odtąd wszystkie bety, które ieszcze mogą być zrobione, nie będą grane, lecz w rowne części pomiędzy graczami podzielone; zowie się to w Kotle zapisać, ponieważ następujące późney bety zakreślone bywają linią. Podział betów w Kotle zapisanych uskutecznia się przez następujący porachunek: Graią naprzykład A B C

A	B	C
15	12	25
18	20	74
24	Summa 32	78
72	Summa 177	
76		
Summa 205		

Te trzy, albo jeżeli cztery osoby grają, cztery summy rachują ią do kupy, i dzielą się na 3 albo jeżeli cztery jest graczy, na cztery części.

205	
32	
177	
<hr/>	
Summa 414	
<hr/>	
3) 138	

Przez ten dzielnik 138, okazuje się więc co który ma zapłacić i odebrać; to jest że się z szczególną Summą betów przewyższa dzielnika, i każdy odbiera tyle, ile dzielnik summę jego betów przewyższa.

A.	B.	C.
205	52	177
138	138	138
<hr/>	<hr/>	<hr/>

67 ma zapłacić 106 ma odebrać 39 ma płacić.

Więc A. musi 67 points, C 39 points zapłacić co wynosi 106 points, które B. ma odebrać. Jeżeli który wcale żadnych betów w Kotle nie ma, więc odbiera, iak się samo rozumie, całkowitego dzielnika.

Instrukcyja do różnych sposobów grania dla zaczynających uczniów.

Natrudniejsza rzecz jest dla zaczynających uczyć się, jest ta, aby poznali czyli mają w ręku grę na którą odważyć się mogą, albo czyli podług

reguł psisować powinni. Dla ułatwienia im sposobu, zebrałismy kilka gatunków grania, które są najłatwiejsze; a które się iednak grać dadzą. — Jeżeli zaś uczeń prawdziwie chce z tąd korzystać, powinien wziąć tallią kart do rąk, i temi układać gry sposobem tu przepisany, sztychy zbierać, i na miejsce kłaść każdego gracza, którego sobie w pamięci iak przytomnego wystawić powinien. Ten sposób własney nauki, będzie mu skuteczniejszym, niżby bez niego całą książkę o tym pisaną przeczytał.

1) Główną regułą dla chcącego przedsięwziąć grę z zapytaniem, iest ta: że musi mieć przynajmniej trzy pewne sztychy w ręku; w ten czas tylko może mieć nadzieję, że pięcią sztychami wygra, jeżeli ieszcze kilka małych trumfów albo Krolów z Talonu dokupi. Można wprowadzie grę z czterema sztychami wygrać, kiedy ieden z przeciwnych graczo<sup>w</sup> ma dwa a drugi trzy sztychy: każdemu lepiej doradzić żeby, jeżeli po zakupieniu nie ma cztery pewnych i iednego sztychu do podobieństwa przynajmniej grę w remise puścić, niż hazardować, żeby Kodille była przegrana.

a) W kolorze czyli maści czarney to iest w Pik i Trefle służą do gry z zapytaniem następujące karty;

1. Manillia, Basta, Król, Piątka.
2. Spadillia, Basta, Król, Piątka.
3. Spadillia, Manillia, Król, Czwórka.
4. Spadillia, Manillia, Szostka, Siodmka.
5. Spadillia, Manillia, Dama, Siodmka.
6. Manillia, Basta, Dama, Piątka, Szostka.
7. Spadillia, Król, Dama, Walet, Siodmka.
8. Manillia, Król, Dama, Walet, Siodmka.
9. Basta, Król, Dama, Walet; Siodmka.
10. Manillia, Basta, Siodmka, Szostka, Piątka  
Czwórka.
11. Król, Dama, Walet, Siodmka, Szostka, Piątka.
12. Spadillia, Król, Dama, Czwórka, Tróyka.

b) W maści czerwoney to iest Ker i Karo można z następującemi kartami podić się gry z zapytaniem, gdy iest:

1. Spadillia, Manillia, Ponta, Czwórka.
2. Manillia, Basta, Ponta, Dwóyka.
3. Spadillia, Basta, Ponta, Tróyka.
4. Spadillia, Manillia, Król, Dama.
5. Spadillia, Manillia, Walet, Tróyka i jeszcze jeden Król.
6. Spadillia, Basta, Król, Dama, Walet.
7. Basta, Ponta, Król, Dama, Walet.
8. Manillia, Ponta, Król, Dama, Walet.
9. Manillia, Basta, Król, Dama, Tróyka.
10. Manillia, Basta, Walet, Dwóyka, Tróyka,  
Piątka.

11. Spadilia, Basta, Król, Szostka i jeszcze Król ieden.
12. Spadilia, Manilia, Dama, Tróyka i jeszcze Król ieden,

Jżeli tu w Numerze 3cim 6tym i 11tym Spadilia i Manilia do gry z zapytaniem rachuią się, rozumieć się należy w ten czas kiedy nie wolno grać Grand Kasko. Gdy zaś to jest wolno, i gdy niemasz wysokiego betu, grywa się zwyczajnie Grand-Kasko; lecz gdy obydwia Assy nie są pokazane, grywa się Tourné, ażeby przynajmniey honory za to odebrać, jeżeli się już w ręku gry z matadorami niema.

A że w czerwoney maści więcey iak w czarney jest trumfów, trzeba więc w tym gry gatunku mieć lepszych kart, niż w czarney maści.

Lomber może zawsze Króla mając inney maści, za trumfa i za sztycha do wiary podobnego sobie rachować, zwłaszcza w ten czas, kiedy z maści tey, którey Król jest albo ma w ręku mało kart, albo też je odrzucił.

Zważyć należy, że każdy siedzący we őrzodku, powinien mieć zawsze grę mocniejszą, to jest nie będąc ani na ręku, ani za ręką, ponieważ obawiać się należy, aby gdy pierwszy zadaie Króla takiej maści do którey ia dodać mogę, ostatni czyli trzeci gracz z trumfem iakim go nie przybił.

2) Gry które sans prendre grać można,  
a) w czarney maści.

1. Spadilia, Manilia, Basta, Król, Tróyka i Renons iaki.
2. Spadilia, Manilia, Król, Walet, Tróyka, Król i Renons.
3. Spadilia, Manilia, Basta, Król, inny Król, Dama gardée i Renons.
4. Spadilia, Manilia, Basta, Sześć, Czwórka, Tróyka i Renons.
5. Manilia, Basta, Dama, Walet, Czwórka, Tróyka i Król ieden.
6. Manilia, Basta, Szostka, Piątka, Czwórka, Tróyka i Król ieden.
7. Basta, Król, Dama, Walet, Siodmka, Szostka i Król.
8. Król, Dama, Walet, Siodmka, Szostka, Piątka, Czwórka i Król ieden.
9. Spadilia, Król, Dama, Siodmka, Szostka, Czwórka, Król ieden, i Renons.
10. Manilia, Król, Dama, Walet, Siodmka, Czwórka Król i dwa Renonsy.

b) w czerwoney maści.

1. Spadilia, Manilia, Basta, Tróyka, Czwórka, Piątka i Król ieden.
2. Spadilia, Manilia, Basta, Król, Tróyka, i Król ieden.



3. Spadillia, Manilia, Ponta, Tróyka, Szostka, Król, Dama gardée i Renons.
4. Manilia, Basta, Dama, Walet, Dwóyka, Szostka Król ieden, i Dama gardée.
5. Basta, Ponta, Król, Dwóyka, Tróyka, Szostka, i Król ieden.
6. Ponta, Król, Dama, Walet, Dwóyka, Tróyka, Szostka, Król ieden, albo Dama gardée par le Valet.
7. Manilia, Basta, Ponta, Tróyka, Czwórka, Piątka, Szostka, Król ieden i renons ieden.
8. Spadillia, Ponta, Król, Dama, Dwóyka, Szostka, Król iedeu i Renons ieden.

Doświadczone gracze potrafią nawet z gorszymi jeszcze kartami sans prendre wygrać, zwłaszcza gdy są na ręku albo za ręką.

Dla dokładniejszej i łatwiejszej nauki, i dla okazania uczącym się stosunku reguł praktycznych, rozbierzemy nizey jeszcze kilka gatunków gry. Nie trzeba się iednak niezawodnych reguł spodziewać, i byź w mniemaniu, że grając w sposobie przepisany, koniecznie wygrać trzeba, bo przy niezliczonych odmianach, którym ta gra z przyczyny liczby 40 kart podpada, bardzo rzadko zdarzy się, ażeby karty w ręku przeciwnika tak były udzielone, iak się tu wystawia, i iak często nie zależy wygrana albo przegrana od iedney tylko

karty, albo od iednego renonsu, które się w ręku drugiego gracza znaydować mogą?

Wybraliśmy nadewszystko takie gry, w których naypotrzebniejsze i nayużyteczniejsze znaydują się reguly gry Lombra.

### Pierwsza gra.

A. jest Lombrem; gra sans prendre w Pik i ma rękę.

Karty zaś, po zakupieniu iuż przez obydwóch przeciwników, są następującym podzielone:

A. rękę mający, ma Pikową Manilią, Króla pikowego, Damę pikową, Waleta pikowego, 6 pikową, Króla treflowego, Króla karowego, Damę kerową, Tróykę kerową.

B. Drugi gracz, albo we środku siedzący, ma Spadilla siodmkę pikową, piątkę pikową, Czwórkę pikową, Damę treflową, Waleta treflowego, Króla kerowego, Waleta kerowego, i 6 kerową.

C. Trzeci gracz, albo za ręką będący, ma Bastę, Tróykę pikową, Waleta karowego, 2 karową Tróykę i Czwórkę kerowych Ponte zaś i Czwórkę i Tróykę kerowych.

1. A. zadaie Króla trumfowego, B. przecina Spadilla, C. dodaie Tróykę pikową.

B. mógłby Króla trumfowego był przepuścić dla przekonania się, czyli przyaciela jego z Manilią albo Bastą byłby jego przebił; lecz podług jego kart nie można było, bo mając przy Spadilii jeszcze trzy małe trumfy, więc miał Force całej gry, i nadzieję, cztery sztychy zrobić; dla pozyskania więc tego, musiał trumfy swoje ochraniać.

2. Ponieważ B. sztych zrobił, więc zadaie na nowo, a to Damę treflową. D. przecina Bastą A. dodaje maści Królem swoim treflowym.

Bardzo jest pożytecznym, ażeby ten, który ma Force gry, natychmiast Damy zadawał zwłaszcza kiedy są Waletami obsadzone. B. miał w tym razie przedsięwzięcie, że gdyby przyaciela jego był miał Króla treflowego, on byłby Damę przepuścił, ażeby tamtemu sztychu dopuścić. C. bardzo dobrze zrobił, że Bastę przedstawił, ponieważ gdyby Lomber był miał Renous w treflu, on byłby musiał Manilią przebić.

3. C. zadaie piątkę kerową, A. gra Damę kerową zaś B. robi sztych z Królem kerowym.

Jeżeli kto nie gra dla robienia sztychów, a w rękę ma kilkoro kart iedney maści, nie powinien gdy przyaciela jego siedzi za ręką, najwyższą grać kartę; gdyby C. naprzykład był Pontę zadał, więc A. byłby się z Damą wstrzymał, i nie-

dodawał; w tym razie nie byłoby wiele pomogło, ponieważ B. przy Królu miał Waleta, więc cała gra byłaby przez tą zepsuta, musiałby brać Króla, a Lomber byłby z Damą sztych zrobił.

4. B. zadaie Waleta kierowego, C. dodaie Pontę  
A. zaś Tróykę kerową.

Koniecznością iest, aby przybiwszy Damę, Królem zaraz potym grać Waleta, nim Lomber czasu nabierze, renonsować się w tey maści; on przy trzecim albo „czwartym sztychu iuż poznać może, który z przeciwników chce sztychy zrobić, i przyciaciel następnie zapomnieć może, że Dama iuż wyszła, a zatym Waleta trumfem przybie. C. dodał tu prawnym sposobem Pontę; bo gdy przyciaciel sztychy robi, trzeba zawsze najwyższe karty w tey maści dodawać, ażeby nie bydz w Ambarassie na końcu gry przyciacielowi swemu odbiiać.

5. B. gra Waleta treflowego. C. dodaie Waleta karowego, A przebiia zaś szosiką pikową.

Gdy B. zadał Waleta treflowego, nie mógł się domysleć, ażeby Lomber mógł dodać do maści, ponieważ iuż przy drugim sztychu był dodał Króla treflowego na Damę; lecz mogło bydz że C. miał ieszcze trumfa małego; ieżeli tak było, więc B. byłby Lombra iednym trumfem

prze-

przewyższył, gdyby ten Waleta treflowego był przymuszony trumfem przybić. —

6. A. wyzywa trumf z Manilią, B. dodaie Czwórkę pikową, C. zaś Czwórkę kerową. —
7. A. gra dalej Damę pikową, B. dodaie piątkę pikową, C. zaś Dwójkę karową. —
8. A. gra Waleta pikowego, B. dodaie Siołdmkę pikową, C. zaś Trójkę karową. —
9. A gra nakoniec Króla karowego, do ktorego B. szostkę karową, C. zaś czwójkę karową dodają. Więc A. jako Lomber wygrał grę swoją pięcią sztychami. —

Dopoki Lomber ma w ręku force trumfową nie może poprzestać grać trumfa, a Królów na ostatek zachować, ponieważ leżeli przeciwnik który, ma renons w maści z której Król jest zadany, bardzo łatwo z trumfem mało znaczącym Króla przebić, i tym sposobem grę przegraną zrobić może.

Ta gra byłaby przegrana, gdyby A. zaraz na początku był Króla treflowego grał, C. miał renons w treflu, byłby Króla trójką pikową przebił, i zaraz Czwórkę kerową zadał, B. byłby dwa sztychy z Waletem kerowym i Królem zrobił, potym Damę treflową zadał, na którą C, byłby Bastę przedstawił.

D

Gdyby Lomber był Bastę przebił, więc gra byłaby Remis, ponieważ B. już miał dwa sztychy a między iego czterema trumfami były jeszcze dwa, to jest Spadillia i Siodmka, któremi dwa trumfy Lombra mógł przebić. — Gdyby Lomber był Bastę przepuścił, i nie przybił, B. dostałby iednakowo cztery sztychy, a gra byłaby w owczas Kódiłlią przegraną.

### Dru ga gra.

Lomber B. gra sans prendre w treflu, siedzi we śródku to jest między tym który ma rękę, i między tym który jest za ręką. Grający mają następujące karty:

- B. Lomber, ma Manillią treflową, Bastę, Króla treflowego, Damę treflową 5 i 3. treflowe, Damę pikową i takąż 5. i Waleta karowego.
- A. rękę mający 6. treflową, Króla karowego, 6. karową, Króla kerowego, Waleta, pontę i 6. kerowe i 7 i 9. pikowe.
- C. będący za ręką ma Spadillią, Waleta 7 i 4. treflowe, pontę 2. 4. karowe i Króla i Waleta pikowych.

Zdaje się gra, którą w tym razie Lomber ma, być bardzo dobrą, którą z pierwszego spoyrzenia nie może łatwo przegrać; a iednak nie

można ją wcale wygrać, jeżeli ten który ma rękę grać ją będzie iak się należy; i zdaie się iż w tym tylko sposobie może być wygrana, jeżeli ten po Królu karowym gra szostkę karową bądź na początku bądź też we śródku gry; albo jeżeli na początku po Królu karowym maści odmieni, i kartę z maści pikowey grać będzie. Lecz to byłoby rownie nieroztropnie iak gdyby za ręką siędzący, chciał lednego z fałszywych matadorów przebić Spadilią, którego by Lomber na pierwszą zadaną kartę kerowę był przybił. Nie chcemy wiec nawet grę tą rozbierać, lecz każdemu uczącemu się zostawuiemy do iego woli karty sobie w sposobie przepisany na stole ułożyć, gdzie z niemalym zdumiewaniem przekona się, że, w iakimkolwiek bądź sposobie gra takowa będzie grana, Lomber ją zawsze remis przegrać musi. Przyczyna iest ta, ponieważ Lomber iest tutaj we śródku; gdyby miał rękę, łatwo byłby wygrał, a za ręką nie byłby mógł wcale przegrać.

### Trzecia gra.

Lomber C. iest za ręką; gra sans prendre w Karo. Gracze zaś mają następujące karty:

C. t. i. Lomber ma Karową Manillią, Bastę, Kró-

D 2

la karowego Damę, trójkę, 4. 6. karowe, Waleta kerowego i treflowego.

A. rękę mający, Ponte karową, Króla, Waleta, 7 i 3. pikowych; 6. 5. 4. 3. treflowych. —

B. drugi, Spadillią, Waleta 2. 5. karowe, Króla treflowego i kerowego, i Damę 5 i 6. kerowe.

1. A. zadaie najprzód trójkę treflową, B. przybiia Królem treflowym, a C. dodaie Waleta treflowego. Jest to roztropnością nigdy Króla nie zadawać, gdy gracz nie ma grę przeciwną albo odwetną w trumfach, to iest gdy Lomber iest za ręką; bo gdyby nawet obydwa współgracze musieli mu dodawać, byłby zniewolony potym grać w téy maści i przyłaciela swego w Ambarasie zostawić, że gdyby przy drugim sztychu w téy maści miał renons, i trumfem przybił, on przez Lombrą został przebitym. Kto dla ćwiczenia się chce téy gry grać do końca, i to tym sposobem, żeby A. Króla pikowego zadał, ten przekona się, że Lomber w takim razie koniecznie sześć sztychów zrobić musi; gdy przeciwnie, podług sposobu tu na początku wziętego, gra wcale innym torem iść musi. Inna ieszcze przyczyna, dla czego A. w tym mieyscu małego trumfa a nie Króla pikowego zadaie; bo ma renons w ker, i iednego tylko trum-



fa; jeżeli otrzyma pierwszy sztych, nie powinien nawet przybić, gdy z renonsu grano, ponieważ miałby dwa sztychy, bez nadziei trzeciego; a Lomber tym łatwiej czterema sztychami grę był wygrał. — Powinien więc przekonać się, czyli pomocnik sztychu z treflem otrzymać może, a dopiero potem renons swój grać. —

2. B. zadaie Króla karowego. C. dodaie Waleta karowego, zaś A. Waleta pikowego.

Maiąc renons w iedney maści lecz przytym Króla obsadzonego z kilkoro kartami, dodaie się karta wysoka iak naprzykład Walet pikowy. Daie się przez to poznać przyjacielowi swemu, że się albo i w tey maści można renonsować, albo że się wyższe ieszcze karty tey maści w moim ręku znayduią. —

3. B. gra Damę karową. C. przebiia Damę karową. A. zaś dobiia z pontą karową.
4. A. gra Czwórzkę treflową, B. przebiia Waletem karowym, C, zaś dobiia Królem karowym.

W tym razie B. dobrze zrobił, że nie przebiiał piątką karową, którą Lomber byłby Czwórzką karową odbił, a przez to grę łatwiej wygrał. Maiąc kilkoro trumfów w ręku i grając dla pozyskania sztychów, trzeba

sawsze zadać trumfa średniego, ażeby sztych dla Lombra stał się cokolwiek przykrym, i żeby mimo tego wszystkiego takich zachować trumfów, ażeby się na przyszłość niemi obronić można.

5. C. wyzywa trumf przez Manillią, A. dodaje Króla pikowego, B. zaś bierze sztych Spadillią,

Lomber powinien iak najzręczniey trumfy wyciągać, zwłaszcza gdy widzi, że przeciwnicy w różnych kolorach renons mają. A. zrobił bardzo dobrze że dodał Króla pikowego, raz dla tego że więcey sztychów nie żąda, po drugie że przyjaciel jego mógłby mieć Damę pikową, którą teraz tym prędzey zadać może, wiedząc że ma w tej maści najwyższą kartę. —

6. B. gra piątkę karową, C. bierze sztych szostką karową, A. zaś dodaje siódmką pikową. —

A. że Lomber wiedział, że A. już nie miał trumfu, więc mógł najmniejszym trumfem odbić.

7. C. wyzywa przez Bastę, A. dodaje trójkę pikową, a B. dodaje do trumfu piątkę karową. —

8. C. żądaie trójkę karową, A. dodaje szostkę

treflową, B. zaś bierze sztych dwoyką karową.

9. B. gra na końcu szostkę kerową, C. bierze ią Czwórką karową, A. zaś dodaje piątkę treflową. —

A. ma ieden sztych, to iest trzeci.

B. ma cztery sztychy, to iest pierwszy, drugi, piąty i osmy. —

C. iako Lomber ma też nie więcey iak cztery sztychy to iest czwarty, szosty, siódmy i dziewiąty. —

Więc gra iest remis. Przyczyna dla którey Lomber przegrał, iest ta iedynie, że przy trzecim sztychu zamiast mniejszego trumfu przedstawił Damę karową. Tym czasem, gdy wiedział, że A. miał renons w ker, chciał się więc zapewnić o sztychu, i nie można mu za omylkę przypisać, że Damę był wziął; — iest raczey dowodem nie-możności dania reguł pewnych i niezawodnych, lecz że zręczne ułożenie gry, przy niektórych sytuacyach kart naywięczy do wygraney pomagać może.

A że pozycya Lombra, gdy we śródku siedzi, iest dla niego nayniebezpieczeńsza, więc dla więk-szey nauki przytoczymy tu ieszcze kilka gatunków gry, przy których Lomber w wspomnioney pozycyi ma się znaydować. —

## Gra Czwarta,

Lomber gra ker. (coeur).

B. to jest Lomber siedzący we śródku, ma Spadillią, Pontę, Dame, dwóykę, tróykę, czwórkę i szostkę w trumfie, Króla karowego, i Waleta treflowego.

A. na ręku będący ma Manillią, Bastę, Króla i piątkę w trumfie, Króla treflowego, Dame treflową, Dame pikową, Waleta pikowego, Tróykę pikową. —

C. za ręką siedzący Waleta kerowego, Króla pikowego, siódmkę pikową, szostkę pikową, piątkę pikową, szostkę treflową, Dame karową, tróykę karową, piątkę karową. —

1. A. zadaje najprzod Króla treflowego, B. dodaje Waleta treflowego, C. zaś zabiera szostkę treflową.

2. A. zadaje dalej Dame treflową, B. przybyia dwóyką kerową, C. zaś przebyia Waletem kerowym. Gdy się raz w iedney maści zaczęło nie trzeba iey odmienić, lecz przy niey zostać, ażeby tak iak się tu stało, Lomber mógł być przebitym,

Maiąc zaś znaczną ilość trumfów, można już w tym razie wyższego trumfa zadać, iak przy innych okolicznościach. — Skutek oka-

że nawet, z jakim uszczerbkiem było dla Lombra że nie Damę lecz tylko dwójkę przedstawił.

3. C. gra troykę karową, A. przebyia piątką kerową, B. zaś dodaie Króla karowego. —

Dla czego C. nie grał Króla pikowego, można przyczynę znaleźć w uwadze pod pierwszym sztychem gry przeszley. —

4. gra Damę pikową, B. przebyia Czwórką kerową, a C. dodaie Króla pikowego. —

Z Uwagi pod piątym sztychem przeszley gry położoney można poniekąd poznać, że C. dobrze zrobił w dodaniu Króla pikowego. Skoro kto zrobił iednego sztychu, a nie ma intencyi więcey robić, powinien zawsze najwyższe karty dorzucac, a to podług annotacyi pod czwartym sztychem, pierwszej gry. —

5. B. wyzywa trumfa przez Szpadillią. C. dodaie Damę karową, A. zaś Króla kerowego.  
 6. B. gra daley pontę kerową, C. dodaie piątkę karową, A. zaś bierze sztych Manillią. —  
 7. A. gra Waleta pikowego, B. przebyia szostką kerową, C. zaś dodaie siódmkę pikową. —  
 8. B. gra Damę kerową C. dodaie szostkę pikową A. zaś bierze sztych Bastą. —  
 9. A. gra nakoniec tróykę pikową, którą B. tróyką kerową bierze, C. zaś dodaie piątkę pikową,

Gra ta stała się remis, ponieważ :

A. ma cztery satychy to jest pierwszy, trzeci, szesty i osmy sztych.

B. Lomber ma też cztery sztychy t. i. czwarty piąty, siódmy i dziewiąty. —

C. ma jeden sztych t. i. drugi.

Lombra można przy tej grze poniekąd obwinać, że był przyczyną do przegranej; bo gdyby był wyższym sztychem naprzykład Damą przybił, jak się w uwadze przy drugim sztychu mówiło, więc C. nie byłby mógł Walerem przebić; i byłby na dwójkę kerową musiał Waleta dodać. — Gdyby A. chciał sztych Królem kerowym zabrać, więc force trumfową byłby przegrał, a Lomber zrobiłby koniecznie pięć sztychow; A. miałby cztery sztychy, C. zaś żadnego.

### Piąta gra,

Lomber gra trefl i siedzi we śrzodku,

A. na ręku będący ma Spadillę, Basta, siódmkę treflową, trójkę treflową, Damę karową, Pontę karową, trójkę i Czwórkę karową. —

B. Lomber ma: Manillią, Króla, Damę, Waleta, ósostkę i piątkę treflową, Króla pikowego, Damę pikową.

C, będąc za ręką ma Czwórkę treflową, Damę, Waleta, ponte kerowe, Waleta i dwójkę karową, Waleta, siódmkę, i szostkę pikową.

1. A. zadaie Króla karowego, B. przebiia szostką treflową, C. dodaie Waleta karowego
2. B. żąda trumfa przez Manillią C. dodaie Czwórkę treflową, A. zaś bierze sztych Spadillią.
3. A. gra Damę karową, B. przebyia Waletem treflowym, C. zaś dodaie dwójkę karową. —
4. B. gra Króla treflowego, C. dodaie Damę kerową, A. zaś bierze sztych Bastą. —
5. A. gra ponsę karową, B. przebyia piątką treflową, C. zaś dodaie Waleta pikowego.
6. B. gra Króla pikowego, C. dodaie siódmkę pikową, A. zaś bierze troyką treflową. —
7. A. gra dalej troykę karową, B. musi koniecznie ostatnim trumfem, to iest Damę przybić, C. zaś dodaie szostkę pikową. —
8. B. gra Króla kerowego C. dodaie Waleta kerowego, A. zaś przebyia siódmką treflową.
9. A. zadaie nakoniec Czwórkę karową, B. Lomber iuż nie ma trumfu, musi więc Damę pikową, tak iak C. ponte kerową dodać. —

Gra takowa iest Kodillie przegrana, ponieważ A. ma pięć, B. zaś iako Lomber nie ma więcey iak cztery sztychy. —

Ten przykład gry może być dowodem z jaką bacnością i przezornością ten co igrasz Lombrem grę swoją grać powinien. Popelniał tu bowiem dwojakie błędy, z których lubo jeden nie był mu szkodliwym, drugi jednak był pomocą do przegranej. Pierwszą omyłkę popelniał przez to, że Króla karowego przybił szóstką treflową, zamiast Waletem. Gdyby ostatni był toż samowiał, renons w karo, a przytym siódmką treflową, więc byłby Lombra przebił, ten zaś nie byłby więcej jak trzy tylko miał sztychy, A. zaś zrobiłby pięć sztychow. — Najgłówniejszy błąd popelniał przez to, że po trzecim sztychu grał Króla treflowego a nie innego z królów swoich; gdyby był trumfy porachował, że trzy tylko z jego ręki wyszły, i gdyby nawet jego dwa Króle wraz z Damą pikową były przez nie przebite: więc owe cztery w jego rękach znajdujące się trumfy byłyby jeszcze cztery sztychy zrobiły, pierwszy zaś sztych gdy mu już był przeszedł, miałby za tym pięć koniecznie potrzebnych sztychow. Lecz to go uwiódło, że C. przy drugim sztychu dodał do trumfu. Sądząc więc z samego początku grę swoją za nieprzegraną, wyzywał z porywczosci i nie zrobiwszy koniecznie potrzebny obrachunek, powtornie trumfa, i tym to sposobem została cała gra Kodillia przegrana.



## Szosta gra.

Lomber B. gra sans prendre w pik. Znajduie się we ńrzodku albo en cheville.

A. na rękę będący ma; Waleta, 7. 6. 5. 3. w Piku, Damę, Waleta 2 i 4., w karo. —

B. Lombzr ma: Spadillią, Manillią pikową Bastę, Króla pikowego, karowego, kerowego i Króla, Damę i Waleta treflowych.

C. za rękę siedzący ma: Damę i 4. pikowe, Waleta 2. 4 i 6. kerowe, 7. 6 i 2. treflowe. —

1. A. zadaie Damę karową, B. przebyia Królem karowym, C. zaś Damę pikową. —

2. C. zadaie Czwórkę kerową, A. przebyia trójkę pikową, B. zaś dodaie Króla kerowego. —

3. A. zadaie Waleta karowego B. przebyia Królem pikowym C. zaś dodaie Waleta kerowego. —

4. B. wyzywa trumf przez Spadillią. C. dodaie Czwórkę pikową, A. zaś piątkę pikową.

5. A. wyzywa daley Manillią C. dodaie dwójkę kerową, B. zaś szóstkę pikową.

6. B. gra Króla treflowego C. dodaie siodmkę treflową A. przebyia siodmkę pikową. —

7. A. zadaie dwójkę karową, B. bierze sztych Bastę, C. zaś dodaie szóstkę treflową. —

8. B. gra Damę treflową, C. dodaie dwóykę treflową, A. zaś bierze sztych Waletem pikowym.
9. A. robi sztych ostatni Czwórką karową, po czym B. Waleta treflowego C. zaś szostkę kerową dodaią. —

Zapewnie Lomber nie przewidział, że tak wielką grę czterema Matadorami w czarney maści, wraz trzema Królami, i iedną Damą garde przegra. — Może iuż w myślach porachował, wiele mu ta gra *sans prendre*, czterema Matadorami i *la vole* zysku przyniosą, może nawet żałował, że nie miał ręki dla grania *la vole annoncer*. Gdyby był miał rękę, bylby zapewnie ośm sztychow zrobił, cztery zaś sztychy przegrywał iuż przez to, że we śródku pomiędzy dwiema współgryczami siedział. W tey grze nie popelniono z obydwóch stron żadnego błędu. Bywaią przypadki, gdzie rownie tak wielka gra, a nawet na rękę, Kodillią przegrano.

Lomber miał w maści pikowey cztery Matadory, Króla treflowego i Damę, Króla kerowego Damę i Waleta.

Drugi miał resztę siedm sztychow i Króla karowego. —

Jak tylko Lomber chciał zadać, tak drugi odkrył zaraz swoje karty, i żądał Kodillią, Mogł

to już niezawodnie uczynić, bo nie można być żadnego supponować przypadku do przeszkodzenia Kodillii. — W ogólności odchodziło mu tylko cztery sztychy, za te dał cztery sztychy, i tym sposobem zachował zawsze dla siebie pięć sztychów.

### Siodma gra.

Pokażemy jeszcze jeden gatunek gry, w której jeden będzie miał bardzo wielką grę przeciwną a Lomber przeciw grę swoją przegra. Lomber gra naprzykład w ker; i jest na ręku.

A. Lomber ma: Bastę, Pontę kerową, Króla kerowego, Waleta i 2. kerowe, Króla i Damę treflowe, i Króla i Damę pikowe. —

B. drugi przeciwnik ma Spadillią, Manillią kerową 3. 4. 5. 6. kerowe, Waleta i 7. treflowe.

Ponieważ karty trzeciego gracza zupełnie nie wiele są znaczące, i nawet ani przegraną ani też wygraną powodować mogą: niechcemy je więc tutaj wymienić. —

1. A. wyzywa trumfu przez Króla kerowego B. przybiia Spadillią, a widząc że trzeci trumfu nie dodaie, spodziewa się więc może Basty przy nim, Gra więc następuje.

2. B. czworokę trumfową, ażeby trzeci Bastą przebił; że ją zaś nie ma, więc Lomber bierze sztych dwójką kerową. —
3. Lomber postrzegł zaraz przy pierwszym sztychu, że wszystkie trumfy iemu zbywające muszą być w ręku którego z przeciwników; nie odważa się więc trumfu daley wyzywać, lecz gra Króla treflowego. B. dodaie Waleta treflowego.
4. A. gra Damę treflową, B. dodaie siódmką treflową.
5. A. zadaie Króla pikowego, B. przebiia szostką kerową. —
6. B. gra trójkę kerową, A. zaś przybiia dwójką kerową. —
7. A. gra Damę pikową, B. bierze ją piątką kerową. —
8. B. wyzywa trumfu Manillią, A zaś dodaie pontę kerową.
9. A. robi sztych ostatni Bastą i bierze Damę kerową, przez B. zadaną. —

Przeciwnik B. mniemał bezpiecznie, że grę swoją Kodillią przegrał; karty iednak były tak sytuowane, że koniecznie nie więcey iak cztery sztychy, Spadillią, Manillią, septieme i dwiema renonsami mógł pozyskać. — Gdyby był iedną tylko miał renons, a zamiast trefla, karo, łatwo byłby

byłby grę Kodillią zrobił. Ażeby gracz który nie miał potrzeby, chcąc grę swoją wymienić, przy każdej karcie maści powtorzyć, wymieniaią się więc główne karty szczególnie, a reszta podług liczby. Tak naprzykład mówi się:

Spadillia quatrieme en Coeur t. i. Spadillia i jeszcze trzy mniejsze karty w Ker, albo też Spadillia i cztery w Ker, to jest cztery karty w Ker wrachowawszy pierwszą wymienioną kartę.

Trzy Matadory Sixieme w Piku t. i. sześć kart w Piku przy których są razem trzy Matadory. —

Król troisieme w treflu.

Ponte cinquieme w Karo.

Byłoby nadaremno jeszcze więcey dawać przykładów tey gry. Uczący się mimo tego nie będzie w stanie wszystkich reguł bez praktyki w pamięci zachować, i ta tylko iako też baczne przypatrywanie się dobrze grającym doprowadzą go do użytkowania z nich. Dostyc jest, jeżeli, bywając często w zgromadzeniu grających, trzy albo cztery tylko reguły wbiia sobie dobrze w pamięć; i skoro tylko zdarzy się okazyia tych praktycznie użyć. To czyniąc, nauczy się w krotkim czasie powolf wszystkich reguł, i sam stanie się dobrym graczem Lombra, —

E

## O sama gra.

Dla objaśnienia rzeczy i dla okazania, jakim sposobem można sobie samemu w czasie gry Renons zrobić, przytoczemy tu na próbę grę podobną.

Karty są na przykład po odrzuceniu, w tym sposobie rozdane:

Pierwszy ma, Spadillią, Manillią pikową, Waleta 7 i 4. pikowe, Króla i 7. treflowe, 5. kerowe, 7. karową. —

Drugi ma Króla, Damę 6. 5. pikowe, Króla i 5. karowe, Damę i 3. kerowe, 6. treflową. —

Trzeci ma, Bastę 3. pikową, Króla 2. 7. kerowe Waleta 4. 2. treflowe, Pontę karową. —

Pierwszy, który ma rękę, jest Lombrem, i daie Waleta pikowego, chciałby Spadillią lub Manillią zadać, lecz mając nadto złe karty poboczne, nie może się odważyć, ile że gdyby to uczynił, niezawodnie grę przegrałby musiał. Drugi przebiia Damą pikową, trzeci dodaie troykę pikową; więc drugi ma Sztych i gra Króla karowego, trzeci daie Pontę karową a pierwszy dodaie siódmkę karową; drugi ma więc teraz dwa Sztychy. Gra daley piątkę karową. Trzeci, mający teraz Renons w karo, spodziewać się musi, że gdyby Lomber z mała kartą karową sztych był

zrobił; albo gdyby takowe karo małym trumfem był wziął, natychmiast Spadillią lub Manillią był zadał, na coby Basta jego, którą teraz samą tylko posiadał, musiała wyjść. — Dla zabrania więc Sztychu Lombrowi, gdy maści tey dodawać może, albo też, jeżeli w niey ma Renons, dla zrobienia mu w tey mierze trudności, zaś pomocy dla swego pomocnika, przybiia on Bastą. Lomber mogłby wprowadzić Manillią przebić, lecz osłabiłby przez to grę swoją, a iak się niżej dowiedzie, mogłby ją przegrać; dodaie więc 5. kerową, i robi się przez to Renons w Ker. — Trzeci mając zatym toż samo Sztych ieden, i zadaie potym 4. treflową. Króla kerowego nie powinien grać a to z tey przyczyny, ponieważ on podług swoich kart ieden tylko Sztych robić chce, i pomocnikowi swemu jeżeli ma wysoką kartę w keru, przepuścić zamyśla. Lomber przybiia Królem treflowym, drugi dodaie 6. treflową; Lomber ma więc ieden Sztych. —

Teraz żąda przez Spadillią. Drugi dodaie 5. pikową, trecci dodaie 2. kerową; Lomber ma więc teraz dwa Sztychy. Gra dalej Manillią, drugi dodaie 6. pikową. Trzeci, który się przekonawa, że oczewiście nie może więcej iak dwa Sztychy zrobić, przez co Lomber łatwo per quatre mogłby wygrać, dodaie Króla kerowego. Lomber

ma więc teraz trzy Sztychy i gra 7. treflową. Gdyby drugi jeszcze wyższy miał trefel. Lomber byłby jeszcze grę swoją pregrał, że zaś żadnego nie ma, dodaie więc 3. kerową; teraz gra wygrana choćby trzeci bądź co chce dodał. Gdyby na przykład chciał brać Waleta treflowego, miałby dwa Sztychy, a Lomber byłby grę swoją per quatre wygrał, tego nie chce, przepuszcza więc 2. treflową, a Lomber ma cztery sztychy. Zadaie teraz 7. pikową Drugi bierze Królem pikowym, trzeci dodaie Waleta treflowego, drugi ma teraz trzy Sztychy. Zadaie na koniec Damę kerową, drugi dodaie 2. kerową, Lomber przebiia pikiem, przez to zyska piąty Sztych, i tym sposobem grę wygrywa. —

Ażeby dla uczącego się bydź ile możności zrozumiałym, przytoczymy tu jeszcze dwa gatunki, dla okazania jakim sposobem przeszła gra mogła bydź grana, lubo ią Lomber byłby przegrał. — Zaczniemy tam, gdzie podług przeszłego sposobu drugi miał dwa Sztychy, i połym 6. karową zadaie, trzeci przybiia Bastą, Lomber Manillią robi przez to Sztych ieden. Gra dalej Spadillię, drugi 5. pikową trzeci 2. kerową, Lomber ma teraz dwa Sztychy. — Gra Króla treflowego, drugi 6. treflową, trzeci 2. treflową. Lomber ma teraz trzy Sztychy. Gra 7. treflową. Drugi prze-



puszcza Sztych trójką kerową, trzeci białe Wale-  
tem treflowym, i ma więc jeden Sztych. Gra  
dalej 7. kerową. Lomber dodaje 5. kerową, dru-  
gi przybija Damą kerową, i robi przez to trzeci  
swoy Sztych. Wyzywa teraz Królem pikowym,  
trzeci dodaje Króla, Kerowego, Lomber zaś 4.  
pikową. Więc drugi ma teraz 4. Sztychy, gra  
nakoniec 6. pikową, trzeci dodaje 4. treflową.  
Lomber białe 7. pikową, i robi sobie przez to  
czwarty Sztych, że zaś drugi również ma cztery  
Sztychy, jest więc Remis per quatre. —

Inny jeszcze sposób tej gry jest takowy. Lom-  
ber wyzywa Spadillią, drugi dodaje 5. pikową,  
trzeci dodaje 3. pikową, Lomber ma jeden Sztych.  
Wyzywa dalej Manillią, drugi dodaje 6. pikową,  
a trzeci Bastę; Lomber ma dwa Sztychy. Gra  
więc teraz 7. pikową, drugi robi Sztych Damą  
pikową, trzeci dodaje Pontę karową; drugi ma  
jeden Sztych zadaie Damę kerową, trzeci prze-  
puszcza dwojką kerową, Lomber toż samo kerem,  
ma więc drugi dwa Sztychy. Gra teraz Króla  
karowego, trzeci dodaje 4. treflową, a Lomber 7.  
karową; drugi ma teraz trzy Sztychy. Poczym  
zadaie 3. kerową, trzeci przebija Królem kero-  
wym, Lomber zaś 4. pikową Lomber ma trzy  
Sztychy. — Gra Króla treflowego, drugi dodaje  
6. treflową, a trzeci 2. treflową, Lomber ma czte-

ry Sztychy. Teraz zadaje 7. treflową drugi dodaje 5. karową, a trzeci Waleta treflowego przez co wygrywa pierwszy Sztych. — Gra 7. kerową Lomber przybija iako trumfem Waletem pikowym, drugi zaś przewyższa tego Królem pikowym; drugi ma zatem 4. Sztychy. —

A że Lomber i drugi każdy po cztery Sztychy mają, jest więc znowu Remis per quatre, a Lomber musi bête stawić. —

### Dziewiąta gra,

Dla zabawy położemy tu jeszcze jeden gatunek gry, o którym w kompanii będąc mówić można, że można grę sansprendre wygrać, nie mając Assa czarnego, ani trumfa, ani Króla, a nawet żadney nie mając w ręku figury. —

Bardzo wielu zdawać się będzie niepodobienstwem, ażeby wazystkie trumfy aż do najmniejszego znajdowały się w rękach współgraczy, i żeby inny gracz rozdawał karty, każdy iednak podług upodobania swego z talonu mógł nowe karty wziąć, co iednak podług słownego zrozumienia bydz koniecznie może; idzie tu tylko o to, ażeby wprzody karty w porządku tu przepisany były ułożone, które ani mieszać ani do zdeymowania pętać nie trzeba, żeby przy tym mieć rękę

i wyrobić sobie, ażeby dwoy współgracze nie na los, lecz podług wszelkich reguł karty odrzucili, i z Talonu przybierali. Ten który Lombrowi po lewey ręce siedzi, rozdaie karty, które następującym sposobem są ułożone: —

1. Ponta karowa	21. 6. treflowa
2. 5. treflowa	22. 2. pikowa
3. Dwójka kerowa	23. Walet karowy.
4. Dama kerowa	24. 2. treflowa
5. pikowa piątka	25. Dama pikowa
6. Basta,	26. Walet kerowy
7. Dama treflowa	27. 7. pikowa
8. Szostka pikowa	28. 3. karowa
9. Król pikowy	29. 3. kerowa
10. Siodmka treflowa	30. 4. karowa
11. Siodmka karowa	31. 6. kerowa
12. Trójka treflowa	32. Spadillia
13. 4. pikowa	33. 5. karowa
14. Walet treflowy	34. 5. kerowa
15. 5. treflowa	35. 6. karowa
16. Dama kerowa.	36. 4. kerowa
17. 7. kerowa	37. Król karowy
18. Walet pikowy	38. 3. pikowa
19. 2. karowa	39. Król treflowy
20. Ponta kerowa.	40. Król kerowy.

Gdy karty są należycie rozdane, więc A na ręku siedzący mowi: gram sansprendre w Pik,

Następny odkłada z gry swojej pięć kart, t. i. N. 4. 13. 15. 23. 24. i bierze na to miejsce inne z Talonu. Toż samo czyni ostatni, odrzuciwszy N. 7. 16. 17. 26. Gracze mają więc następujące karty :

- A. Lomber, ma Pontę karową, 2. karową 7. karową, Pontę 2. kerowe, 7. 6. 5. 3. treflowe.
- B. drugi ma, Spadillią, Manillią pikową, Bastę 4. 5. pikowe, 3 - 5. kerowe, i 3. i 4. karowe.
- C. Trzeci albo za ręką siedzący ma; Króla pikowego, Damę, Waleta, 7. 6. pikowe, 5. 4. kerowe i 5. 6. karowe.

Gracz doświadczony pozna łatwo po odrzuceniu, o co tu idzie, to jest że gdy Lomber zada Pontę karową i dwójkę daley Pontę kerową i dwójkę, on przez to cztery Sztuchy zrobi, i że inne karty tak są rozdzielone, że drugi trzema Maradorami trzy Sztuchy, ostatni iednak koniecznie dwa Sztuchy w trumfie dostać musi, choćby iak naywięcey usiłował, przyacielowi swemu naywyższe karty dorzucać. Nikt iednak przed rozpoczęciem gry nie może sobie zdarzenie to wystawić, i mniemać żeby Lomber koniecznie nie był w stanie przyrzeczenie swoje dotrzymać. — Tey atoli gry nie życzę nikomu, bo musiałby karty zewnątrz umieć poznawać, chcąc wiedzieć, że

one tak są rozdzielone, iak tu iest przepisa-  
no. —

### Jeszcze kilka reguł ogólnych.

1. Przy Tourné, Obscur, Kasko, nie trzeba nigdy bez przyczyny nowe karty z Talonu brać, lecz raczej pomocnikowi swemu kazać kupować.  
— Maią już w ręku kilka mało znaczących trumfów, można dla następnego gracza do sześciu kart w Talonie pozostawić, w innym zaś razie nie więcej nad pięć. —
2. Naypierwsza reguła iest: Lombrowi żadnego Sztychu. Nie trzeba mu więc Króla, Damę albo tym podobne przepuszczać karty, mogąc ją trumfem przybić. —
3. Jest iednak excepcya, że czasem trzeba Lombrowi grać na pożytek, to iest gdy pomocnik już ma cztery Sztychy, a w ręku są jeszcze takie karty, któremi pewnie i niezawodnie można jeszcze Sztych zrobić; w takim razie trzeba w takiej maści lub wcale trumfa grać, ile tylko Lombrowi może być naypożyteczniejszym, ażeby Sztych dostać mógł, i od pomocnika trumfy wyciągał, dla zabieżenia tym sposobem Kodillii. Ta zaś Excepcya już teraz rzadko jeszcze iest w używaniu, po-

nieważ Lombra tak grają, że gdy Lomber jedną grę Kodillią przegra, bety dwoynasob płacić musi, które żaden przeciwnik zyskać nie może.

4. Tey Reguły: Lombrowi nie dać Sztychu, trzeba w ten czas opuścić, gdy Lomber na przykład ma trzy Sztychy, pomocnik mój toż samo, ja zaś jeden Sztych; lecz ja przez to że Lombrowi czwartego Sztychu nie chcę puścić, lub raczy odbić, pomocnika mego we órzodek, Lombra zaś za ręką był sprowadził. —
5. Gdy pomocnik zada kartę w takiej maści, o której wiadomo, że Lomber ją nie przebie; trzeba ją przepuścić, chyba, żeby w rękę była gra przeciwna; którą mię samemu Sztychy zrobić można. Skoro się tylko poda sposobność, trzeba się starać naywyższe karty tey maści oddalić, ażeby te na przyszłość pomocnikowi nie były na przeszkodzie. Jest więc bardzo dobrze, przy kartach wysokich zawsze naymnieyszą zatrzymać kartę, dla tego ażeby podług okoliczności albo przepuścić albo też przebieć można. Toż samo ma miejsce przy maści trumfowej. —
6. Gdy Lomber na samym początku nie gra zażan trumfu, lecz z inney maści, znakiem iest

- że nie ma gry wielkiej. Nie można go więc w większy wprowadzić Ambarass; iak gdy on siedząc we śródku, rękę mający trumfa zadaie. Tey reguły naywięcey używa się przy grze Kasko.
7. Gdy Lomber iest za ręką, nie trzeba nigdy trumfa zadawać, i bardzo rzadkie są przypadki, gdzie z tey reguły excepcyą trzeba zrobić. —
- 8 Nie trzeba łatwo maści odmienić, którą ieden z współgraczków zadał, lecz trzeba w niey kontynuować, ale maści, którą Lomber zaraz na początku zadał, nie trzeba po nim grać, ponieważ on ma intencyą małego trumfa użyć. Gracz przezorny ma czasem zwyczaj grać z tey maści w którey kilka ma kart, ażeby mu zadać w tey maści, w którey iedną tylko ma kartę. Zależy to wszystko od składu gry i umiejętności współgraczków. —
9. Maiąc dwa trumfy w ręku, z których ieden iest naywyższy, drugi zaś mniejszy cokolwiek, naprzykład, Spadillia, Basta albo Manillia, Pontę albo Król, Walet, trzeba grę tak kierować, ażeby za ręką zostać, ponieważ dwa Sztuchy zrobić można, Toż samo ma misy-

sce, mając Króla i Waleta w każdej innej maści. —

10. Mając w ręku Spadillią, Manillią wraz z czterema trumfami maści czerwoney; nie wyzywa się zwyczajnie będąc na ręku, Spadillią, lecz gra się trumf mały. Przyczyna iest ta, ponieważ, gdy każdy z współgraczyw ma trzy trumfy w ręku, ieden, trzeci Sztych Bastą przepuścić, a ten któryby miał Pontę albo Króla wzięsćby go mógł. Na pierwszy trumf mały muszą dwa wychodzić, Spadillia zaś i Manillia wyciągają resztę. —
11. Gdy który z przeciwników ma zaraz na początku takie karty, że pewnie wie trzy albo cztery Sztychy z niemi zrobić, nie powinien iednak uporczywie nalegać, lecz w ten czas gdy gra taki odbierze kierunek, że pomocnik iego iuż będzie miał kilka Sztychów zrobionych, temu przepuszczać powinien, i poty nie brać Sztychu, aż poki on trzy Sztychy mieć nie będzie. —
12. Sztychów nie trzeba kosztem swego przyjaciela, lecz zawsze kosztem Lombrą robić. —
13. Gdy pomocnik iuż ma trzy albo cztery Sztychy i wnosić można, że może Kodillią wygra, nie trzeba iednak grać z uszczerbkiem



dla niego chyba mając zupełnie pewnego Sztychu w ręku; bo zawsze lepiej że twój przyjaciel wygra Kodillią, iak gdyby Lomber grę wygrał. Lecz ta reguła tam tylko ma miejsce, gdzie Kodillia bywa wygrana.

14. Gdy pomocnik ma grę przeciwną, a w iedney maści zadawaią w którey ia mam Renons, i toż samo o Lombrze mniemam, nie trzeba małym, lecz najwyższym trumfem, którego mieć mogę, przybić. —
15. Matador nie może przez żaden mniejszy trumf bydź forsowany. —
16. Wyższy Matador wyzywa mniejszego.
17. Lecz wyższy Matador nie forsuje mniejszego jeżeli nie iest zadany przez tego, który ostatni wziął Sztych.
18. Gdy w maści iakowey zadano, nie iest koniecznością, ażeby drugi gracz ją przebić; dosyć kiedy do maści dodaie; jeżeli zaś w niemy ma Renons nie iest przymuszonym trumfem przybić, lecz wolno mu inną dodać kartę. —

#### Prawa, Lombra *a trois*.

1. Karty muszą bydź zawsze zakryto mieszane.
2. Ten który ma zdeymować karty, nie powinien

dotknąć ich się tylko, albo palcem sztu-  
knąć, lecz rzeczywiście kilka zdiać. —

3. Za każdym razem nie mniej ani więcej jak trzy karty bywają do razu rozdane.
4. W czasie gry nie powinno się nic takowego dziać, coby do przegranej dla iedney albo też wygranej dla drugiej strony najmniejszego wpływu tey grze sprzeciwiającego się mieć mogło, i przez co karty w ręku iednego lub drugiego będące mogły być wydane, bądź że się to przez nieostrożność albo niewiadomość albo z omyłki dziać miało. — Każda czynność, przez którą ktokolwiek przewini, powinna ulegać karze. Czynności takowe, są w następujących prawach wymienione; lecz te prawa rozciągają się nawet na przypadki w nich nie objęte. Na tym więc ogólnym prawie gry Lombrą są wszystkie następujące szczególne zasadzone, które z natury tey gry pochodzą. —
5. Gdy na początku gry dwa równe albo obie karty w tallii znajdują się, albo też iedney brakuje, a to się w czasie gry postrzeże, więc cała gra jest nieważna; jeżeli zaś przy końcu gry, a Lomber ma pięć sztychy, gra jest ważna; toż samo gdy który z przeci-

wnych graczów do Kodillią ma dostatecznie Sztichów.

6. Gdy przy rozdawaniu kart, jedna okaże się bydź przewroconą, wolno jest temu, któremu ta karta przynależy, chcąc ją otrzymać lub nie; jeżeli zaś Ass czarny jest przewrocony na ten czas trzeba karty na nowo rozdać.
7. Jeżeli się więcej przy rozdawaniu znajdzie kart przewroconych, trzeba na nowo rozdać.
8. Gdy się w Talonie postrzeże karta przewrocona nim się gracze oświadczyli czyli i jako grę chcą grać, karty w ten czas mieszają się na powrót i na nowo rozdawają się. —
9. Gdy kto ma grę z zapytaniem, albo gdy Solo gra, a przy zakupowaniu znajdzie się karta w Talonie przewrocona, to nic nie szkodzi; jeżeli się zaś więcej okażą, więc gra nie jest ważna.
10. Jeżeli rozdawający karty omylił się t. i. jeżeli sobie albo komu innemu więcej albo mniej iak dziewięć kart dał, albo też w Talonie jedna karta była przewrocona, nie wolno aniemu samemu, ani przeciwnie grać lub Kodillią wygrać; w ostatnim przypadku bête zostawia się w miejscu.

11. Jeżeli rozdawający Karty sobie więcej lub mniej jak dziewięć kart dał, ieden zaś z drugich graczy wypowiada sans prendre, rozdawający przewyższa go oświadczając grać sans prendre w kolorze, albo Grandissimo albo Nullissimo, inni dwaj gracze kupią, i odrzucone karty pomieszą, tak że już rzecz in integrum nie może być zwrocona, lubo przy zakupowaniu kart w tym samym czasie omyłka zaszła, okazuje się, więc.

a) ten, który naprzód sansprendre oświadczył grę swoją i bête wygrał, a karty rozdawający.

\* b) musi iedno bête stawić, i drugim — dwom graczom zapowiedziane sans prendre w kolorze, albo Grandissimo i Nullissimo zapłacić. —

12. Jeżeli który z graczy więcej jak dziesięć albo mniej jak ośm kart dostał, gra cała nie jest ważna, lecz na nowo rozdać się. —

13. Gdy Lomber gra sans prendre, a okaże się że w Talonie brak iedney karty, nic nie szkodzi, lecz Lomber gra grę swoją, ponieważ on Talona w ręku swoim nie miał, a zatym tego przypadku nie winien. Jeżeli zaś więcej jak iedney karty brakuje, trzeba na nowo rozdać. —

14. Gdy

14. Gdy kto zgłasza się grać z zapytaniem a brakuie Karty iedney w Talonie, gra iest nie ważna, i po nim następujący rozdaie Karty na nowo; ponieważ Lomber miał Talon w rękach swoich, i wiedzieć nie można, kto tey omyłki iest winien.
15. Gdy ten, co Karty rozdawał, gra Sans prendre, a w Talonie zabraknie Karty iedney, gra iest nieważna, i po nim idący rozdaie Karty na nowo.
16. Jeżeli ten co dziesięć Kart dostał zgłasza się grać Sans prendre, gra nie idzie, musi bête stawić, i za honory płacić; jeżeli zaś maści wymienił w której grać chce, musi więc i Matadory zapłacić, jeżeli w niej ma które. Wszystkie inne gry, wzięwszy Sans prendre, można z dziesięciu Kartami zrobić. —
17. Może kto nawet z ośmiu grać kartami, aby się tylko z tym dół słyseć wprzody; jeżeli zaś tego zaniedba, a inni gracze postrzegą, że w Talonie znayduie się iedna Karta nadto, więc powyższa służy Reguła, musi honory za Sans prendre i Matadory zapłacić. Lecz Woli nie może nigdy z ośmiu kartami zrobić. —

- \*) 18. Kto za mało albo za wiele Kart dostał, musi się tym oświadczyć mówiąc: pytam się ośmiu albo dziesięciu Kartami; jeżeli to nie uczyni, i z Talonu nowe Karty bierze, nim się o tym doniosło, musi bête stawić.
19. Toż samo powinien każdy nie grający oświadczyć się mówiąc: passuję w ośmiu albo dziesięciu Kart; jeżeli tego nie czyni, a Lomber albo który inny współgrający postrzeże, że w Talonie jest Kart albo za wiele, albo za mało, więc ten który ma liczbę nienależytą Kart, którą, przy oświadczeniu się jego nie odkrył, musi bête stawić.
20. Gdy który po dobieraniu się ma liczbę Kart nienależytą, stawić musi bête, a Lomber wygrał swą grę; nawet i ten który Karty rozdawał, może tym sposobem wygrać. —
21. Kto ma ośm albo dziesięć Kart, może Tourne albo Casco grać, albo tylko wprzody tym się odezwał; lecz ten, który Karty rozdawał, nie może grać.

\*) Prawa i Reguły znakiem \* oznaczone, nie zachowują się między przyjaciółmi często z sobą grającemi,

22. Gdy kto z Talonu za wiele albo za mało wziął kart, te zaś jeszcze nie przejrzał i między swoimi nie zmieszał, nic nie szkodzi, ponieważ omyłka ta może być jeszcze naprawiona. Jeżeli zaś po nim idący toż samo już Karty wziął i na swoje położył, tak że omyłka przed nim siedzącego poprawiona już być nie może, albo gdyby ie tylko był przejrzał, więc tamten bête stawić musi, grę zaś składają do kupy.
23. Gdy który z graców zgłosi liczbę fałszywą Kart wiele z Talonu wziął, albo wiele jeszcze się pozostają, a po nim idący przyjąłby ie w dobrej wierze, i dostał przez to mylną grę: więc nie pierwszy ale ostatni stawić musi bête, ponieważ to rzecz jego była przerachować Talon. —
24. Gdy dway gracze w iedney grze nie należną liczbę Kart mają, albo inny błąd popełnili, który bête za sobą pociąga, obydwaj bête stawić muszą.
25. Gdy który z graców ma w ręku nieprzyzwoitą liczbę Kart, albo Maści iakowey zapiera się, albo też z przyczyny inney omyłki bête stawić musi, więc Lomber zawsze ma grę wygraną, nie mając nawet potrzeby jeszcze zadać, Jeżeli zaś Lomber błąd iakowy popełnił, więc

toż samo uważa się, że grę swoją przegrał, a drudzy nie mają potrzeby grać dalej; musi nawet honory z tej gry, i do tego Matadory zapłacić.

26. Gra toż samo nie ważna, lecz na nowo być musi rozdana, jeżeli który z graczy Karty był wziął drugiego.
27. Lomber powinien wymienić Maść trumfową nim z Talonu nowe Karty był wziął; jeżeli to zaniedba, więc współgrający mają prawo, Maść iakową wymienić, w której grać musi; jeżeli zaś każdy z graczy Maść wymienia inną, więc ta tylko ważna tego, który po prawej Lombra siedzi. Jeżeli jednak Lomber nowe Karty jeszcze nie przejrzał, może z Kart swoich odłożonych, tyle ile mu potrzeba wziąć na powrót. —
28. Gdy Lomber Karty swoje na nowo brane już przejrzał, lecz koloru trumfowego jeszcze nie wymienił, co jednak inny z graczy uczynił; powinien grać w tym kolorze; którego współgracz wymienił, i nie może żadney Karty z odrzuconych brać na powrót.
19. Gdy Lomber Karty swoje na nowo brane już przejrzał, lecz przytym przypomina sobie, że Maści trumfowej jeszcze nie wymienił, to



jednak uczyni, nim inny gracz tym się odezwie, wolno mu.

30. Żaden gracz nie powinien się wprzód oświadczyć, aż dopiero kiedy kolej na niego przypadnie. Zwyczajnie błąd ten popełnia ten, który za ręką siedzi. Pierwsi dwa powinni się wprzód zgodzić a w ten czas dopiero ma prawo trzeci oświadczyć się, to jest albo grę zapowiedzianą przewyższyc albo też passować.
31. Jeżeli się który z graczy za wcześnie zgłosi, tak że gra przez to wydana, i jednemu z współgraczy oczewisty uszczerbek z tąd wynika, więc musi bête stawić.
32. Żaden nie powinien Karty zadawać; nim na niego kolej przypadnie.
33. Maść którą Lomber raz wymienił, zostaje zawsze trumfem, i nie może być przez niego odmieniona.
34. Jeżeli Lomber dwie Maści wymieni, ta którą wprzód wymienił jest ważna.
35. Gdy kto Maść jako wymieni, nie oświadcza-  
jąc się przytym, że się chce pytać, albo jeżeli jeden przed nim siedzących już się zapytał, przymuszonym jest, w Maści oświadczoney grać Sans prendre. —

36. Kto raz powiedział, że passuie, nie może w tej grze grać dalej. —
37. Nie jest ani wolno, ani przystoynie, że gdy wszyscy trzej gracze passowali, rozdający Karty albo inny chciałby Talon przeyrzeć. Bo nie tylko że to wstrzymuie grę, lecz można przez znalezienie albo niezalezienie Assów, sposób grania innych osób zgadywać. —
- \* 38. Honorów trzeba żądać, nim Karty do następney gry będą zdjęte, bo inaczey gracze nie są obowiązani, płacić za nie; zowie się to grać par Surprise.
- \* 39. Lombrowi płacą się te tylko honory których żąda; jeżeli które zapomnie, gracze nie są obowiązani, później płacić. —
40. Jeżeli gracze Lombra przenaglaią, i tak prędko Karty rozdawiają, nim honory żądać może, wolno mu jeszcze to uczynić; chyba żeby sam był Karty rozdawał, zdeymował, albo też już kilka z gry nowo rozdanej był przeyrzał. —
41. Przy grze Sans prendre może Lomber żądać od drugiego pokazania sobie Sztychów, lecz w ten czas nie może grać Wolę. Przy innych zaś gatunkach gry nie wolno Sztychy drugiego przeglądać. —

- \* 42. Gdy kto *Sans prendre* gra, i tak ma grę pewną, że Karty otwarto kładzie, mogą jednak drudzy żądać, żeby koloru wymienił, ponieważ może inny kolor za mianowany wymienić.
43. Jeżeli który z współgraczków bądź na początku bądź na końcu gry, Karty swoje otwarto położy mniemając i twierdząc, że Lomber już nie wątpliwie grę swoją przegrał, podług położenia zaś gry iednak bydz mogło, że Lomber grę swoją ieszcze był mógł wygrać: trzeba iemu dać za wygraną bez grania dal-szego, a współgrający, który niebacznie Karty otwarto złożył, obowiązany iest bête położyć. —
44. Gdy z Talonu wszystkie Karty nie są rozebrane nie wolno żadnemu graczowi pozostające oglądać. —
45. Jeżeli kto z Talonu za wiele albo za mało Kart był wziął, lecz te ieszcze pomiędzy swemi nie zmieszał, albo nie przeyrzał, nic nie szkodzi, i ta omyłka może bydz ieszcze naprawiona. Jeżeli zaś po nim następujący też samo uczynił, i na swoje Karty położył, tak że omyłka przed nim siedzącego poprawioną bydz nie może, albo gdyby ie tylko był

przejrzał, więc tamten musi bête stawić, Karty zaś biorą się do kupy. —

46. Gdy gracz ieden ma w ręku liczbę Kart nienależną, albo gdy Maści iakowey zapiera, albo toż z okoliczności inney myłki przy grze popelnioney bête stawić musi, więc Lomber ma zawsze grę wygraną, nie potrzebując ią nawet zadać. Jeżeli zaś Lomber iakowy błąd popelni, przegrał grę, i drudzy nie są obowiązani grać daley; musi oprócz tego honory i Matadory zapłacić.

47. Gdy gracz który Kartę zadaie, tak że otwarto na stole leży, iuż ią na powrót wziąć nie może.

48. Gdy kto mylney Maści do zadaney Karty dodaie, może ią wprawdzie wziąć na powrót, i do Maści dodać, na karę iednak nie wolno mu przebić, ieżeli więcey tey Maści ma w ręku; ieżeli iedną tylko ma Kartę tey Maści, musi tę dodać, lecz nie wolno mu inną farbę trumfem przebić.

49. Gdy kto zapiera się Maści, a następujący iuż dodał Kartę, lecz pierwszy postrzegłszy ten błąd chciałby karty swoiey na powrót odebrać, więc wolno i po nim grającemu kartę wziąć na powrót i na to miejsce inną dodać,

50. Kto Maści zapiera, stawia bête, a Lomber wygrał grę swoją (Patrz N. 59.)
51. Gdy w czasie gry błąd iakowy popełniony, można go ieszcze do poty poprawić, dopoki Szytch nie iest złożony i na nowo grać nie zaczęto; ieżeli zaś to iuż nastąpiło, stało się; a za błąd czeka kara podług praw.
52. Honory za cinq premjers i Matadory płacą się tylko Lombrowi; ale żadnemu z przeciwnych graczów. —
53. Lomber powinien grę swoją rzucić, nim ieszcze partycypował z pierwszego Szytchu t. i. nim ieszcze Kartę iakową zadał, albo iako drugi lub trzeci gracz Karty dodał. Jeżeli sam zadawał, albo Kartę dodał, winien grę swoją dokończyć. —
54. Żadnemu graczowi niewolno mówić takiego przez coby gra mogła być wydana na przykład, Król iuż wyszedł, w tey Maści iuż bito, przepuść Wacpan tę kartę i t. d. Z tąd pochodzą przykrości, a Lomber ma prawo żądać, żeby mu grę dać za wygraną, ieżeli zgłoszenie się podobne, może być przyczyną do iego przegraney; kara zaś w tey mierze zostawiona do woli współgrających.

55. Najwyższe bęty stawiają się zawsze na początku, i to przy każdej grze iedno tylko bête.
56. Gdy Lomber zostą Kartę zadaie, mając iuż pierwsze pięć Sztychy, znakiem iest deklarowaney Woli (*Vole*) i nie może iey odmienić.
57. Gdy kto z przeciwnych graczów, przy Woli przedsięwziętey Kartę przed ręką, i nim koley na niego przypada dodaie, albo też wymowi cożkolwiek grze przeciwnego lub szkodliwego, od Lombra zależy deklarować się czyli chce grać daley, czyli też zrzecz się Woli. — (*Vole*).
58. Jeżeli Lomber gra na Wole (*Vole*) a postrzeże się przy szostym albo ostatnim Sztychu, że ieden z przeciwnych graczów za wiele albo za mało ma Kart, wygrał w ow czas Wole (*Vole*) nie mając nawet potrzeby grać aż do końca; jeżeli się zaś przed szostym sztychem postrzeże, Lombrowi nie wolno Vole zrobić.
59. Gdy Lomber podeymie się Woli (*Vole*) lecz ją nie uskuteczni, więc przy obrachunku piąną mu się honory za grę, cinq premiers i Matadory, —

60. Jeżeli który z przeciwników Maści iakowej zaprze a to przed szóstym Sztychem będzie postrzeżono, stawić musi bête; lecz Lomber nie może grać na Wole (*Vole*). Jeżeli się zaś przy szóstym sztychu albo później odkryje, więc Lomber wygrał Wole, choćby ten błąd już dawniej był popełniony. — Jeżeli Lomber Maść, zaparł, i grał na Wole (*Vole*) przegrał ją.
61. Jeżeli przy *Tourné* czarny Ass wyświęci się więc Maść pikowa osnacza Spadillią a Maść treflowa Bastę. —
62. Kto gra *Obscür* powinien tylko jednego Assa czarnego zatrzymać, i ośm Karty brać; jeżeli nie ma Assa czarnego, więc albo dziewięć Kart, albo też zatrzymawszy force, *Mannillią* lub inną Kartę podług swego upodobania, ośm Kart brać może.
63. Grając z *Zapytaniem*, *Tourné*, *Obscür*, albo *Casco*, Lomber może Karty swoje nacychmiast porzucić, jeżeli się nie odważa grać. —
64. Gdy gracz dziewięć Kart z Talonu wziął i przeyrzał, już mu niewolno odrzucone Karty przeglądać. Lecz teraz jest w zwyczaju, że Lombrowi wolno Karty odrzucone przeglądać aż do zadania; potym zaś już niewolno.

65. Gdy Lomber Karty swoje odkrywa, twierdząc że grę wygrał, lecz współgrający ieszcze przewiduią, że może bydź przegrana: więc Lomber musi grać dalej, a nawet tę Kartę zadać, którą współgrający, szczegolnie zaś po prawey ręce iemu siędzący od niego zadaią. —
- \* 66. Gdy Lomber kładąc Talonu, tym sposobem go rzuci, że się Karty widzieć daią, albo też pomiesza, gra iest przegrana, a on stawić musi bête; ieżeli zaś to ieden z przeciugrających uczyni, więc ten stawia bête a Lomber grę swoją wygrał. —
- \* 67. Kto z graczków nie doczekawszy koleii trumfa albo Króla albo ianną Kartę Lombrowi szkodzić mogącą zada, a to dla dania poznaku przyiacielowi swemu o stanie Kart swoich, stawia bête, lecz gra musi bydź do końca grana. —
68. Gdy Karty iuż są zmieszane, żaden gracz nie może bydź za omyłkę iakową w przeszley grze popelnioną karany. —
69. Gdy kto się pyta w iakiey Maści trumf się świeci, a pomocnik iego nazwie mylną Maść, którą, pierwszy chciał przybić, nie może kartę wziąć na powrót; ieżeli zaś Lomber chciał go oszukać, może kartę wziąć na



powrót, a jeżeli chce, prawdziwym przybić trumfem.

70. Karta raz dodana nie może być na powrót wzięta, chyba że się należy do Maści dodawać.
71. Jeżeli gracz Karty swoje pokaże, nim się gra skończyła, stawia bête, a Lomber wygrał swą grę, chyba że grający jest przy zadawaniu, i takie ma Karty któremi Remis albo Kodillią natychmiast dowodzić może; lepiej jednak zawsze gdy gracze unikając zakłócenia, Karty swoje nigdy nie pokażą. —
72. Za grę i bety może Lomber żądać zapłaty, choćby już i gra następująca była grana; toż samo mogą i współgrający uczynić, tylko nie za inne honory. Jeżeli zaś kto inny już bety wygrał więc trzyma je.
73. Lombrowi płacą się tylko te honory które żądał; jeżeli zapomniał niektóre, więc gracze nie mają przyczyny później za nie płacić. —
74. Jeżeli kto z przykrości i bez gruntownej przyczyny chce grę opuścić, nim jeszcze czas ustanowiony upłynął, powinien nie tylko stratę drugich graczy zwrócić, lecz oraz Karty zapłacić. — Jeżeli zaś powołany w ważnych przyczyn, więc bety spisują się, i

w innym czasie odgrane bywają, albo też natychmiast rozdzielają się.

75. Gracz po niżej siedzący musi zawsze wyższą grę zgłosić, iak przez wyżej siedzącego była ogłoszona a temu wolno wszystkie gatunki gry otrzymać i samemu grać, które tamten zgłosił.
76. Matador nie może być przez niższy trumf forsowany.
77. Wyższy Matador wyzywa mniejszego Matadora.
78. Lecz wyższy Matador nie forsuje mniejszego jeżeli nie jest przez tego zadany, który ostatni Sztych dostał.
79. Gdy w iakiej Maści zadano, inny gracz nie jest przymuszony przebić ją, dosyć kiedy do niej dodaie; jeżeli zaś ma w niej Renons, nie jest koniecznie obowiązany trumfu dodać, lecz wolno mu podług upodobania swego dać iakową Kartę.
80. Gdy który z grających mylną liczbę powiada wiele Kart z Talonu wziął, albo wiele jeszcze pozostawia, a następujący brałby resztę w dobrej wierze, i dostał przez to mylną grę, więc nie pierwszy ale ostatni stawia bête, ponieważ jego rzecz była, Talon przerachować.

81. Gdy we grze dwóch graczy mylną liczbę Kartów mają, albo inne błędy popełnili, za które bety płacić się należy, więc obydwaj bety płacić są obowiązani. —

Gdyby oprócz powyżey wymienionych stałych wypadkach takie wypadaly czynności, które porządkowi raz ustanowionemu są przeciwne, przez co gra mniej lub więcej odkrytą lub wydaną być mogła, i na pożytek jednemu, a z krzywdą, dla drugiego była kierowaną, więc prawo ogólne pod N. 4. przytoczone ma miejsce, a winny podpada karze proporcjonalney. —

Następujący przypadek był przedmiotem kwestyi zadanej i zakładu znacznego. Był niedawno w gazetach berlińskich umieszczony, dla pozyskania opinii decydującej graczy doświadczonych i biegłych:

„A. B. C., grają z sobą Lombrą.”

C. karty rozdawał.

A. zapytuje się na rękę.

Nim B. się oświadczył, mówi C. Solo, A. za *passuie*. —

Na to oświadcza B. że dostał 10. Kart, więc C. nie może grać. —

Kwestya więc: czyli A. w takim zdarzeniu jest obowiązany zapytanie swoje grać, albo czyli

uwolniony jest z tej gry przez to że potwierdził grę Solo przez C. oświadczoną? —

Resultatum nadesłanych zdań w decyzji przypadku tego szczególnego było podług większości zdań takie:

A. musi przy zapytaniu pozostać, i grać.

Przytoczono następujące zasady:

Wogolności przyjęto w Lombrze, że gdy jeden z graczy zamiast 9. ma 10. kart, gra przez to nie ma być zniesioną. Ten który karty rozdawał, karany zostaje przez to, że sam grać nie może. Gdy więc A. B. C. z sobą grają, A. na rękę siedzący zapytuje się, C. zaś oświadcza się Solo, nim się B. zgłosił, co iednak przez to, że B. oświadcza dziesięciu Kartami passować, które C. dał, iakoby nie było uważa się, gra iednak przez to żadną miarą nie ustawa, więc natura rzeczy wyciąga, że A. zapytanie swoje skutecznie powinien. Przykład objaśni tę okoliczność lepiej. A będąc na rękę ma Solo do nieprzegrania, C. mowi za ręką, nim B. się oświadczył, Solo w kolorze; lecz C. po usłyszanej deklaracji B. że ma 10. Kart, nie może grać. Co w iednym przypadku uchodzi, powinno i w drugim uchodzić. —

Inne

Inne zdanie było następujące :

„A. może obierać, czyli zapytanie swoje chce grać, albo też czyli C. ma na nowo Karty rozdawać.” Bo że C. za skwapliwie wymówił Solo, przez to nikt nie ma krzywdy jak A. jeżeli grać chce, ponieważ B. przy zakupieniu Kart do tego stosować się może, i dla C. więcej do kupna zostawia spodziewając się u niego Spadillia albo Basty. Jeżeli A. na to przystaie, daie więc przeciwnikom swoim wielką preferencyą; lecz przymuszonym być nie może do odstąpienia podobnych zysków przeciwnikom swoim.” —

Podług mego zdania, pierwszy Wyrok sprzeciwia się prawom tej gry, drugi zaś nie jest dostateczny. Jest bowiem prawo ogólne, że nikt nie może być zniewolonym do pokutowania niewinnie za błędy drugiego. Na tym to prawie zasadzają się następujące argumenta.

Przez za wczesną Deklaracyą gracza C. zdradzona została oczewiście gra gracza A. zaś B. i C. wiedzą niezawodnie co mają robić, ażeby gracz A. tym pewniey w bety wprowadzić. Więc A. nie może być zniewolonym, grać swoje zapytanie. Przytoczona Analogia, że gracz A. w równym przypadku nie byłby sobie dał brać Solo do nieprzegrania podobne, nie ma tu miejsca: że gracz A. skoro B. rozdawanie Kart gracza C.

G

donosił, do prawa swego się wraca, grę przez siebie anonsowaną grać, nikt nie zaprzecze; lecz nikt nie może być zniewolonym prawa sobie służące wykonać, ponieważ prawo nie jest obowiązkiem, i ja prędzyny pierwszego, nie zaś ostatniego zrzec się mogę. Gdyby gracza A. było powinnością w tym przypadku grać swoje zapytanie, więc gracze B. i C. musieliby mieć prawo przymusić go do jego powinności. Prawda że im te prawo służyło, lecz stracili je przez to, że C. przez Deklaracyą swoją przeciwną ułożenie Kart z zrzeczywistą szkodą gracza A. odkrył; A. ma więc prawo, lecz nie obowiązek grać swoje zapytanie.

Druga Decyzya podług której graczowi A. jest wolno grać, albo nie grać, jest dokładniejszą, i ma miejsce nawet w ten czas, gdyby A. Solo albo inną grę był zapowiedział. Lecz przy obydwóch rozwiązaniach nie uważano na Indemnizacyą gracza B. lubo on, gdyby A. nie grał, iedno bête przegrywa, którą A. iak się zdaie niewątpliwie był zrobił, gdyby C. nie był zbyt popędliwym; więc C. zasłużył bez wątpienia na karę bêtów. Naydokładniejsza więc Decyzya nad tym przypadkiem jest ta: graczowi A. jest wolno, grę swoją zapowiedzianą, iakowakolwiek bądź grać, albo nie grać, C. zaś musi bety stawić. —

Lomber en deux albo we dwie Osoby jest grą która mało zabawy sprawuje, i w ten czas tylko grana bywa, kiedy trzeciego gracza brakuje. — Uczniowie mogą się przy niej nauczyć, iak sobie przy odrzucaniu i zadawaniu Kart postępować należy. Ta iednak gra, bywa na różne sposoby grana. Wyimwie się swyczajnie iedną całą Maść czerwona nayczęściey karowa, tak że tylko 30. Kart we grze pozostaie. Rozdawiający Karty daie więc drugiemu nayprzód, a potem sobie, dwa razy po trzy, i raz po dwie karty, tak że każdy odbierze po Ośm kart; w Talonie pozostaną więc ieszcze czternaście Kart. Grywa się z Zapytaniem i Solo, a nawet i z Szykanami. —

Chcący grę wygrać, powinien pięć Sztychów zrobić, iażeli każdy po cztery Sztychy odbierze, więc iest Remis; iezeli Lomber zrobi trzy albo mniej Sztychów, iest więc Kodillia.

A lubo Maść karowa z gry iest wyięta, bywają iednak naywiększe gry w tey Maści grane i wygrane. Gdy Lomber naywyższe Karty iedney Maści a to po sobie ma idące, oraz przytym Asa czarnego, więc przeciwnik raz tylko przybić może; gdy zatym Lomber znowu iest przy zadania, iuż więc reszta Kart tey Maści nie może bydz przebita. Lecz gdy Lomber ma Spadillią, wyzywa znią Bastę u przeciwnika będącą, a wszystkie Króle,

Damy, Walety i reszta Kart, które kolejno w iedney ma Maści, ułatwiają mu Sztychy potrzebne. —

Podług innego gatunku grywa się *Lombre en deux* w następującym sposobie:

Odrzuca się wszystko w Maści Karo wyjąwszy Pontę i Manillią ażeby Lomber i w tym kolorze mógł honorów i Matadorów dostać. Każdy odbiera Kart dziesięć, w Talonie zaś pozostają dwanaście. Lomber musi siedm Sztychów zrobić, chcąc grę wygrać. —

Albo każdy dostaje dwanaście Kart, w Talonie zostaną Ośm, Lomber musi siedm Sztychów zrobić, Sześciu jest Remis, pięćmiu jest gra *Kodillią* przegraną. —

#### *Lomber en quatre* albo Kupny Kadrił.

Ma te same reguły iak *Lombre a trois*, lecz jest grą, dowcipniejszą i sztuczniejszą od tamtej.

Każdy gracz odbiera Ośm Kart, a Ośm zostają w Talonie. Robią się gry z zapytaniem: *Tourné*, *CaSCO* i *Sans prendre*, nawet *Obscurité* z kolorem, i chcąc można z wazelkami grać *Szykanami*.



Główną rzeczą w tej grze jest: że gdy jeden gra, drudzy nie prędey z Talonu karty biorą, aż poki w ręku dwa pewne Sztychy z trumfem nie mają, te raczey po nim idącemu, albo jeżeli i ten ich potrzebować nie może, ostatniemu zostawiają. Jest to rzeczą tym potrzebniejszą, ponieważ przy grze z zapytaniem rzadko kiedy cztery Karty dla współgraiących pozostaie. Jeżeli który gra *Obscurité*, nie może naywięcey iak jedna tylko Karta pozostać. —

Każdy gracz zatrzymuie Sztychy swoje przed sobą i tym to sposobem różnia się *Lomber en quatre* od gry *Kwadrila*, gdy w ostatniey współgraiący Sztychy swoje do kupy składają i rachują. —

Prawda że *Lomber* starać się powinien pięć Sztychów zrobić, skoro iednak gra jest tak ułożona, że dway przeciwny gracze, dwa Sztychy robią, więc *Lombrowi* nie trzeba więcey iak trzy Sztychy do wygrania.

Szczególną jest rzeczą lecz pomnażającą przyjemności gry, że *Lomber* czasem grę trzema Sztychami wygrać, a czterema przegrać może. Zależy to od zręczności współgraiących czyli przeciwników, że gdy widzą, że drugi *Królami* i *Damami* Sztychy robi oni ie przepuszczają, i nie prędey przebią, aż poki nie przekonają się, że

oni sami, i bez pomocy drugiego, mogą grę przegraną, spowodować. Służy tu ta sama Reguła, co i w *Lombrze en trois*, to jest: kto najwięcej Sztychów zrobił, ten wygrał grę. —

Gra jest wygrana, gdy Lomber pięć Sztychów a inny współgracz trzy tylko Sztychy zrobił. —

— Dalej, gdy Lomber cztery Sztychy, ieden z przeciwników trzy a drugi ieden Sztych ma.

Toż samo gdy Lomber trzy Sztychy, dwóch współgraczy po dwa, a trzeci ieden ma Sztych. —

Najstuczniejszy Remis jest, gdy każdy gracz odbierze dwa Sztychy, co się iednak rzadko zdarza. —

Byłoby niepotrzebnie opisać tu sposoby grania, kiedy wszystkie reguły *Lombra en trois*, tu są przydatne. To iedno, czego nie dosyć często powtórzyć można, jest: żeby, gdy gracz który dostał Sztych iakowy Królem, koloru nie odmienić; raczey w pierwszym graó daley, bo gdy Lomber ieszcze dwóch przeciwników ma za ręką można dostatecznie wierzyć, że ieżeli Lomber przy drugim Sztychu *Renons* ma w kolorze, i trumfem chce przybić, niezawodnie przez innego gracza przebitym zostanie.

Gry idą tym samym porządkiem, *Matadory* i honory płacą się tym samym porządkiem iak w

Lombrze *en trois*; wszystkie bęty, i wszystkie kary za iakowe błędy uważane bywają podług tych samych reguł, tylko co do liczby Kart iest różnica; że tam każdy gracz mieć powinien dziewięć, tu zaś Ośm tylko Sztychów.

Wszystko to co się powyżey przy regułach gry, o pomyleniu się przy rozdawaniu Kart, o doniesieniu że za wiele albo za mało iest Kart w ręku, o sapieraniu koloru i t. d. powiedziało, powinno być przy Lombrze *en quatre* uważano. —

### Quadrille.

Nazwisko Quadrille, dowodzi już samo, że do tej gry cztery Osoby wchodzi. — Nie iest tak piękna, lecz nie potrzebuie też tyle uwagi iak *Lomber en trots*. Liczba Kart wynosi tak iak w Lombrze 40. i są te same karty, które z tamtymi w jednym są Stopniu i Wolorze.

1. Gdy więc już wymiana względem miejsca nastąpiła, stawka i zapłata honorów, i liczba turów (tour) wiele się grać mają, iest ustanowiona; rozdawają się Karty, dwa razy po 3. a raz 4. Karty tak że każdy grających dostaje po 10. Kart. Ten który naprzeciw rozdawającego siedzi miesza zawsze Karty do przyszłej gry. —

2. Jeżeli Karty są mylnie rozdane, tak że jeden za wiele albo za mało Kart dostał, gra nie idzie lecz bywa na nowo rozdana. Toż samo dzieje się, gdy Karta którą jest przewrocona, a ten, któremu przypada, ją przyjąć niechce; jeżeli ta Karta jest Ass czarny, bez zapytania rozda się na nowo. — Ten, który ma rękę, może najprzód pytać się albo passować, po nim drugi, trzeci, nakoniec ostatni, Mogą wszyscy cztery passować, lecz gdy zawsze grać trzeba, więc w tym przypadku zgłasza się ten, który ma Spadillią, i woła Króla, który kolor trumfowy mianuje. To się zowie Spadille forcée.
5. Gdy który odebrał pozwolenie do gry z zapytaniem wymienia kolor trumfowy, i woła Króla, który w tej grze jest jego pomocnikiem. Ten, który jest na ręku zadaje najprzód; a gdy zawołany Król okaże się, Lomber składa Sztychy swoje z Sztychami pomocnika. Jeżeli mają sześć Sztychów, wygrali grę; każą sobie honory i Matadory zapłacić, jeżeli które mają, i dzielą stawkę albo bête na równe części. Jeżeli tylko pięć Sztychów mają, więc jest Remis, a w ten czas stawia podług umowy, albo Lomber sam jeden bety, albo też przez połowę z pomocnikiem. Jeżeli mają cztery Sztychy, i mniej, gra jest Kodillią przegraną.

a dwóch przeciwników dzieli się w Stawkę albo bety.

4. Kto ma wszystkie cztery Króle, może Damę do pomocy wołać, lecz kolor wołanego Króla albo Damy nie może być w ten czas trumfem, Może kto Króla wołać, którego sam ma w ręk, lecz w ow czas musi sam sześć Sztychów zrobić, nie dostaje jednak honorów jak przy grze Solo. —
5. Gdy Lomber albo jego pomocnik Karty okazująnim Sześć Sztychów mają, a przeciwnicy widzą, że gra może być przegrana, mają prawo nazwać kartę która im się podoba, a którą Lomber albo pomocnik zadać musi,
6. Kto chce Solo grać, powinien 6. Sztychów zrobić, ponieważ wszystkie Sztychy, które inni trzech robią są przeciwko temu, który gra, a przeciwnicy jego stoją za iednego. —
7. Nie wolno nikomu odłożone Sztychy drugiego przeglądać, Lombrowi tylko, gdy gra Solo.
8. Gdy gracz który Kolor zapiera, i albo trumfem sabil, albo inny dodał Kolor, gra jest przegrana; lecz gracz na odwet wygrali natychmiast grę, jeżeli który z przeciwników podobną popełnił omylkę. — Lecz to tylko uchodzi, gdy już na nowo do przyszłej gry zadano. —

9. Gdy siódma Karta zadaie się iest oznakiem deklarowanej Woli (*Vole*) bądź w grze Solo, bądź z zapytaniem; i czy ona przegrana, czy wygrana honory muszą być za nią płacone. —
10. Wola (*Vole*) robi się, gdy albo przy grze Solo albo Mediateur Lomber sam, albo przy grze z zapytaniem i Caśco Lomber i pomocnik razem wszystkie dziesięć Sztychów zrobili, nie dopuściwszy żadnego z przeciwników. —
11. Gdy Pomocnik zrobił piąty Sztych; starać się powinien w takiej grać Maści, ażeby się Szosty Sztych Lombrowi dostał, by ten dalej mógł postępować, jeżeli ma nadzieję, zrobić Wole (*Vole*) chyba że Pomocnik ma takie Karty, że sam Wole (*Vole*) grać może, w takim razie gra swoje Karty.
12. Dla sprawienia tym więcej przyjemności w tej grze przez różne Odmiany, wynaleziono jeszcze oprócz gry z zapytaniem i Solo inny gatunek to iest Mediateur. Mediateur iest to Król, którego sobie od współgrających wyprosić można, zamierzając swemi Kartami pięć Sztychów zrobić, i będąc w Stanie samemu grać i pięć Sztychów zrobić, gdy ieden z współgrających poda nam Króla. Ten który odebrał Króla oddaie temu od którego go dostał inną z swoich Kart. Sposób takowy grania iest

- wyższym od gry z zapytaniem, i nie może iak tylko przez Solo albo Grand Casco być przewyższony. —
13. Grający strzedz się powinien, ażeby Karta w zamianę oddana, nie była od drugich współgraczy postrzeżona, ponieważ łatwo szkodliwe dla niego z tąd czerpnąćby mogli wnioski. Żądany zaś Król powinien przeciwnie być otwarto podany, czego przezorność gry wyciąga, ponieważ nierzetelni gracze, rozumiejąc się między sobą, mogliby zamiast Króla inną Kartę, mianowicie Assa czarnego, albo innego trumfa walnego podać. —
14. Przy Mediatorze trzeba tej Maści Króla wywołać, w której najwięcej mam kart w ręku, ponieważ łatwo sobie Renons zrobić, i nadzieję mieć można, kilka Sztychów Maści tego Króla zrobić. —
15. Mediator musi Sześć Sztychów sam zrobić a inni trzy współgrający są jego przeciwnikami. Gdy grę wygrał, więc dwóch graczy płacą mu za to jeden honor, co połowa jest tego co się za Solo płaci; — trzeci gracz który Króla dał nic nie płaci, lecz za Matadory, cinę premiers i inne honory płacą wszystkie trzy gracze. Jeżeli Mediator przegra, płaci więc trzem przeciwnikom równie tyle, a ten, który Króla dał,

dostaie w dwóynasob; lecz za inne honory odbieraia wszystkie trzy gracze tylko pojedynczo. Gdy Maść Króla żądanego pierwszy raz iest zadana, a przez innego gracza trumfem przybita zostaie, ten bierze ieden honor pod Nazwizkiem Delices, i to czyli Król był na ten Sztych dodany, czyli nie. Ten honor iest iednak dla gry bardzo szkodliwym, ponieważ nie ieden sądzi, że dla niego większym iest Awantażem uwolnić się przez to od Oplaty Mediatorowi, a niedbając ani o wygraną albo przegraną gry, stara się tylko, w Maści Króla zrobić Renonsu, i wstrzymuie się więc z Matadorami w ręku mającemi dopoty aż gra przez to zostanie wygraną. —

16. Ten kto gra Mediatora stara się chętnie za to przez Kartę za Króla daną w inney Maści renonsować, i Króla takiego za to brać, iak ma w tey Maści inne znaczne Karty, albo Damę. Gdy Lomber ma wszystkie cztery Króle, może sobie też Damę dać kazać, lecz i to tylko w tym a nie w innym przypadku.
17. Lomber nie może Woli anonsować, ieżeli Mediatora nie gra, lecz może ją przypadkową zrobić. —
18. Grand - Casco albo Forcée par tout iest w rzędzie przed Mediatorem, i płaci się iak Solo.



- Kto ma obydwą Assy czarne, wywoływa Króla który trumf znaczy, a ci dwaj grają z sobą. —
19. Pierwsza Reguła, na której się drugie zasadzają jest ta, że chcąc zrobić grę z zapytaniem, trzeba najmniej mieć w ręku trzy pewne albo do wiary podobne Sztuchy; nie mogąc podług słuszności od pomocnika nie więcej jak dwa Sztuchy żądać. Można iednak z następującemi karrami grę z zapytaniem rozpocząć: Manillią, Bastą, Królem, Damą i Szostką wszystko w Maści w Kerowey, dwa pik, dwa trefl, i iedną Kartę Kerową, przywołać Króla Karowego na pomoc.
20. Trzeba uważać, że się tego Króla przywołać należy z którego Maści iedna tylko niska Karta znajduie się w ręku; z przyczyny, że gdy w tey Maści daley zadano będzie, można małym trumfem przybić. Jeżeli się w ręku iedna tylko Karta Maści czarney, i iedna Maści czerwoney znajduie, lepiej jest wywołać Króla Maści czerwoney, ponieważ w tey Maści iedna Karta jest więcej, i grający mniej ryzykuje, gdy w tym Kolorze daley grają, przez innego byź trumfem przebitym.
21. Jeżeli w każdej Maści mam zarówno, a ptzym ieszcze Damę obsadzoną, wywołue się Króla tey Damy, ponieważ w tey Maści mogą

dwa Szttychy podług wszelkiego podobieństwa zyskać. —

Można ieszcze grać i tym sposobem :

Spadillia, Ponta, Walet, Dwówka, Trójka, Dama obsadzona, i tizy karty inney Maści, do czego przywołnie się Króla Damy obsadzoney. Nie trzeba prędzey iak w ten czas gdy nieodbyta Konieczność wymaga, Króla tey Maści przywołać, w którey mam Renons. —

Albo :

Manillia, Król, Dama, Walet, Czwórka wraz z Królem, mając najmnieysze Karty. Trzebaby Waletem zacząć grać trumfa, będąc na ręku, nimby się dowiedzieć można, kto ma Króla wywołanego.

22. Jest zawsze Awantaż, grać trumfa, zwłaszcza mając Królów i inne Karty do ręki dobre, ponieważ trumfy zwyczajnie są podzielone, a Króle i Damy później łatwiey przepuszczane bywają. Czasem iest nawet lepiej trumfa zadać, nim się ieszcze Król przywołany okaże ponieważ Współgrający ieszcze nie wiedzą, kto ma Króla, i trumfami się przesadzają.

23. Jest regułą ogólną, w ten czas gdy Lomber małym trumfem wyzywa, nim się Król okazał, nigdy inaczey, iak tylko średnim Szttychem odbić; nie dając przyjacielowi awemu przyczyny

do podeyrzenia siebie bydź Pomocnikiem, i przymusić go do przebicia. — Lecz mając już przywołanego Króla, trzeba trumf mniejszy Lombra, naywyższym przybić za tym lepszego zabezpieczenia sobie gry swoiey. —

24. Wczarney Maści można się puścić przy grze z zapytaniem na następujące Karty:

1. Basta, Król, Dama, Walet i Szostka.
2. Manillia, Król, Dama, Szostka oraz Król iaki. —
3. Spadillia, Dama, Walet, Szostka, Piątka i Dama obsadzona.
4. Król, Dama, Walet, Siodmka, Piątka oraz Król ieden. —

Byłoby aż nadto obszerno ieszcze więcey opisywać sposobów grania, których iest moc niezliczona, dosyć na tym, aby sobie tylko przypomnieć, że nie byłoby roztropnie grać, nie miawszy przynajmniey trzy albo cztery pewne Sztychy. Naygłówniejsza reguła przy wszystkich gatunkach grania iest ta; czy grający Lombrem czyli Pomocnikiem albo przeciwnikiem ile Możnaści starać się dopomagać Pomocnikowi swemu dla iego Awantażu; przeciwnie zaś od wszelkich Szkod zasłonić. Dla dokonania tego, trzeba przez wszystkie sposoby dać się poznać przyjacielowi

swemu. Pomocnik winien więc, skoro tylko do zadania przyjdzie, wywołanego Króla zadać.

26. Lomber uważać powinien, czyli pomocnik po wygranym Królu, z innej gra złej Maści; ma to być znakiem, że tej Maści przebite, skoro grana będzie; nie powinien więc opuścić, skoro do Sztuchu przyjdzie, zaraz z niej zadać. —

27. Gdy Pomocnik zada złą Kartę, a jeden z Przeciwników odbierze Sztuch, więc użytecznie jest mały trumf zadać, ażeby trumf Pomocnika mógł na to wyjść. —

28. Jeżeli Pomocnik ma więcej Królów, powinien je prędzej niż inne złe Karty zadać, ponieważ Lomber, gdyby w tej Maści miał Renons, z Niewiadomości mógłby je odbić, gdyby o tej Maści kto inny iak Przeciwnik zadawał. —

29. Gdy Pomocnik zaraz po wywołanym Królu małą Kartę z tej samej Maści zadaie, jest to pewnym Oznakiem, że Lomber nie wiele pomocy od niego, a nawet ani Matadorów ani innych Królów spodziewać się może.

30. Gdy Pomocnik trumf wysoki, na przykład, Bastę zadaie, a Sztuch mu się uda, może ztąd wnosić, że Lomber ma wyższe Matadory, musi więc dalej grać trumfy. —

31. Jeżeli ten, który w Śródku siedzi, zrobi Sztých Kartą w tey Maści w którey więcey iest ieszcze i wyższych Kart we grze, wnosić może że przyziaciel iego ma wyższe, powinien więc w tey Maści natychmiast daley grać. Dopoki nie wiadomo, kto iest Pomocnikiem drugiego, nie trzeba Karty przepuszcząć, ażeby Przeciwnikowi przez to nie pomagać. —
32. Gdy Pomocnik iest na rękę, Lomber zaś za ręką siedzi, pierwszy musi zaraz na początku trumf grać, ponieważ, gdy Lomber ten Sztých dostanie, moglby w Maści Króla zadać, a przez to w tak dogodną stawić się pozycyą, że gdy Pomocnik po drugi raz trumf zada, on znowu za ręką bydź, i oczekiwać może, iakie trumfy przeciwnicy iego dodawać będą. —
33. Jeżeli w iedney Maści iuż dwa razy grano, nie należy w niey po trzeci raz zadać, chyba żeby przyziaciel był za ręką, ponieważby inaczey mógł bydź przebitym. —
34. Gdy się zaczęto w iedney Maści renonsować, trzeba aż do zrenonsowania się zupełnego grać tym sposobem daley, i nie dodawać Karty inney Maści.

35. Gra Solo wymaga największą uwagę, ponieważ żadney pomocy od drugiego gracza spodziewać się nie można; i raczey wszyscy trzech łączą się, dla uskutecznienia przegranej. — Trzeba więc Sześć pewnych mieć Sztichów w ręku nie rachując w to Damę obsadzoną iakoby Sztich niewatpliwy. —

Następujące gry możnaby grać Solo :

w Czerwonym.

1. Spadillia, Manillia, Ponta, Król, Dwówka i Czwórka, oraz Król ieden.
2. Spadillia, Manillia, Basta, Walet, Czwórka i Piątka, wraz z Damą i Waletem iedney Maści.
3. Manillia, Basta, Ponta, Król, Dwójką, Trójką oraz Król ieden.
4. Manillia, Ponta, Król, Dama, Dwówka, Czwórka i Piątka oraz Król ieden. —

w Czarnym.

1. Manillia, Basta, Dama, Walet, Szóstka, i Piątka Król i Dama troisieme.
2. Spadillia, Manillia, Król, Siodmka, Piątka i Czwórka wraz z Królem albo Damą *gardée par le Valet*.

3. Manillia, Król, Dama, Walet, Szostka, Piątka Tróyka i Król ieden.
36. Gdy Pomocnik na ręku siedzi, powinien, jeżeli ieden tylko trumf i iedną gołą ma Kartę, ostatnią grać, ponieważ byź może, że gdy Maść owej pojedynczey Karty zadana będzie, małym trumfem przybić, i tym sposobem Sztych zrobić potrafi.
37. Gdy Pomocnik ma Matadora wraz z małym trumfem, powinien Króla zadać, dla podania się do poznania, potym trumfa małego, co iest znakiem, że ma Matadora, —
38. Gdy Pomocnik trumfa gra, a Lomber przepuszcza go; trzeba dopoty grać trumfa, dopoki go masz w ręku, —
39. Jeżeli kto gra Solo, więc ten, który iemu przed ręką siedzi, powinien grać z Maści w którey ma naywięcey Kart, chyba żeby miał Króla i Damę które nayprzód grać musi. —
40. Mając samych tylko Królow, nie iest zwyczajem z nich zadawać, ponieważ obawiać się należy, Damę którą Lomber mieć może przez to uwolnić. —

41. Trzeba uważać, którą Maść Solo grający prze-  
bija, i z tey grać trzeba, ażeby przez te w  
trumfach był osłabiony. —
42. Trzeba grę zawsze tak kierować, ażeby ma-  
jąc Spadillią i trumf wysoki, albo Króla i  
Waleta inney Maści w ręku, pozostać można  
za ręką, i dwa Sztuchy zrobić. —
43. Gdy się na Wole (*Vole*) gra, trzeba Krolów  
odrzucić, i Damy albo Walety inney Maści  
zatrzymać; i uważać z iakiey Maści Przyziaciel  
dorzuca; tey trzeba zachować, i zostawić Przy-  
ziacielowi też samo w inney uczynić Maści.
44. Grywaią też Quadrille w tym sposobie, że  
każdy gracz Ośm tylko odbiera Kart; w takim  
razie wyrzucaią się z tallii Dwóyki, Tróyki, i  
Czwórki w czarney, i Dwóyki, Piątki i Szostki  
w Czerwoney Maści, lecz to jest tylko gra  
bardzo pojedyncza i naylepsza; przy trzecim  
Sztuchu można zwyczajnie iuż poznać, czyli  
gra przegra a lub wygrana. — Lomber potrze-  
buie w ow czas pięć tylko Sztuchów, dla wy-  
grania gry; czterema Sztuchami jest Remis,  
trzema zaś Kodillia. Wreszcie wszystkie po-  
wyższe Reguly można i tu przystosować. —



45. Przesilają czasem tak dalece Quadrille, że bywają trzy Kolory faworytne, i że trzy pierwsze gry wygrane Maści ustanawiają, z których jedna zawsze ma pierwszeństwo; tak dalece że gdy kto grę przedsięwziąć chce, on tym samym sposobem grania w innej Maści przewyższonym zostaje. Nawet honory płacą się w tych Kolorach różnemi sposobami. Naprzykład, pierwsza gra jest wygrana w Ker, druga w Treflu, trzecia w Pik; jeżeli więc honory w czwartej Maści to jest w Karo następującym sposobem płacą się jako to:

za Solo — — 2, Sr. Gr,  
 3. Matadory — 1. - -  
 Premiers — — 1. - -

więc w drugiej Maści są warte

	w Pik	w Treflu	w Ker
Solo — — —	4. Sr. Gr.	8. Sr. Gr.	16. Sr. Gr.
3. Matadory —	2. - -	4. - -	8. - -
Sześć Premiers	2. - -	4. - -	8. - -
Graz Zapytaniem	1. - -	2. - -	4. - -

i w takiej proporcji reszta honorów. —

46. Gdy kto mówi: pytam się, drugi może mówić pytam się w Preferencyi; trzeci mówi pytam się w drugiej Preferencyi; czwarty zaś, py-

tam się w najwyższej Preferencyi. Tym sposobem zawsze ten otrzymuje grę, który w najpierwszej Maści chce grać, i tym sposobem przewyższają się też inne gatunki gry. —

### Cinquille albo Lombre en cinq.

Trzeba tu wziąć za zasadę, iż ten gatunek gry, podług tych samych Reguł jak Quadrille grywany bywa; przytoczemy więc tu te tylko Reguły, które tej grze są właściwemi. —

Po ustanowionej Ugodzie względem Stawki i wymieniwszy Karty względem Miejsc, ten, który Karty najprzód rozdaie, stawia iedną Markę do Pulli. Każdy z graców odbiera dwa razy 4. albo dwa razy 3. i raz 2. Karty; tak iż z 40. Kart żadney nie pozostaie. Każdy zaś mówi podług swojej Kolei. —

Gdy który się pyta, a Współgrający pozwalają mu, wymienia więc Maść trumfową oraz Króla; ten co wymienionego Króla ma w ręku jest pomocnikiem jego; trzy zaś inni są Współgrającami.

Lomber kładzie Sztychy, które on i jego Pomocnik zrobił, do kupy; toż Samo robią Przeciwnicy; która zaś Partya najwięcej Sztychów zrobiła, ta wygrała grę; jeżeli każda nie ma więcej iak cztery Sztychy, iest w ow czas Remis; jeżeli Lomber i jego Pomocnik trzy tylko Sztychy albo mniej mają, więc gra iest Kodillią przegraną. —

Matadory i inne honory płacą się iak zwyczajnie, tą tylko różnicą, że Lomber od dwóch Przeciwników, Pomocnik zaś od iednego tylko ie odbiera; przegrana gra bywa tym samym sposobem zapłacona. —

Bety, i to co w Stawce stoi, dzielą Lomber i Pomocnik na rowne części między sobą; a jeżeli iedna Marka nadto pozostanie, bierze ją Lomber. —

Jeżeli gra iest przegrana, więc Lomber i Pomocnik stawiają bety każdy przez połowę; jeżeli liczba nierowna, więc Lomber stawia iedną Markę więcej. — Chyba, żeby Umowa stanęła, że Lomber sam ieden bety ma stawic. —

Gdy gra z Zapytaniem, Solo albo Spadilla forcée iest Kodillią przegraną, Przeciwnicy dzielą

się w Stawce albo betach; jeżeli jedna Marka pozostaie, odbiera ją ten; który najwyższego miał trumfa. Jeżeli gra przegrana była Solo, tak że czterech Przeciwników w betach się dzielić muszą, trzeci mający trumfa najwyższego, odbierze toż samo jedną Markę, to jest jeżeli po Dziele trzy Marki jeszcze pozostały się. —

Gdy wszyscy pięć graczy passują, więc grana bywa Spadillia forcée; ten który ją ma w ręku, woła Króla, który trumfa oznacza, honory zaś idą tak jak w Grand-Casco. —

Gatunki gry idą w następującym porządku:

1. Gra z Zapytaniem. Lomber mianuie po odebranych pozwoleniu Maść trumfową, woła Króla, który jego jest Pomocnikiem, trzy inni są jego Przeciwnikami.
2. Mediator. Jeżeli Lomber nie jest pewien pięć Sztychów zrobić, każe sobie Króla dać, za którego daje inną Kartę. Powinien więc sam jeden pięć Sztychów zrobić, cztery inni gracze są jego Przeciwnikami. Jeżeli gra wygrana będzie, ten co Króla dał, nie płaci nic za Mediatora, lecz za inne honory; jeżeli zaś gra przegrana, odbiera honory za Mediatora po-

dwojnie. Za Madiatora płaci się połowa tego co się za Solo płaci. —

3. Grand Casco albo *Forcée par tout*. Gdy kto ma obydwu czarne Assy, a sam grać nie może, woła Króla, który trumf oznacza; ci dwaj grają więc z Sobą; i dzielą się w wygraną i przegraną. Płaci się iak Solo.
4. Solo gra ten który mniema bez pomocy drugiego zrobić pięć Satychów.
5. Solo tout albo *la Vole annoncee*. Ta gra iest naywyższa, i kto się w niey oświadcza, powinien wszystkie Ośm Sztichów zrobić. Płaci się ieszcze raz wyżey iako Solo.

Ten który przy grze z Zapytaniem ma Króla przywołanego, nie powinien się z nim odkryć, aż poki go pokazać nie może; lubo na Zysk gracza dodawać i grać, a tym sposobem przez to nie mówiąc odkryć się może.

Gdy kto pozyskał zezwolenie pytać się i sam jednego albo więcey Królów ma w ręku, może jednego z swoich Królów na Pomocnika wołać; powinien sam przez się pięć Sztichów zrobić, lecz nie odbiera honory za Solo; ieżeli zaś przegra, nie płaci nic, lecz stawia tylko bête. —

Trafia się często, że albo Lomber sam, albo też przy pomocy iednego Współgracza pierwsze pięć Sztychów zrobią, nim się Król przywołany okazał, a że wiedzieć nie może, kto iego iest Pomocnikiem, wolno mu grę kontynuować, aż się Król okaże. Jeżeli zaś ieszcze iedną Kartę zadadzą, znakiem będzie Deklaracyi, że Wole (*Vole*) chcą zrobić; którey porzucić nie mogą. —

Jeżeli Lomber wraz z Pomocnikiem swoim żadnego Sztychu nie zrobią, więc iest Devole, i muszą za to trzem Przeciwnikom honory zapłacić.

Jeżeli w Quadrille iest pożytkiem, trumfy wnet wyciągać, tym większym iest przy Cinquille, a szczególnie Pomocnikowi doradzić można, nim ieszcze wywołanego Króla zada, trumfem zadawać, skoro tylko może; ponieważ, gdy takowe iako tako są rozdzielone, zaraz na pierwszy Sztych pięć trumfów wyjść musi. —

Lomber rachuje nie tylko Matadory, które sam ma, lecz oraz i te które Pomocnik ma w ręku, a obydwaj odbierają zapłatę za nich. —

## Reguły Kadrilla i Cinkwilla.

1. Nie wolno iak po trzy i cztery Karty rozdawać, to iest grając dziesięciu Kartami; z Ośmiu Kartami daie się dwa razy trzy i raz dwie, albo też dwa razy cztery Karty; gdy iedna albo więcey Kart iest przewroconych, albo we grze brakuie, albo też nadto iest, trzeba na nowo rozdawać.

2. Ten który Karty mylnie rozdaie, nie stawia bête, lecz daie na nowo; chyba żeby z potrzeby co innego w tym ustanowiono.

3. Gdy kto Maść iakową wymienił, ta trumfem pozostae, i nie wolno mu ią odmienić; ieżeli dwie Farby zgłasza, pierwsza ma miejsce. —

Jeżeli iest gra z Zapytaniem, więc pierwsza Maść wymieniona znaczy Trumfa, druga zaś Króla przywołanego. —

4. Kto raz wymówił, że passuie, nie może grać daley, choćby przez omyłkę albo z prędkości był powiedział; lecz skoro się kto do iedney gry oświadczył, nie może się cofnąć, lecz musi tą grę dotrzymać i to w tym gatunku, którego wymienił. —

5. Kto ma wszystkie cztery Króle, może Damę na pomoc wołać, bądź że to gra z Zapytaniem bądź Mediatorska będzie. Lecz nie można ani Króla ani Damy tej Maści wołać, która jest trumfem.
6. Kto ma iednego albo więcej Królow, może swego własnego Króla na pomoc wołać; powinien w ow czas sam Sześć Sztychów, albo w Cinkwiliu pięć Sztychów zrobić, i płaci też sam, gdy gra będzie przegrana. Za grę nie dostaie Lomber honory, chyba że ma Matadory albo Six premiers, które się płacą. —
7. Lubo sie bête nie stawia, gdy który nie z Kolei zadaie; lecz skoro Pomocnik nie z Kolei iednego z trzech Matadorów albo wołanego Króla zadaie, dla dania się poznać, mogą w ow czas gracze na Wole (*Vole*) grać; gra zaś idzie aż do Szostego Sztychu drogą swoją; ieżeli zostanie wygraną, ten który błąd popełnił, stawia iedno bête, a ieżeli przegrana, stawia wraz z Lombrem iedno bête, a za siebie ieszcze iedno bête.
8. Nikomu nie wolno dać sobie odłożone Sztychy, pokazać, iak temu tylko, który bête gra.



9. Kto trumfy, które już wyszły, rachuje, powinien to dla siebie czynić, aby nie głośno Pomocnikowi w tym pomagał. —
10. Kto Maści zadanej albo trumfa zapiera, stawia bête; może iednak omyłkę ieszcze naprawić, gdy ieszcze na drugi Sztych nie zadano.
11. Jeżeli Omyłka może być dla gry szkodliwą, a tę ieszcze w czasie gry postrzeżono, Sytychy rozbierają się na powrót; każdy odbiera swoją Kartę nazad, i zaczyna znowu od tego Sztychu, przy którym Omyłka była popelniona. Jeżeli zaś gra iest dokończona, i już ostatni Sztych zadany, Karty nie mogą być na powrót odebrane.
12. Jeżeli który z graców Karty swoje pokaże nim gra będzie ukończona, stawia bête, i nie można grać Wole (*Vole*); jeżeli zaś to uczyni ten, który Solo albo sam gra, wolno mu, ponieważ przez to drugim graczom szkodzić nie może.
13. Jeżeli kto Mediatora gra, trzeba Króla wolanego otwarto podawać, ażeby go diudzy gracze widzieć mogli.

14. Matadory i inne honory już się nie płacą, jeżeli Karta do następującej partyi jest zdejmowana, lecz bety może gracz jeszcze ciągnąć, choćby i następująca partya była już zaczęta. Jeżeli zaś drudzy Lombra tak przynaglili, że czasu nie ma, honorów żądać, może jeszcze uczynić; lecz jeżeli sam albo pomocnik jego do przyszłej gry zdięli Karty, nie mogą nic żądać. —
15. Jeżeli ieden gracz honory sobie dał zapłacić, więc i drugi ma prawo żądać ich dla siebie, choćby i następująca partya była już zaczęta. —
16. Ten który gra Sans prendre, musi Maść trumfową wymienić, choćby i tak wielką miał grę, że ją pokazać może; ponieważ byź może, że jedną zamiast drugą Maść wymienia, a przez to karze podpada. —
17. Stawkę, bety i Zapytanie można nawet już po kilku partyach żądać; nie ma dla nich czasu przepadłego. Jeżeli zaś inny gracz już bety wygrał i odebrał, utrzymać je powinien z przyczyny, że gdyby był przegrał, tyleż płaciłby musiał. —

18. Kto się Woli (*Vole*) podejmie, a ją nie dokáže, płaci tyle, ileby odebrał, gdyby była wygraną.
19. Skoro Lomber i Pomocnik jego w Kadrylu Sześć Sztychów, a w Cinkwillu pięć Sztychów mają i następujący zadają, znaczy Deklaracją Woli (*Vole*), która cołnietą byź nie może. Lecz Przeciwnikom wolno tyle Sztychów zrobić, ile im się podoba, i nic nie płacą, jeżeli De- wole nie uskutecznią.
20. Przy Casco i Spadille forcéa iest dozwołono ale nie przy grze z Zapytaniem grać Wole (*Vole*), jeżeli przed Siodmym Sztychem Kolor przywołanego Króla nie iest zadany, i ten się nie pokazał; lecz przy Cinkwillu iest Excepcya.
21. Skoro który co wymówi dla zachęcenia Przy- iaciela swego, ażeby grał Wole, (*Vole*) nie wol- no grać na nią; toż samo nie wolno przyjaciela swego przestrzegać, ażeby daley nie grał, mó- wiąc na przykład; mamy już Sześć Sztychów. W ogolności nie wolno ani słowa wymówić, któreby wpływu do gry mieć mogło. —
22. Jeżeli kto chce *la Vole annoncee* grać, nie pomoże mu nic, choćby nawet dziewięć Szty-

chów zrobił; ile że mu ani premiery ani Matadory nie będą rachowane, powinien raczej wszystko zapłacić i bęty stawić. —

23. Jeżeli Ugoda stanęła, że Lomber sam tylko bęty stawić ma, Pomocnik honory przez połowę płacić iednak musi.

Sposób najnowszy

do nauczenia się

w

Szachy grać.

Przez

Fieldinga.

---

A



---

## S z a c h y.

---

Względem wynalazku tey tak sławney gry było już niezliczonych Sprzeczek. U Greków i Rzymian bywały gry na deskach, lecz Szachy są wynalazkiem orientalskim. Persy i Chinczykowie twierdzą, że ie od Hindusa mają, między któremi w Wieku piątym wynaleziono ie przy adarzeniu, które przez Autorów Arabskich w następującym sposobie iest opisane. Behub Król młody w Indjach był wielkim Despotą dla swoich Poddanych. Uczciwie myślący którzy się do iego tronu zbliżali i przestrzegające iemu prawdy powiadali, odbierali w Nadgrode Więzienia lub Śmierć. Już więc nikt się nie odważył owe krolewskie Zwierzę drapieżne zaczepić, a poddani dźwigali odtąd iarzmo żelazne Despotyzmu, aż się nakoniec prawa Człowieka im się należącego domysleli, i wszędzie boleści Rewolucyne w wnętrznościach

Rządu odzywać się zaczęli. — W ten czas żal przejąwszy Serce Bramana Nassira nad nędzą swej Ojczyzny, przedsięwziął na wszystko się odważyć, aby Okrutnika do rozumu doprowadzić. On wynalazł Szachy, w której Król gra rolę Osłabionego, Służący zaś jego i Chłopi wszystko czynią, ażeby go od napaści Przeciwników jego zastłonić, w której najmniejsze kamienie, rządząc się z niemi należyście co do Obrony wielkiego są Szacunku, lecz gdzie Strata jednego Kamienia często Króla Szachmatt zrobić może. W krótkce i Król dowiedział się o tej grze, która stosowna do Skłonności Oryentu w odpoczynku cielesnym rozkoszy szukającego z tego samego powodu szybkim poznać się dała krokiem. Nassir Syn Dahera musiał stanąć dla pokazania tej gry. Uczyl ią młodego tyrana i w Explikacyi Kamieni i ciągnienia onych umiał sposobem delikatnym lecz oraz do pojęcia łatwym, reguły dobrego rządzenia Kraiu przystosować, tak że Król znalazł się bydz tkniętym, a przekonawszy się, Sposób rządu swego odmienił, i tym Sposobem Miłość poddanych swoich dla siebie skojarzył Tym Sposobem wzruszona była tkliwość Krolewska. Nalegał na mądrego Bramana, ażeby sobie iakiey tylko chciał wyprosił Nadgrody, choćby nawet uczyniła połowę jego Państwa. Nassir ukląkł poko-



nie mówiąc; Spoyrzy mój Królu na tablicę gry moiej, są na niej 64. pola, jeżeli chcesz mnie łaską iakową obdarzyć, rozkaż parobkom twoich Skład zbożowych, ażeby na pierwsze pole położyli 1. ziarno Pszenne, na drugie dwa, na trzecie 4. i tak daley na następujące zawsze jeszcze raz tyle iak na poprzednicze. Na to Król mądry rozgniewany z tak dziecinney proźby Wynalazcy, nazwał go głupcem, i żądał, ażeby sobie co lepszego wyprosił; lecz Nassir pozostał przy tym co raz wymówił, a Król zezwolił z Niechęcią i wydał Rozkaz do wypełnienia jego Życzenia. W krótce jednak stanął Dozorca Magazynów, i doniósł IKMci, że to jest szczególny Obrachunek, ponieważ pomnażając zawsze na koniec nie wiedzieć co robić; że dopiero do połowy przyszedłszy znalazł liczbę ziarków pszennych, już tak znaczną, że w całym Państwie ledwieby tyle znaleziono, ażeby Bramanowi połowy tylko zapłacić można. Podług Obrachunku uczynionego zdaie się, że na całej ziemi od czasu stworzenia świata tyle nie było Ziarn, ponieważ całkowita ilość dokładnie obrachowana wynosi 18''' 446744'' 073709' 551615. i gdyby każde Miasto z liczby 16384 miało 1024 Magazynów, i w każdym Magazynie było 174768 Garcy pszenicy, każdy garniec rachując 32768. Ziarn, więc to wszystko nie uczyniłoby więcej

jak dwusetną dopiero Czastkę. W ten czas Nasir musiał stanąć przed Królem, Król go uściskał i wziął go na zawsze do siebie jako przyjaciela i brata. —

Od Persów i Arabów przeniosła się ta gra do Kraiów Zachodnich, szczególnie do Włoch, i zdaie się że owczasowe Krucyaty były największą do tego pomocą. Tamci zowią ją podług Autora Chardinga Szetreng t. i. Setne myśli i troski; Arabcy zowią Al Xadrez. Słowo zaś Szach zdaie się pochodzić z perskiego języka, i znaczy tam Króla. —

Gra w Szachy pomiędzy wszystkiemi grami rozszerzyła się największą, bo można granice tej gry oznaczyć od Ochocka do Lisbony, a z Islandyi biorąc aż do Mieszkan Negrów w Afryce i teraz ieszcze nie za wiele, jeżeli i daley braćby się chciało. —

Jest kilkoro gatunków tej gry, z których najpryncypalniejsze są następujące: 1) male albo Stare Szachy, którą 16tu Kamieniami na tablicy podługowatej z 64. polami grywaią; 2) nowe albo wielkie Szachy; którą we wsi Strepke Kurierską grę nazywaią, i 24ma Kamieniami, między któremi 4. Kuryery znayduią się, na tablicy z 96. pol składaiącej się grywaią; 3) włoskie Szachy,

która postać swoją ma z Włoch, i dotąd u nas grywana bywa. —

Jest powieść że Don Juan d'Austria miał podług wynalazku Harsdorfera posadzkę w jednym pokoju Sposobem Arcabnicy kazać zrobić, i na niej żywemi grał osobami.

Szachy oznaczają to w małym co jest prawdziwa Wojna; dwa małe drewniane hufce stoją tu na przeciw sobie jedno na polu czarnym, drugie na białym w Szyku boiowym: Hetmani, Adiutanci, Jazda i Piechota są na pogotowiu do zaczepienia, i do wzięcia w Niewolę Króla wzajemnego; ten zaś stoi tam w swojej postaci drewnianej, tak jak w rzeczywistości często się trafia, bez własnej dzielności oczekując wszystko od Ministra swego Woiennego albo rady woiennej t. i. od grającego który kamieniom swoim daie ruch potrzebny. —

### O Arcabnicy.

Tablica do Szachów jest iak rysunek tu przydany okazuje zwyczajna Arcabnica składająca się z 64. pól, to jest 32. białych i tyleż czarnych. — Grający tak ją między sobą stawiają, ażeby każdy w rogu prawey ręki miał białe pole. —

Ażeby nadal można lepiej zrozumieć, i dla okazania Pozycyi Kamieni, równie i posunięć ich, oznaczemy tu pola Arcabnicy, tak ażebyśmy mogli przy dalszey Nauce wskazywać pola sposobem geograficznym podług długości i szerokości,



Gdy Arcabnica znajduje się między grającymi, pola idą od jednego do drugiego w Ośmiu rzędach, które tu oznaczamy litterami a. b. c. d. e. f. g. h. Lecz te same pola wyobrażają znowu inne 8. rzędów w poprzek między graczami; te oznaczamy z obydwóch Stron liczbami 1. 2. 3. 4.

5. 6. 7. 8. Tym więc sposobem łatwo każde pole Arcabnicy opisać można; Pole X. zowie się więc d. 5. i gdyby tu stał Kamień o którymby mówić chciano, że ma bydź Y. posunięty, trzeba wyrazić d. 5. do f. 3. — Takie oznaczenie można na brzegu Arcabnicy sobie pisać, —

### O Wartości i Direkcyi Kamieni.

Każde z owych Woysk małych składa się z iednego Króla, iednego Hetmana, dwoch Laufrów, dwoch Skaczów, dwoch Wieży i Ośm prostych Żolnierzy.

Król jest nayznakomitszym Kamieniem, i dla tego też jest naywiększym. Zamiar tey gry dąży iedynie do tego, ażeby go tym sposobem opasać, iżby się podać musiał. Kroki iego są bardzo poważne, ponieważ za każdym razem nie może więcej iak ieden Krok zrobić, lecz wolno mu podług upodobania na wszystkie czynić Direkcyę na przód, w tył, w bok, i wysunąwszy się z pola swego w sąsiedzkie. Tym samym sposobem wolno mu każdy Kamień nieprzyziacielski obok niego na polu znajdujący się we wszelkich Direkcyach zabrać, aby się tylko przez to nie nadstawił innemu nieprzyziacielskiemu. —

Krolowa, Dama, lepiej i właściwiey Hetman (bo tym jest podług przeznaczenia swego) jest nayszczytniejszym i nayskuteczniejszym Kamieniem we grze. On idzie na przód, w tył, w bok w poprzek iak Król, ale nie tylko pojedynczym Krokiem, lecz przez tyle pola ile potrzeba, i ile jest otwartych; w tych samych kierunkach bierze Kamień Nieprzyziacielski w przypadku dla niego dogodnym, kiedy mu się nadstawi.

Obok powyżey wzmiankowanych Kamieni stoją Laufrzy, których właściwie nazwaćby można Adiutantów; śmiesznym iednak sposobem zowią się u Anglików *Vishops*, a u Francuzów wcale *fous blazny*, puisque (są to słowa dowcipne Auctora *Mariniere*) *les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu, que les fûs s'ôlaignassent de la principauté*. — Mogą w caley grze dobre czynić usługi, są więc ważnemi Oficyerami. Idą tylko przeroźnie lecz w każdym kierunku, i tyle kroków razem ile rząd ukośny jest otwarty. — W tym samym kierunku biorą każdy Kamień nieprzyziacielski. Trzeba iednak dobrze pamiętać, że Laufer, który na początku stał na białym polu, zawsze na białym; tak iak czarny na czarnym polu pozostaie. —

Skacze (*les cavaliers*) poznać można przy grach zwyczajnych po łbach koniskich, i zowią

się dla tego Skaczami, ponieważ przez drugich przeskakiwać mogą. Oznaczają oczewiście Kawaleryą. Są tak ważne jak Laufry: szczególnie są użyteczni na początku gry, lecz nawet i na końcu pożyteczni. Mają wcale Szczególny chód na wszystkie kierunki: bo skakają na trzecie pole pobliskie koloru przeciwnego; z białego na czarne, i nawzajem a nawet przez inne kamienie; tak na przykład z pola b. 1. na a. 3. albo z c. 3. na d. 2.

Wieże a właściwie słonie wojenne z Wieżami (les Tours, the Rooks, le Torri, i Rocchi) które w czterech rogach Arcabnicy stoją, uważają się po Hetmanach za najważniejsze kamienie. Chód ich jest prosto przez pola, ile są otwarte: w bok w tył, i na przód, i mogą wszystko zabrać, co im się napotka. —

Prości żołnierze (Chłopy, les Pions, the Pawns, le Pedine) są do zasłonięcia Woyny bardzo ważne do zaczepki i odparcia Officerów pod dobrą Dyrekcyą gracza pożyteczni. Jeżeli Chłop z miejsca swego pierwszego przez całą Arcabnicę aż do pierwszego rzędu pól nieprzyjacielskich przebiebie się to jest od 2. do 8. albo od 7. do 1. staie się przez to Hetmanem; jeżeli zaś iego Hetman przez nieprzyjaciela ieszcze nie jest wzięty, wolno graczowi zrobić z niego podług upodobania

nia Officyera, wieże; Skacza albo Laufra, jeżeli mu ieden z tych brakuie. Jeżeli niemasz takiego przypadku, więc chłop do poty próżno stoi, do poki Officyer który nie zginie, którego miejsce zastąpi. Chód chłopca jest tylko wprost na przód; z domu to jest z pierwszego miejsca swego, może dwa kroki uczynić, więc z rzędu 2 do 4. a z miejsca 7. do 3. Lecz zważyć należy, że taki Król podwoyny nie jest wolny, gdyby przytym Chłopa nieprzyjacielskiego ominąć musiał. Naprzykład gdyby chłop g. 2. chciał się posunąć do g. 4. a w tym czasie stał Chłop nieprzyjacielski na polu h. 4. albo f. 4. zależy więc od Woli gracza przeciwnego, Chłopa tak miłaiącego zabrać, i swego w polu g. 3. postawić. Bić może prosty Żołnierz tylko przerożnie na przód; tak naprzykład gdyby stał w polu X. może każdy inny Kamień, stojący na polu c. albo e, bić. —

### O stawianiu Kamieni.

Jeden z grających stawia w rzędzie 1. i 2, białe, drugi zaś czarne Kamienie na 7. i 8. Gdy to obydwaj gracze uskuteczniłi, więc w 4ch rogach Arcybniicy stoją 4. Wieże, obok tych 4. Skacze, koło tych 4. Laufry, na Obydwoch polach d. 1. i d. 8, obydwie Królówy, a na c. 1, i v. 8. oby-



dwa Króle. Przed temiż Officyerami stoją chłopcy, to jest w rzędzie poprzecznym a. białe na 7. czarne, i formują tym sposobem przednią straż. Tym sposobem stoją Kamienie zawsze na początku. Pamiętać tu jeszcze należy, że obydwie Królowe zawsze na swych własnych kolorach stoją, więc biała na średnim białym polu, a czarna na czarnym.

### Używanie Kamienia

O biciu, Zadawaniu Szachu, i Roszowaniu.

Każdy gracz marszeruje swemi kamieniami raz po raz na nieprzyjacielskie. Posuwają się na odwet, zawsze iednym kamieniem, i zwyczajnie albo też zawsze zaczyna się od tego, że się Chłopa Królewskiego na dwa Kroki t. i. od e. 2. aż do e. 4. albo od e. 7. do e. 5. posuwa; bo przez te posunięcie otwiera się zaraz droga dla Hetmana i Laufra. Wszystkie inne posunięcia nie są do ustanowienia; bo każdy albo się stosuje, gdy potrzeba, do posunięcia Przeciwnika, albo też formuje sobie powoli plan, iakim sposobem Króla przeciwnego śłać może. Ten zostaje zawsze głównym zamiarem gry; chcąc go iednak tym snadniey bez przeszkody uskutecznić, trzeba zawsze unikać straty swych własnych Kamieni, a sta-

rać się przeciwnika osłabić, to jest zabierać Kamieni. Przy arcabach Kamień zabierający przeska-  
kuje zawsze tego którego zabiera, w Szachach jest  
inna rzecz; biorący (Kamień biały) stawia się na  
miejscu zabranego. Gdyby naprzykład Kamień  
nieprzyjacielski posunął się aż na pole c. 3. mogę  
go, dla dania przykładu, albo z Chłopem moim  
znajdującym się w polu b. 2. albo z Skaczem w  
polu b. 1. albo też Laufrem będącym w polu f.  
i. wziąć, i jednego z tych na to miejsce posta-  
wić. Gdy Król przez ten sposób będzie w Nie-  
bezpieczeństwie byź zabranym, więc mówi się  
Król jest w Szachu, zadaje mu się Szach, co  
Przeciwnik oznajmuje zawsze Słowem Szach!  
Chcąc więc Króla w takim przypadku ratować,  
następujące tylko przypadki byź mogą:

1. Król sam bierze Kamień, który mu Szach  
zadawał. Co się w ten czas tylko stać może;  
gdy Kamień nieprzyjacielski nie będzie zasło-  
nięty t. i. jeżeli nie ma którego z tyłu go  
zastaniającego. Naprzykład Król jest w polu  
e. i. — Chłop nieprzyjacielski posuwa się  
aż do d. 2. i zadaje mu Szach; tego Król  
zabrać nie może, skoro inny Chłop nieprzy-  
jacielski w polu c. 3. albo Hetman gdzie w  
otwartym rzędzie d. d. stoi i. t. d.

2. Kamienia Szach zadającego bierze ladażako inny Kamień.
3. Stawia się inny Kamień między nieprzyjacielskim a Królem; co nie uchodzi, jeżeli chłop albo Skacz Szach zadaie.
4. Trzeba Króla z miejsca swego wysunąć.

Jeżeli żaden z tych sposobów wykonać nie można, Król jest Matt, przeciwnik wygrał, gra zaś jest skończona. Królowi nieprzyjacielskiemu można z każdym Kamieniem Szach zadawać tylko nie z Królem; bo przez to obydwa Króle byłyby Szach.

Zdarza się często że Królowi naprzykład w polu e. i. na swoim Stanowisku będącemu tak zagrożono, że w wielkim zostaje Niebezpieczeństwie; ponieważ Przeciwnik wszystkie swoje siły na iego Stanowisko obroczył, i Plan iego do tego dąży, Króla w tym miejsca Matt zrobić, albo go też tak ścieśnić, że przez to znaczne Kamienie tracić trzeba, i Król w krótce Matt się robi. Gracz umiejętny, który plan przeciwnika tym sposobem atakującego w cichości przewiduje, dopuszcza go aż do naywyższego Stopnia doskonałości, i w ten czas psuje mu cały plan, Roszuiając, t. i. przeskakuiac z Królem; (rochen, sauter, saltare) to jest, że posuwa Wieżę po prawey od h. na f. i. i przeskakuje z Królem do g. I. po le-

wey Stronie posuwa Wieżę od a. 1. do d. 1. i stawia Króla na pole c. 1. albo innemi słowami mówiąc Król skoczy 2. Kroki w prawo lub w lewo, a Wieżę stawia przed nim. Gdy tym sposobem stanowisko Króla raptem iest odmierzone, bardzo iest naturalnie, że i Przeciwnik plan swój odmienić musi. Nie iest to iedno, na którą stronę Król ma przeskoczyć, bierze się nacyjęściey w tę stronę gdzie od napaści nieprzyaciela może być bezpiecznym. Zwyczajnie stawia się za trzema Chłopamy, których tym końcem na polach f, g h, w Rezerwie zatrzymuje się. — Rozzowanie iednak w pewnych przypadkach nie iest dozwolone, iako to:

a. Gdy Król miejsce swoje już wprzód raz odmienił. Z tey więc przyczyny czyni się co można, ażeby Króla na miejscu swoim zatrzymać dopoty iak być może.

b. Gdy wieża, którą chce rozzować, już wprzody raz była posunięta.

c. Gdy mu Szach zadaią, nie powinien rozzować, ażeby wyszedł. —

d. Gdy się przez pole posuwa gdzie icmu Szach zadaią. Naprzykład Król chce z pola e. 1. do g. 1. musi koniecznie przez pole f. 1.; iezeli zatym w polu Y. albo w rzędzie pol od f. do f. Hetman nieprzyiacieski; albo Wieża

stoi,

stoi, słowem, jeżeli którykolwiek Kamień nieprzyjacielski tak stoi, że do pola f. 1. zamierza, więc Król nie może iść przez niego i na tę Stronę od roszowania wstrzymać się musi.

- e. Gdy się między nim a wieżą inny znajduje Kamień,

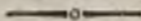
Prawa tej gry.

- a. Kamień tknięty musi być grany, a Kamień dalej posunięty jest już grany.
- b. Chłop posuwa się dwa kroki z domu, lecz nie może miać Chłopa nieprzyjacielskiego.
- c. Jeżeli Król tak jest ściśnięty, że żadnego Kroku już czynić nie może, aby w Szach nie wpadł, i jeżeli reszta jego Kamieni też samo już dalej posuwać się nie może, w ten czas nie jest Szachmatt, lecz Szachpatt, (*Ecchec suffoque Stale-mated*) a gra sama jest tylko przez pół przegrana. W Anglii wygrywa nawet Król Szachpatt będący. —
- d. Jeżeli Przeciwnik Królowi Szach daie, to jest zdaie, bez wymowienia, nie trzeba na to uważać, jeżeli się pożyteczniey zdaie, poki się tym nie oświadczy. —
- e. Jeżeli Przeciwnik Królowi zada Matt, bez

wymowienia Szachmatt, albo raczey, gdy sam o tym nic nie wie, więc wzięwszy rzecz iak się należy, wygrał tylko grę przez połowę. —

f. Jeżeli Kamień przez Omyłkę źle został posunięty, a przeciwnik postrzeże to dopiero, gdy iuż sam posunął, obydwa iuż na odwrót sunąć nie mogą. —

g. Jeżeli Kamień przez Omyłkę daley niż się należy, został posunięty, zależy iedynie od Przeciwnika dozwolic, albo nie. —



### Przykłady Praktyczne.

Wszystko cośmy dotąd przytoczyli było naypotrzebnieysze z teoryi Szachów. — Lecz winniśmy Uczniom dać ieszcze Naukę praktyczną. Supponując więc że Uczeń zupełnie poznał oznaczenie Arcabnicy, że zna Pozycyą, Wartość, Chód i Używanie cokolwiek kamieni, w ten czas użytkiem dla niego będzie następujące gry uskutecznić, przez które istotę Szachów lepiey i praktyczniey pozna, i to co się wyżej mówiło w pamięć sobie mocniey wbiie. Zuak § obok liczby oznacza, że przez ciągnienie Szach jest zadano. —

## p i e r w s z a g r a .

Liczba ciągnięcia.

Kamień czarny ciągnie. — Przeciw temu biały.

1	od	e 7	do	e 5	—	e 2	do	e 4
2	—	g 8	—	f 6	—	b 1	—	c 3
3	—	f 8	—	c 5	—	f 1	—	c 4
4	roszowanie				—	g 1	—	f 3
5	—	f 8	—	e 8		roszowanie		
6	—	c 7	—	c 6	—	d 1	—	e 2
7	—	d 7	—	d 5	—	e 5	—	d 5
8	—	e 5	—	e 4	—	f 3	—	g 5
9	—	c 6	—	d 5	—	c 3	—	d 5
10	—	f 6	—	d 5	—	e 2	—	h 5
11	—	d 5	—	f 6	—	h 5	—	f 7§
12	—	g 8	—	h 8	—	f 7	—	g 8§
13	—	f 8	—	g 8	—	g 5	—	f 7§

Matt.

## d r u g a g r a .

białe

czarne,

1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 8	—	g 7
5	—	d 2	—	d 4	—	d 7	—	d 6
6	—	b 1	—	c 3	—	c 7	—	c 6
7	—	h 2	—	h 4	—	h 7	—	h 6
8	—	h 4	—	g 5	—	h 6	—	g 5
9	—	h 1	—	h 8	—	g 7	—	h 8
10	—	f 3	—	e 5	—	d 6	—	e 5
11	—	d 1	—	h 3	—	d 8	—	f 6
12	—	d 4	—	e 5	—	f 6	—	g 7
13	—	e 5	—	e 6	—	g 8	—	f 6
14	—	e 6	—	f 7§	—	e 8	—	i 8
15	—	c 1	—	f 4	—	f 6	—	h 5
16	—	f 4	—	d 6§	—	Matt.		

T r z e c i a g r a .

biała				czarne				
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	h 7	—	h 6
4	—	f 1	—	c 4	—	g 7	—	g 5
5	—	h 2	—	h 4	—	f 7	—	f 6
6	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
7	—	d 1	—	g 5§	—	e 8	—	e 7
8	—	h 5	—	f 7§	—	e 7	—	d 6
9	—	f 7	—	d 5§	—	d 6	—	e 7
10	—	d 5	—	e 5§	—	Matt.		

C z w a r t a g r a .

biała				czarne				
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	g 1	—	f 3	—	b 8	—	c 6
3	—	f 1	—	c 4	—	f 8	—	e 5
4	—	c 2	—	c 3	—	d 8	—	e 7
5	—	roszowanie			—	d 7	—	d 6
6	—	d 2	—	d 4	—	e 5	—	b 6
7	—	c 1	—	g 5	—	f 7	—	f 6
8	—	g 5	—	h 4	—	g 7	—	g 5
9	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
10	—	d 1	—	h 5§	—	e 8	—	d 7
11	—	h 4	—	g 5	—	e 7	—	g 7
12	—	c 4	—	e 6§	—	d 7	—	e 6
13	—	h 5	—	e 8§	—	g 8	—	e 7
14	—	d 4	—	d 5§	—	Matt.		



Piąta gra \*).

białe				czarne				
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 6	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	g 5	—	g 4
5	—	c 4	—	f 7	—	e 8	—	f 7
6	—	f 3	—	e 5	—	f 7	—	e 6
7	—	d 1	—	g 4	—	e 6	—	e 5
8	—	g 4	—	f 5	—	e 5	—	d 6
9	—	d 2	—	d 4	—	f 8	—	g 7
10	—	c 1	—	f 4	—	d 6	—	e 7
11	—	f 4	—	g 5	—	g 7	—	f 6
12	—	e 4	—	e 5	—	f 6	—	g 5
13	—	f 5	—	g 5	—	e 7	—	e 8
14	—	g 5	—	h 5	—	e 8	—	e 7
15	—	rozowanie			—	d 8	—	e 8
16	—	h 5	—	g 5	—	e 7	—	e 6
17	—	f 1	—	f 6	—	g 8	—	f 6
18	—	g 5	—	f 6	—	e 6	—	d 5
19	—	b 1	—	c 5	—	d 5	—	d 4
20	—	f 6	—	f 4	—	d 4	—	c 5
21	—	b 2	—	b 4	—	c 5	—	c 4
22	—	f 4	—	c 4	—	c 6	—	b 6
23	—	c 3	—	a 4	—	Matt.		

---

\*) Ten gatunek gry jest szczególnie wygodny, dla nauczania co znaczy zadawać Szach; co się tu 16 razy dzieje tak, że Przeciwnikowi czasu nie stanie przeciwny sobie plan zrobić, lecz zawsze starać się musi, unikać Szachu.

## S z o s t a g r a .

białe				czarne				
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	e 4	—	f 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 7	—	f 6
5	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
6	—	d 1	—	h 5§	—	e 8	—	e 7
7	—	h 5	—	g 5§	—	e 7	—	e 8
8	—	g 5	—	h 5§	—	e 8	—	e 7
9	—	h 5	—	e 5§	—	Matt.		

Skoro Uczniowie powyższe sposoby grania dokładnie grali, więc resztę nauczą się przez częste ćwiczenie się. Radzę iedną albo drugą grę choć do połowy grać, książkę potym odłożyć, i samymi dokończyć.

Pierwsze ciągnięcia są zwyczajnie mniej interesujące, i mało w nich Odmian, iak powyższe sposoby okazują. — Poźniej rodzą się Plany u Przeciwników, gra robi się coraz pomieszająszą, oczekiwanie natęża się u grających coraz mocniej, z obydwóch stron staie się pozycya coraz więcej, decydująca; w ow czas zależy wszystko od iednego pociągnięcia, i z tego powodu rośnie Uwaga coraz mocniej. Dla tych, którzy iuż cokolwiek nauczyli się, umieszczę tu kilka podobnych Wypadków, po części dla Zabawy, począłści też dla Uwagi. Kamienie stawiają się w takim

porządku, jak napisy. okazują K. znaczy Króla  
H. Hetmana W. Wieża L. Laufra S. Skacza  
Mnieysze Littery i liczby oznaczają iak iuż wia-  
dowo, pola. Biały ma zawsze pierwszeństwo.  
Nie trzeba zaraz posuwanie naśladować, lecz  
można ie wprzódę zakryć, i samego się radzić,  
które posunięcie byłoby naylepsze; bo prawdziwe  
jest ukontentowanie samemu na właściwe trafić  
posunięcie, albo też w przeciwnym razie popra-  
wić ie podług książki. —

### P i e r w s z a g r a,

#### Pozycya

białe

K f 8 — W d 1.  
W f 1 — S f 3.  
Chłop e 4.  
1 f 3 — g 5§  
2 f 1 — f 6§  
3 d 1 — d 6§

czarne

K e 6. H a 4 — W b 7.  
W g 6. S c b — S h 6.  
Chłopy a 6. b 6. e 5.  
g 6 — g 5  
e 6 — f 6  
Matt,

### D r u g a g r a,

#### Pozycya.

białe

K f 7 — W d 1 W f 1.  
S f 2 — Chłop g 3.  
1 f 2 — g 4§  
2 f 1 — f 5§  
3 d 1 — d 5§

czarne

K e 5. W a 6. W g 6.  
S h 7. Chłopy d 6.  
e 4.  
g 6 — g 4  
e 5 — f 5  
Matt,

## Trzecia gra.

## Pozycja.

białe			czarne		
K g 1.	— H b 3.	— W c 1.	K h 8.	— H h 3.	W h 3.
W e 4.	— S c 6.	— S e 5.	W f 8.	— S b 8.	S i 2.
Chłopy a 3.	b. 4	e 3.	Chłopy a 5.	b 6.	f. 6.
f 3.			g 3.	g 7.	h 7.
1 c 4	—	h 4	h 3	—	h 4
2 b 3	—	g 8	h 8	—	g 8
3 c 6	—	e 7 §	g 8	—	h 8
4 e 5	—	f 7 §	f 8	—	f 7
5 c 1	—	o 8 §			Matt.

## Czwarta gra.

## Pozycja.

białe		czarne	
K d 5	— W e 4	K b 1.	Chłop a 3.
1 d 5	— c 4 §	a 3	— a 2
2 c 4	— b 3	a 2	— a 1. H *)
3 e 4	— e 1 §		Matt.

## Piąta gra.

## Pozycja.

białe			czarne		
H g 1.	H g 6.	W e 1.	K b 8.	H h 4.	W c 8.
S a 4.	S c 5.	L c 1.	W h 8.	S b 4.	S g 3.
L f 1.	Chłopy b 3.		L s 8.	Chłopy a 7.	b 7.
c 4.	f. 2.		e 7.	g 4.	

\*) Tu staie się Chłop, lubo na prożno Hetmanem.

1 c 1	—	f 4§	b 8	—	a 8
2 a 4	—	b 6§	a 7	—	b 6
3 e 1	—	a 1§	b 4	—	a 6
4 a 1	—	a 6§	b 7	—	a 6
5 f 1	—	g 2§	a 8	—	a 7
6 g 6	—	b 6§	a 7	—	b 6
7 e 5	—	d 7§	b 6	—	a 7
8 f 4	—	e 3§	c 8	—	c 5
9 e 3	—	c 5§			

Matt.

## S z o s t a g r a.

## P o z y c y a

białe

czarne

K g 1.	H e 4.	W e 1.	K b 8.	H h 4.	W a 8.
W f 1.	S f 8.	L g 2.	W h 6.	S c 6.	S g 3.
Chłopy	a 5.	c 3, d 3.	L b 7.	Chłopy	a 7. b 6.
			c 7.	f 4. g. 5.	
1 e 4	—	e 8§	b 7	—	c 8
2 f 8	—	d 7§	b 8	—	b 7
3 a 5	—	a 6§	b 7	—	a 6
4 d 7	—	c 5§	b 6	—	c 5
5 e 8	—	c 6§	h 6	—	c 6
6 e 1	—	a 1§	a 6	—	b 7
7 f 1	—	b 1§			

Matt.

## S i o d m a g r a,

## P o z y c y a

białe

czarne

K b 6.	W d 3.	S b 3.	K c 4.	—	W d 7.	S b 8.
S c 8.	L g 6.	Chłopy	S c 8.	—	Le 5.	L b 5.
c 2. e 4.			Chłopy	b 4.	c 3.	
1 g 6	—	f 7§	d 7	—	f 7	
2 c 8	—	d 6§	e 5	—	d 6	
3 d 3	—	d 4§	c 6	—	d 4.	
4 b 3	—	a 5§				

Matt.

## Ośma gra.

## Pozycja

białe			czarne		
K g 1.	H e 3.	W d 1.	K a 8.	H h 3.	W c 8.
S d 5.	L d 2.	Chłopy	W h 7.	S g 4.	L f 5.
b 5.	c 4.	f 2. g 3.	Chłopy a 7.	b 7.	e 4.
			f 7. g 6.		
1	e 3	— a 7\$	a 8	— a 7	
2	d 1	— a 1\$	a 7	— b 8	
3	d 2	— f 4\$	c 8	— c 7	
4	f 4	— c 7\$	b 8	— c 8	
5	a 1	— a 8\$	c 8	— d 7	
6	a 8	— d 8\$	d 7	— e 6	
7	d 8	— e 8\$	e 6	— d 7	
8	a 8	— e 7\$	d 7	— c 8	
9	d 5	— b 6\$		Matt,	

## Dziewiąta gra.

## Pozycja

białe			czarne		
K g 1.	H f 4.	W e 1.	K a 8.	H h 3.	W d 7.
S b 5.	Chłopy	f 2.	S b 6.	L f 6.	Chłopy
g 3.			f 3. g 4.	a 7. b 7.	
1	e 1	— e 8\$	f 6	— d 8	
2	e 8	— d 8\$	d 7	— d 8	
3	b 5	— c 7\$	a 8	— b 8	
4	c 7	— a 6\$	b 8	— a 8	
5	f 4	— b 8\$	d 8	— b 8	
6	a 6	— c 7\$		Matt.	

## Dziesiąta gra.

## Pozycya

białe			czarne		
K g 1.	H e 3.	W c 3.	K b 8.	H h 3.	W c 8.
We 1.	S d 5.	L c 2.	Wh 8.	S f 6.	L f 8.
Chłopy	b 5. f 2. g 3.		Chłopy	a 7. b. 7. d 6.	
			e 7. f 3. g 4.		
1 e 5	—	a 7\$	b 8	—	a 7
2 e 1	—	a 1\$	a 7	—	b 8
3 a 1	—	a 8\$	b 8	—	a 8
4 c 3	—	c 8\$	a 8	—	a 7
5 b 5	—	b 6\$	a 7	—	a 6
6 c 2	—	d 3\$	a 6	—	a 5
7 c 8	—	a 8\$			Matt.

## Jedenasta gra.

## Pozycya

białe			czarne		
K h 1.	H d 4.	W h 3.	K g 8.	H f 2.	W b 8.
S f 4.	L e 7.	L d 3.	We 3.	S d 8.	S g 4.
Chłopy	a 4. b 3. c 2.		Chłopy	a 6. b 6. c 7.	
g 3. h. 5.			f 5. g 7. h 7.		
1 d 4	—	d 8\$	b 8	—	d 8
2 d 3	—	c 4\$	g 8	—	h 8
3 f 4	—	g 6\$	h 7	—	g 6
4 h 5	—	g 6\$	g 4	—	h 6
5 h 3	—	h 6\$	g 7	—	h 6
6 e 7	—	f 6\$			Matt.

## D w u n a s t a g r a.

## Pozycja

białe			czarne		
K h 1.	W a 8	W f 4.	K h 7.	W b 3.	W d a.
S d 4.	S e 6.	Chłopy	S e 3.	L e 4.	Chłopy
g 2.	h 3.		c 4.	d 5.	h 6.
1 a 8	—	a 7§	h 7	—	g 6
2 a 7	—	g 7§	g 6	—	h 5
3 f 4	—	h 4§	h 5	—	h 4
4 d 4	—	f 5§	e 4	—	f 5
5 g 2	—	g 3§	h 4	—	h 3
6 e 6	—	f 4§			Matt.

## T r z y n a s t a g r a.

## Pozycja

białe			czarne		
K g 2.	H e 3.	W f 1.	K g 8.	H d 5.	W e 7.
W h 6.	S h 4.	Chłopy	W f 8.	S a 4.	L c 5.
b 5.	g 3.		Chłopy	b 6.	e 4. g 6.
1 h 6	—	h 8§	g 8	—	h 8
2 e 3	—	h 6§	e 7	—	h 7
3 f 1	—	f 8§	e 5	—	f 8
4 h 6	—	f 8§	d 5	—	g 8
5 h 4	—	g 6§			Matt.

## C z t e r n a s t a g r a.

## Pozycja

białe			czarne		
K h 1.	H a 3.	W a 1.	K b 8.	H g 3.	W a 8.
S a 5.	S b 3.	L d 3.	W c 8.	S d 7.	S f 4.
Chłopy	b 2.	b 5. c 2.	Chłopy	b 6.	e 6. g 5.
e 4. f 3.			h 4.	—	



1 a 5	—	c 6§	b 8	—	c 7
2 a 3	—	a 7§	a 8	—	a 7
3 a 1	—	a 7§	c 7	—	d 6
4 e 4	—	e 5§	d 6	—	d 5
*) 5 d 3	—	e 4§	d 5	—	c 4
6 a 7	—	a 4§	c 4	—	b 5
7 c 2	—	c 4§	b 5	—	a 4
8 b 3	—	c 5§	b 6	—	c 5
9 e 4	—	c 2§			

Matt.

## Piętnasta gra.

## Pozycja

białe

czarne

K g 2.	H d 7.	S c 3.	K b 8.	H e 1.	S f 3.
S e 7.	Chłopy d 3.	f 2.	L b 7.	Chłopy a 5.	b. b.
			c 7.	g 4.	
1 d 7	—	d 8§	b 8	—	a 7
2 c 3	—	b 5§	a 5	—	a 6
3 b 5	—	c 7§	a 7	—	a 7
4 e 7	—	c 8§	b 8	—	c 8
5 c 7	—	b 5§	a 5	—	b 7
6 d 8	—	c 7§	b 7	—	a 6
7 c 7	—	c 8§	a 6	—	a 6
8 c 8	—	a 4§			

Matt.

\*) Jeżeli zamiast 5go posunięcia e 2 do c 4. posuwa się, czarny zostanie zaraz Matt. Lecz gra traci swoją zabawę. —

## Reguły grania

są dla Uczącego się mniejszym pożytkiem, ponieważ nie jest jeszcze w stanie poznać się na nich; lecz po dłuższym ćwiczeniu się i doświadczeniu mogą być do użycia, bo dlaczegożby doświadczenie innych jedynie przy Szachach miało być niepotrzebnym? Z tej więc przyczyny umieszczemy tu niktore:

- 1) Przy rozpoczęciu gry jest otwieranie same wielkiej Wagi. Zaczyna się bowiem Chłopem przed Królem, Hetmanem albo wcale przed Laufrem stojącym. Mnieysi Officyerowie, Skacze i Laufry postępują w krótce potym dla zasłony. Każda więc zaczepka bez takowego otwierania gry, jest naganną; bo jeżeli się do tego użyje Officyerów, łatwo przez Chłopów odpędzeni być mogą; grający retyrując się pomaga przeciwnikowi do Awansowania. Z tego samego powodu jest to grać bez uwagi, chcąc grać Officyerami w przód, niż się Gemeynów do tego użyje. — W samym początku trzeba zamierzać do dobrej Orworu, dobrej zasłony kamieni naprzód posuniętych, a razem na Zabespieczenie Króla. Z tej to przyczyny jest z daniem niektórych po

uczynionym należytem otworze rozszować; jeżeli się Plan Przeciwnika wczesnie odkryje jest to sprawą aż nader dobrą. —

- a) Już w czasie rozpoczętego Otworu gry, układa się powoli Plan, na który przy pozycyi Kamieni ile możności uważać należy. Dalsze postęпки Przeciwnika powodują głaśniego raz po raz co raz daley za nim postępować. Trzeba to dobrą stałością wykonać, i nie należy się przez drobne poboczne pożytki w tym dać zatrzymywać: bo przez to uwodzić się można do Kroków pobocznych, które zwyczajnie więcey szkodzą iak pomagają. — Jeżeli Przeciwnik poznał Plan i uwodzi mnie w nim, nie trzeba chcieć go powtorzyć, lecz należy inny, iaki się da wykonać, ułożyć; bo Plan iuż raz poznany, jeżeli go z upartością chcemy kontynuować, pomaga więcey do przegranej iak do wygranej. — Pierwszą własnością dobrego Planu jest, ażeby go Przeciwnik nie poznał, a drugą ażeby był dobrze obrachowany. — Najgłówniejsza sztuka Szachów zawiera w sobie dokładne obrachowanie wszystkich do Planu należących pociągnień. Bo łatwo jest swoje własne pociągnienie wyrachować, lecz trzeba i to wykła-

kulować, które przeciwnik uczynić może. Co nie jest łatwo, a trudniej jeszcze tych sobie wystawić, które podług największego podobieństwa zrobić może. Sposoby ukrycia Planu swego własnego są następujące: a) zasadzając go na pomocy mniej ważniejszych kamieni, i wylączając z niego szczególnie Hetmana i Wieże. — b) Po drugie: przez stawianie Kamieni, które do rozpoczęcia Ataku są przeznaczone, za mniej znaczącemi zostawiając ich iakoby w niepamięci. — Skoro wszystkie wypadki dobrze są rozważone, każdy gracz przezorny wystawia chętnie najważniejsze swoje kamienie na niebezpieczeństwo, jeżeli potrzeba wymaga i do wykonania Planu lub zwodzenia Przeciwnika należy; a nawet ryzykuje je umyślnie, dla dania Nadziei Przeciwnikowi do wygranej; potwierdzi go w tej Nadziei aż do ostatniego momentu, i robi Przeciwnika Matt, w ten czas kiedy on wygrać mniema. Od tego to zawisł sposób najstuczniejszego grania. — Bo najzwyczajniej ukrywa się zamysł do poki bydy może jeszcze zniszczony, lecz grać z oczewistą forsą, gdy przypadku tego już nie ma.

3. Zadawać Królowi Szach bez siły, jest źle grać, jeżeli przedsięwzięciem było zyskać przez to coś szczególnego. Jeżeli Przeciwnik Kamienia Szach iemu zadawającego zaraz na odwrot bić może, przegrywa się iedno ciągnienie, a Przeciwnik ma prawo daley się posuwać. Trzeba więc dobrym przygotowaniem atakować; do tego należy ażeby Oficyerowie już po więkzemy części byli we grze czynnymi. Jeżeli się Attak dobrze uda, nie day się przez żadną łakotkę uwieść, którą Przeciwnik ci nadstawić może, bo nie gra dla wygrania Kamieni, ale dla zrobienia Matt: trzeba więc raczey Kamienie nadstawiać, dla otworu szauców. —

4. Jeżeli jest Kamień nieprzyjacielski do wzięcia, trzeba wprzody rozuważyć, czyli go można wzięść bez Szkodzenia sobie, i daway bacność czyli przeciwnik - traci go przez Omyłkę, z przymasu albo też umyślnie. Krótko mówiąc nie jest to zawsze wygrać, biorąc Kamień, bo można wzięść Hetmana, a przez to w Matt paść. Nie bierz natychmiast Chłopa, który przed twoim Królem się stawia, często cie lepiej zastania niż własne Chłopy, ponieważ nie może być wziętym.

C

Jeżeli już nie możesz Kamienia jednego wy-  
 ratować, staraj się nadgrodzić go sobie przez  
 inne pociągnięcie, przez które Kamień Prze-  
 ciwnika wzięść możesz. Jeżeli nieprzyziaciel-  
 skiego Kamienia różnemi sposobami wzięść  
 możesz, zważaj który będzie najlepszym; w  
 ogólności jest reguła użyć najprzód Kamie-  
 nia najlichszego, skoro go Przeciwnik na  
 powrot wzięść może. Kamieni zaś rowney  
 wartości bez szczególnego Widoku ryzyko-  
 wać, jest zupełnie przeciwko istocie Szachów;  
 lecz często ryzykuje się Hetmana naprzeciw  
 chłopu, jeżeli do Matt robienia przeszkadza;  
 albo daie się chętnie rowno za rowno, jeżeli  
 kamienia nieprzyziacielskiego, będącego w  
 Szczegolney Akcyi pozyskać można; bo Chłop  
 będący w Akcyi główney, więcey znaczy niż  
 Oficyer najlepszy bezczynnie przypatruiący  
 się albo niedostatecznie zasłaniający. —

5. Nie zapomnij Kamienie twoie należycie za-  
 słonić. Jeżeli na przeciw twemu zasłonięto-  
 mu Kamieniowi, nieprzyziacielski dwównasob  
 zasłonięty stoi, trzeba żebyś swego rownie  
 podwoynie lub więcey zasłonił. Lepsze Ka-  
 mienie trzeba mnieyszemi zasłonić, lecz nie  
 przeciwnie; bo jeżeli Przeciwnik Kamień

swój mniej ważący innym tego samego gatunku zastoni, więc nie możesz Kamienia swego lepszego użyć do bicia, ponieważ on byłby zabrany. Lecz mimo tego wszakże się zawsze Kamień przez złą zastonę traci, ponieważ użytym być nie może, gdy na Szylwachu stoi. Chłop daleko naprzod posunięty, powinien być dobrze poparty, bo raz że ma nadzieję zostać Hetmanem, po drugie że bardzo często potrzebny do Matt robienia.

6. Przygotuy się wcześniej do roszowania, lecz nie day Przeciwnikowi poznać, z ktorey Strony zamyślasz to uskutecznić; bo przez to zrobisz go przy ułożeniu planu niepewnym, w którą stronę siłę swoją główną ma obrocić. Doczekay wprzody takiego kierunku, a roszuy w ten czas w Stronę tę, na którą Attak nie jest wymierzony, i tym sposobem popsujesz mu całą rachubę. — Jeżeli twój Przeciwnik roszował, więc każ Chłopom swoim na Stronie naprzod marszerować, i niemi dobrze przez Officierów popartemi, trzech Chłopów nieprzyjacielskich przed niemi stojących atakować. Jest reguła, trzech Chłopów przed Królem roszowanym nie zaciągać, co zawsze

jest dobrze; bo często jest zaciąganie jedynym ratunkiem dla Króla, a mimo tego wszakże zasłona Chłopów będzie mocniejszą, gdy jeden albo drugi Krok naprzód uczyni.

7. Nie trzeba Kamienie swoje nadto skupiać, ponieważ przez to poruszenie tamuje się. Kamienie mocno stojące nie są lepsze, iak gdyby były stracone; lecz często jeszcze Szkodliwe, ponieważ w drodze zawadzają. Staraj się więc przeciwnie Kamienie Przeciwnika skupiać, zazwyczaj udaie się to, gdy Officyerów swoich zawczasu wygrywa, a potem przez Chłopów twoich odpartym, i przez twoje posuwanie się na przod w kąt czaśniejszy ściśnionym będzie. Jeżeli się twoja gra niespodzianie skupia, day lepiej Kamienie mniej potrzebne w zamianę za inne. —

8. Nie czyń żadne Poruszenie, nie wiedząc dokładnie dla czego; nie wiedząc czyli poruszenie ostatnie Przeciwnika nie zostawi cię w niebezpieczeństwie; nie porachowawszy, czyli przeciwnik twój nie może przeciwne uczynić poruszenie przynoszące dla ciebie Niebezpieczeństwo. Strzeż się skakiwania Nieprzyjacielskiego, bo zazwyczaj skutkują dubeltowy



Szach Królowi i Hetmanowi albo razem i dla Wieży. Jeżeli Skacz Nieprzyjacielski jest w pobliskości, nie wstrzymuy takowe Kamienie Kardynalne Królem jednego Koloru. Strzeż się ażeby żaden Chłop nieprzyjacielki dwoch twoich Officyerów razem nie atakował: strzeż się dwoch, a więcey ieszcze trzech Officyerów nieprzyjacielskich, które do iednego mieysca zamierzają, zwłaszcza gdy obok Króla stoią; zasłoń te mieysce ile możności, albo zawal im przejście przez umieszczenie między niemi chłopą, lub Officyera zasłoniętego. — Nie dopuszczay ażeby Hetmann stał przed Królem; łatwo go stracić można, gdy wieża nieprzyjacielska tam stanie.

9. Wogolności trzeba dla gruntownego nauczenia się Szachów następującą regułę nade wszystko uważać: trzeba się przyzwyczaić zamiar każdego poruszenia w ogulności obrachować, nie tykając nawet Arcybnycy, i w ten czas dopiero go uskutecznić, gdy się przekona, że go znalaziono. Jeżeli się po pierwszych poruszeniach postrzeże, że się pszukano, więc dać się Kamieniom znowu ten sam Kierunek i probie się na nowo. Zobaczyć można w Xiążce pierwsze poruszenie,

a resztę starać się trzeba odkryć. Najtrudniejsze Poruszenia trzeba często powtarzać, ażeby się z niemi poznać. —

### Kilka szczególnych gatunków Szachmatt.

Pod takowym napisem uważamy takowe poruszenia delikatne, przez które Kamień biały, który zwyczajnie tak co do gry iako też pozycyi gorę nad przeciwnym bierze, obowiązek na siebie bierze, pod niektórymi Warunki Matt zrobić (iako naprzykład ażeby nie zwyczajnym Kamieniem Matt zadać, albo innego nie posunąć) bez którego Warunku on sam grę przegrać zezwala.

białe	czarne
1) 1 f 5 — f 4	e 7 — e 8
2 e 5 — f 6	e 8 — f 8
3 d 5 — d 8§	Matt.

### Inna Odmiana.

1 d 5 — d 1	e 7 — e 8
2 e 5 — d 6	e 8 — d 8
3 f 5 — f 5§	Matt.

2) 1 h 1 — h 6	e 5 — f 5
2 a 1 — g 1	f 5 — e 5
3 g 1 — g 5§	Matt.

## Odmiana.

białe	czarne
1 h 1 — h 6	e 5 — d 5
2 a 1 — c 1	d 5 — e 5
3 c 1 — e 5§	Matt.

3) 1 e 5 — e 1	e 8 — f 8
2 e 1 — g 1	f 8 — e 8
3 g 1 — g 8§	Matt.

## Odmiana.

1 e 5 — e 1	e 8 — d 8
2 e 1 — c 1	d 8 — e 8
3 c 1 — e 8§	Matt.

Te poruszenie jest między wszystkimi najprostsze, i zdarza się najczęstszy. Trzeba je znać dla przyzwyczajenia się w iak najmniejszych poruszeniach, Wieżą Szachmatt zadać.

4) 1 d 3 — b 3	e 4 — d 4
2 e 5 — g 6	d 4 — e 4
3 f 5 — f 4§	Matt.

## Inna Odmiana.

1	f 5	—	h 5	e 4	—	f 4
2	e 3	—	c 2	f 4	—	e 4
3	d 3	—	d 4§	Matt.		

4)	1	f 6	—	d 7§	e 5	—	e 6
	2	d 6	—	b 7	e 6	—	e 7
	3	d 7	—	b 6	e 7	—	e 6
	4	d 4	—	e 4§	Matt.		

## Inna Odmiana.

białe

czarne

1	f 6	—	d 7§	e 5	—	e 6
2	d 7	—	c 5§	e 6	—	e 7§
3	f 4	—	f 7§	e 5	—	d 8
4	f 7	—	d 7§	Matt.		

## Skazowka do drugiego poruszenia.

*	2	d 7	—	f 8§	e 6	—	e 7
	3	f 4	—	f 7§	e 7	—	d 8
	4	(f 7	—	d 7§	Matt.		
		(f 8	—	e 6§	Matt.		

4)	1	c 7	—	c 8§	a 8	—	a 7
	2	b 6	—	a 6§	a 7	—	b 7
	3	b 5	—	c 6§	b 7	—	c 8
	4	a 6	—	a 8§	Matt.		

## Odmiana.

\* 3 b 5 — c 6§  
4 c 8 — a 8§

b 7 — a 6  
Matt.

białe

7) 1 b 3 — c 5:§  
2 d 1 — b 3:§  
3 a 2 — b 3:§  
4 b 6 — b 3:§

czarne

d 3 — e 4§  
e 3 — b 3:§  
g 3 — b 3:§  
Matt.

8) 1 d 4 — c 6  
2 c 6 — e 7  
3 e 7 — g 6  
4 g 6 — f 8  
5 f 8 — d 7  
6 d 7 — f 6  
7 f 6 — e 8  
8 e 8 — c 7  
9 c 7 — e 6  
10 h 7 — h 8

e 8 — f 8  
f 8 — e 8  
e 8 — d 8  
d 8 — e 8\*)  
e 8 — d 8  
d 8 — c 8  
c 8 — d 8  
d 8 — c 8  
c 8 — b 8  
Matt.

## O oznaczonym Chłopu.

Partya oznaczonego Chłopa (*pion coisse*) zowie się ta, w której biorę na siebie obowiązek, od samego początku gry Przeciwnika mego chło-

---

\*) Gdyby na pole c 8. pociągnął, więc granoby z pola f 8 do e 6 i przez to byłby dwiema poruszeniami prędkiej Matt. —

pem oznaczonym Szachmatt zrobić — Zwyczajnie jest to Chłop Skacza od Króla.

Gry w tej partyi zawarte są dwoiako go gatunku; jedna w której obowiązują się Chłopem przez Przeciwnika samego oznaczonym, Szachmatt zadać, a druga, gdzie oprócz tego ieszcze inne Warunki zachodzą, naprzykład Chłopów Przeciwnika nie brać i t. d. —

	białe		czarne
9)	1 e 4 — a 4\$		d 5 — a 5
	2 b 7 — c 5\$		c 3 — f 3:
	3 c 7 — a 7\$		a 5 — a 7:
	4 b 6 — b 7\$		Matt.

10)	1 d 5 — h 5\$		h 8 — g 8
	2 e 3 — g 3\$		c 1 — g 5
	3 b 7 — g 7\$		g 5 — g 7:
	4 f 6 — f 7\$		f 4 — f 7:
	5 e 6 — f 7:\$		Matt.

11)	1 a 6 — c 7\$		e 8 — c 7:
	2 d 6 — d 7\$		c 7 — d 7:
	3 b 5 — d 6\$		d 7 — d 6:
	4 e 6 — d 6:		Matt.
	5 d 6 — d 7\$		

	białe		czarne
12)	1 e 5 — e 7\$		b 5 — c 7:
	2 b 8 — a 8\$		c 7 — a 8:

3	b	6	—	d	7§	a	8	—	b	6:
4	a	5	—	b	6:§	a	7	—	a	8
5	b	6	—	b	7§	Matt.				

13)	1	d	4	—	b	3	c	8	—	b	6
	2	d	1	—	d	8§	b	8	—	a	7
	3	b	3	—	a	5	b	6	—	a	5:
	4	b	5	—	b	5§	a	7	—	a	6
	5	b	4	—	b	5§	Matt.				

14)	1	b	5	—	c	7§	e	8	—	f	7
	2	b	7	—	d	8§	f	7	—	g	7
	3	c	7	—	e	8§	g	7	—	h	6
	4	d	8	—	f	7§	h	6	—	h	5
	5	g	2	—	g	4§	Matt.				

## Chłopem Wieży.

15)	1	e	2	—	e	8§	c	8	—	b	7
	2	c	8	—	a	8§	b	7	—	b	6
	3	c	4	—	c	5§	b	6	—	b	7
	4	c	5	—	c	6§	b	7	—	b	6
	5	a	4	—	c	5§	Matt.				

## Chłopem Laufra.

16)*	3	a	4	—	a	5§	b	6	—	b	7
	4	a	5	—	a	6§	b	7	—	b	6
	5	c	4	—	c	5§	Matt.				

17)	1	d	5	—	c	7§	a	8	—	b	8
	2	b	5	—	d	6	b	8	—	a	7

białe

3 d 6 — c 8§  
 4 c 6 — d 7  
 5 a 5 — a 6§  
 6 a 6 — a 7§  
 7 e 5 — c 6§

czarne

a 7 — b 8  
 b 8 — b 7  
 b 7 — b 8  
 b 8 — b 7  
 Matt.

białe

18) 1 d 1 — f 3§  
 2 d 3 — g 6§  
 3 g 6 — f 5§  
 4 c 5 — e 6  
 5 d 4 — d 5  
 6 f 3 — e 4  
 7 c 6 — c 7§  
 8 d 6 — d 7§  
 9 d 5 — d 6§

czarne

d 5 — e 6  
 e 6 — d 7  
 d 7 — e 8  
 e 8 — d 8  
 d 8 — e 8  
 e 8 — d 8  
 d 8 — e 8  
 e 8 — e 7  
 Matt.

## Odmiana.

3 g 6 — f 4§  
 4 c 5 — c 6  
 5 d 4 — d 5  
 6 c 6 — c 7§  
 7 d 6 — d 7§  
 8 d 5 — d 6§

d 7 — d 8  
 d 8 — e 8  
 e 8 — d 8  
 d 8 — e 8  
 e 8 — e 7  
 Matt.

Można z tego poznać sposób iak się z resztą  
 Chłopów, których Czarny obrać może, daie Matt  
 zrobić.

19) 1 d 4 — h 4  
 2 h 4 — h 5

g 8 — h 8  
 h 8 — g 8



## białe

3 e 7 — f 7\$  
 4 f 7 — g 6  
 5 h 6 — h 7  
 6 f 6 — g 6  
 7 g 6 — h 6  
 8 g 5 — g 6  
 9 g 6 — g 7\$

20) 1 f 3 — f 8\$  
 2 e 2 — d 3\$  
 3 a 5 — g 5  
 4 h 5 — h 6  
 5 d 3 — e 4  
 6 e 3 — g 2  
 7 f 8 — f 6  
 8 g 2 — c 4  
 9 h 6 — h 7\$

## czarne

g 8 — h 8  
 h 7 — g 6  
 g 6 — h 5  
 h 5 — h 4  
 h 4 — h 3  
 h 3 — h 2  
 Matt.

h 8 — h 7  
 g 7 — g 6  
 h 6 — g 5  
 g 5 — g 4  
 g 4 — g 3  
 g 6 — g 5  
 h 7 — g 8  
 g 3 — g 2  
 Matt.

## Udmiana.

7 f 8 — f 6  
 8 g 2 — e 7\$  
 9 h 6 — h 7\$

21) 1 f 1 — h 3  
 2 b 1 — a 3  
 3 a 3 — c 4  
 4 c 4 — b 6  
 5 c 1 — f 4\$  
 6 h 3 — c 8  
 7 c 8 — b 7  
 8 f 4 — e 5  
 9 e 5 — d 7\$  
 10 a 6 — a 4

g 5 — g 4  
 h 7 — g 8  
 Matt.

a 8 — b 8  
 b 8 — a 8  
 a 8 — b 8  
 a 7 — b 6:  
 b 8 — a 7 \*)  
 a 7 — a 8  
 a 8 — a 7  
 b 6 — b 5  
 a 7 — b 8  
 Matt.

\*) Gdyby był grał a 8 byłby o iedne poruszenie  
 przędzy Matt został, —

22) Biały chce Chłopem swoim, którego wszyscy Chłopy Przeciwnika mogliby zabrać, bez wzięcia żadnego z nich, i zostawiając im tylko sposób do grania w 14<sup>tu</sup> Poruszeniach Matt zrobić —

białe				czarne			
1	f	8	—	d	7	g	7
2	a	8	—	f	8	g	5
3	c	7	—	e	6	f	6
4	e	7	—	f	7	g	5
5	d	7	—	e	5	f	6
6	f	3	—	e	4	f	5
7	c	1	—	e	3	f	4
8	f	7	—	e	7	g	5
9	h	3	—	h	2	h	4
10	g	2	—	g	3	h	5
11	g	3	—	g	4	h	6
12	g	4	—	g	5	h	7
13	e	7	—	f	6	g	6
14	g	5	—	g	6		

Matt.

Te poruszenie przypisują Marszałkowi de Saxon.

1	d	4	—	c	6	e	8	—	f	8
2	c	6	—	e	7	f	8	—	e	8
3	c	7	—	g	6	e	8	—	d	8
4	g	6	—	f	8	d	8	—	c	8
5	f	8	—	d	7	e	8	—	d	8
6	d	7	—	f	6	d	8	—	c	8
7	f	6	—	e	8	c	8	—	d	8
8	e	8	—	c	7	d	8	—	c	8
9	c	7	—	e	6	c	8	—	b	8
10	e	6	—	d	8	b	8	—	c	8
11	d	8	—	b	7	c	8	—	b	8

## białe

12	b	7	—	d	6
13	d	6	—	c	8
14	c	8	—	a	7
15	b	2	—	b	4
16	b	4	—	b	5
17	b	5	—	b	6
18	a	7	—	c	6§
19	b	6	—	b	7§

## czarne

b	8	—	a	8
a	8	—	b	8
b	8	—	a	8
a	8	—	b	8
b	8	—	a	8
a	8	—	b	8
b	8	—	a	8
Matt.				

*K o n i e c .*



S p o s ó b

d o

nauczenia się gry Tarok  
i Tarok - Lombra.

Przez

F a b r a.

---

A



---

## T a r o k.

---

Dawniej grywano Tarok w sposobie prościejszym iak dzisiay. Tak naprzykład nie było dawniej Mowy o 7. Królach, Matadorach z dołu i Kawaleryi skizowaney. Że zaś ten prosty sposób Taroka iuż nie iest w zwyczaju ominiemy go, i przystąpiemy do Taroka, iak go teraz grywaią. —

Dzisiejszy Tarok iest albo Tarok en trois albo en deux.

### Taroc en trois.

O Wartości i podzieleniu Kart, iako też o samey grze.

1. Tallia Kart Tarokowych składa się z 78. Sztuk; pomiędzy któremi 22. Taroki albo trumfy

się znajduią. — Zaczynaią się od XXI. Temi to Tarokami zabieraią się wszystkie inne Karty. —

2. Taroka trzeba dodać, gdy Tarok, albo inney Maści ktorey w ręku niemasz, zadaia. Kto ma 10 Taroków w ręku, rachuje sobie 10, points za to, i tym sposobem rośnie taż proporcya z każdym Tarokiem o 6. points wyżej. 13. Taroków znaczą naprzykład 25. points. — Dziewięć Taroków nie zgłaszaią się, albo nie znaczą żaden point.

3. Między temi Tarokami trzeba szczególnie uważać na XXI. Pagata, i Sky (Scūs albo Excuse).

a. XXI. jest naywyższy Tarok, a zatym naywyższy trumf, nie może więc przez żadną inną Kartę być przebitym. Jest Królem i rachuje 5. points.

b. Pagat, oznaczony Numerem I jest Karta, na którą naywięcey graia. Należy do liczby Krolów i rachuje. 5. points, zuaczy iednak szczególnie, skoro we Szrodku będzie zabranym, albo przegranym, 10. a jeżeli na samym końcu albo ultimo zabranym albo przegranym będzie, 20 point od każdego. Pagat biiie wprowadzie iako Tarok każdej Maści Karty, iest iednak, znaczonym będąc Numerem Iym naymnieyszy Tarok, i może być przez każdy inny Tarok być przebitym.



c. Sky (Scüs) jest ostatni albo 22go Tarok. Na nim niemasz Nummeru tak iak na innych XXI. Tarokach, ponieważ jest takiego rodzaju, iż żadną z innych Kart zabić, a zatem żaden Sztych zrobić nie może. Z tym wszystkim jest naypożyteczniejszą Kartą, którą mieć można; ponieważ od bardzo wielkich Partii zasłania, iak się to niżej okaże. Sky jest oraz Królem i rachuje się 5, points, —

d. Sky nie może właścicielowi nigdy zginąć; ponieważ w ogolności przez żadną Kartę nie może być bitym. Właściciel kładzie go przy każdej karcie podług upodobania swego, na bok, to jest skryzuie się (umyka). Lecz Skryzowanie się powinno przed 3ma ostatnimi Kartami nastąpić, inaczej Sky jest przegrany, i należy temu, który Sztych zrobił.

e. XXI. Pagat i Sky są Matadorami. Chcąc Matadora którego zadać, trzeba żeby wszystkie trzy były w kupie, i rachują się iako takie 10. points. Chcąc więcej Matadorów rachować, trzeba żeby Taroki w porządku naturalnym od XXI. szły, a w ten czas rachuje się każdy Tarok po sobie idący 5. points. — Jeżeli ia naprzykład chcę się zgłosić pięciu Matadorami, trzeba mię mieć, Skya, Pagata, XXI. XX. i XIX. — Pierwsze trzy

Matadory znaczą 10, czwarty iako XX znaczy też samą 5; to uczyniłoby 20. points. Tym sposobem bydz może, że mogę mieć 22. Matadorów. Czasem iest zwyczaj Matadorami od dołu zacząć. A w ten czas znaczą Sky, Pagat i Tarok II 3. Matadory, a reszta następuje w porządku przewrotnym.

4. Odrachowawszy z 78. Kart, które taillą tarokową składaią 22. Taraków albo trumfów, pozostaią więc ieszcze 56. Kart. Więc iest w każdym Kolorze 14; które w następującym idą porządku:

a. w czarnym t. i. w Pik i trefl.

Król, Dama, Kawall (Koń Caval) Walet, Dziesiątka, Dziewiątka 8. 7. 5. 4. 3. 2. i 1. albo Ass,

b. w czerwonym t. i. w Ker i Karo.

Król, Dama, Kawall (Koń Caval) Ass albo Ponta 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9 i 10. a więc w porządku przewrotnym, tak że w Czarnym Kolorze Ass, w czerwonym zaś dziesiątka najmniejszą iest Kartą. Cztery figury pozostaią sobie w obydwóch Kolorach rowne.

5. Król rachuię 5, Dama 4, Kawall 3, Walet zaś 2. points.

6. Reszta Kart, do których i Taroki wyiaw-

szy ostatnie Matadory należą, rachuje trzy w kupie iedne tylko point.

7. Wszystkie Karty, które ani do Taroków, ani do figur należą, zowią się Ladons.

8. Król, Dama, Kawall i Walet iedney Maści zowią się całą Kawalleryą; trzy Figury iedney Maści połową Kawalleryi. Cała Kawallerya znaczy 10. połowa 5. points.

9. Sky pomnaża dwoynasob Rachubę points. Jeżeli naprzykład kto ma całą Kawalleryą i przytym ma Sky w ręku, więc ogłasza, iż ma całą Skizowaną Kawalleryą w ręku, i rachuje za to 20. points. Połowa Skizowanej Kawalleryi rachuje się tylko 10. points.

10. W Taroku są 7. Króle, t. i. Ski, XXIszy, Pagat, Ker - Karo - Pik i Treflowy Król. Ostatnie cztery zowią się naturalne albo Maściowe Króle. Trzy Króle rachuią się 5. points, a każdy Król więcey nad trzema rachuje się 5. points, tak że wszystkie 7. Króle czynią 25. points. Trzy Matadory rachuią iaką takie 10. a iako 3. Króle ie-szcze pięć, więc 15. points.

11. Siadający do gry ciągną Karty o miejsce Na iednym miejscu kładą się dwa Taroki, a na dwóch innych Maściowe Karty. Ten który Taroka wyciągnie, rozdaie nayprzod Karty do prawey ręki, i powinien zawsze 5. Kart do razu da-

wać, tak że pięć razy w kolo rozdawajacemu pozostaną się trzy Karty. —

12. Skoro więc 78 Kart jest rozdanych, każdy układa sobie Karty swoje podług Taroków i Maści, i dobrze jest Maście tak iak podług swego znaczenia idą, urownać, ażeby się przy dodawaniu nie omylić.

15. Rozdawający Karty, kładzie owe trzy pozostające Karty przed sobą, tak żeby każdy zgrających miał 25. Kart w ręku. Zowie się to Skata kłaść. Przy czym uważać należy:

- a. Nie wolno ani Taroka ani Króla kłaść do Skata albo Ecart, oprócz tego zaś każdą inną Kartę.
- b. Kto przytym ma Pagata i dwa Taroki może go do Skata kłaść. Te dwa Taroki mogą być nawet Ski i XXIIszy. Lecz nie powinien ani jednego Taroka już w ręku mieć. Przez to ma ten Awantaż, że Pagata nie tylko w Kartach rachuje, lecz że od każdego dostaje 10. points nadgrodzonych, tak iak gdyby go był zrobił.
- c. Gdy kto przy kładzeniu Skata omyli się t. i. gdy więcej albo mniej iak trzy Karty odłoży, gra idzie wprawdzie; lecz kładący Skata nie powinien najmniejszą rzecz w całej grze

ani zgłaszać, ani rachować. Gra przytym rolę niema. —

14. Gdy przez rozdającego Karty Skat będzie ułożony, powinien najprzod oświadczyć, czyli ma co rachować. Mówi naprzykład: mam 10. Taroków 4. Króle i połowę Kawalleryi skizowaney. Po nim następuią dwa inni gracze po prawey siedzący. Z tego przykładu danego dla okazania sposobu zgłoszenia honrów jest widocznie;

a, że zgłaszając Taroków, nigdy nie wolno mówić, czy przy nich jest Pagat lub nie \*).

b, że przy zgłaszaniu Królów i Kawalleryi nigdy się nie mówi, jakie są Króle, i w jakiej Maści jest Kawallerya. —

15. Pagat jest, ponieważ najwięcey liczy, najgłównieyszą Kartą, na którą się grywa. Z tey przyczyny zaczyna zwyczajnie pierwszy albo ten, który rozdającemu Karty po prawey stronie siedzi, Taroka zadawać. To zaś dopoty powtorzone bywa przez dwóch drugich Pagata nie mających, aż on nie padnie. Przy takowey grze na Pagata grania zważyć należy to co następuje:

\*) Jest czasem zwyczajem, że gracze między sobą ułożą, przy 10. Tarokach Pagata rachować. —

a. Gdy który z grających zgłosił Taroki t. i. gdy ma 10. albo więcej Taroków, nie dobrze ażeby ten, który Pagata nie ma, zaraz grał na niego, mając 6. i więcej Taroków, ponieważ łatwo ultimowany być może, skoro go ten ma w rękę, przez którego 10. albo więcej Taroków było zgłoszone. Jeżeli zaś zadający ma niżej 6. Taroków, a nie więcej iak 10. zgłoszone, byłoby więc zagadliwie grać na niego, ponieważ łatwo przez tego, który go ma, zrobionym być może. —

b. Gdy żadne Taroki nie są zgłoszone, ten który Pagata nie ma, zadaje najprzód wysoki Tarok, skoro tylko 7 lub mniej ma Taroków. Zadaje zaś bardzo niski Tarok, gdy ma 8 lub 9. — Drugi Współgracz nie mający Pagata, wie natychmiast iak się urządzić, czyli Pagata żądać można lub nie, i tym sposobem urządza grę swoją.

c. Gdy Pagata wydobyto, ten który go przegrał musi każdemu 10. points zapłacić, a jeżeli go ultimo to jest przy ostatniej Karcie przegrywa, musi 20. points płacić. Nawzajem odbiera tyle od każdego gracza, gdy Pagata przebiie i ultimo zrobi.

d. Gdy Pagat musiał paść; dostać go ten z dwóch drugich grających, który najmniej honorów rachował. —

e. Widząc zaś, że Pagata wyciągnąć nie można, ponieważ Właściciel onego nadto ma w ręku Taroków, trzeba więc tej Maści zadawać, w której najwięcej i najważniejszych Kart mam w ręku. To się nazywa biczem, Właściciel Pagata zostaje przez to przymuszonym Maść zadaną w krótce Tarokiem przybić, i doznać przeszkody, że Pagata ultimo zrobić nie może.

16. Gdy Pagat zrobiony lub przegrany, baczność grających bierze swój cel na Króla. Staraniem jest każdego ile możliwości przyłożyć się, ażeby byli przegrane, albo też wydobyte, ażeby żaden ultimo nie był zrobiony. Tu zważyć należy:

a. Widząc że ktoś zamierza się Króla którego ultimo zrobić, a ma jeszcze Taroków w ręku, trzeba się starać, ażeby te wprzód były wydobyte, ponieważ przez to forse gry traci. — Jeżeli niema tego przypadku, trzeba w Maści jedney grać dopoty, dopoki potrzeba nie wymaga Króla przybrać. —

b. Podług reguły trzeba zawsze wprzody na Króle obudwoch Przeciwników grać, nim się własnych wygra. —

c. Trzeba w ogólności z bicia swego największego zadać.

d. Skoro ja z Maści zadam, w której drugi ma renons, trzeci zaś Króla, nie powinienem w niej dalej grać; ponieważ pomocnika mego w Tarokach osłabić mogę, lecz Króla przegranym nie zdołam zrobić.

e. Króle nie przegrane i niezrobione, iako też Pagat zostały na Stole otwarto; każdy kładzie przed sobą, to co mu się dostało. Gra gdy ukończona, każdy rachuje to co przed nim leży naprzykład:

A. ma przed sobą leżącego Pagata i Króla, B. dwóch Królów, C. zaś jednego Króla, więc A. rachuje 15. B. 10. C. zaś 5. points. — A. odbiera od B. 5. od C. 10. B. zaś odbiera od C. 5. points.

17. Skoro Pagat i Króle są zrobione albo wydobyte, już reszta gry nie jest interessująca. Każdego jest w ow czas Staraniem tyle Sztychów i Figur od drugiego dostać i przybić, ile się tylko da zrobić. —

18. Gdy cała gra jest ukończona, każdy rachuje points swoje w Sztychach. Jak się to dzieje już się wyżej namieniło. Tu zaś trzeba jeszcze zważyć.



- a. Wszystkie points, które mogą być rachowane, t. i. wszystkie Króle, Damy, Kawalli, Walety, Taroki i Ladony wynoszą 78. points.
- b. Skoro więc każdy z grających z Kart swoich 26. points rachuje, więc żaden, iak się mówi, w Kartach ani wygrał ani przegrał: Tyle zaś ile ma niżej 26. points, musi drugim płacić. —
- c. Do każdego Króla i do każdej Figury trzeba przy rachowaniu dwa Taroki albo Ladony dodać, co znaczy 5, i tak się też z innemi ma Figurami. —
- d. Mając tyle Figur, iż do każdej 2. Taroków albo Ladonów dodać nie można, trzeba więc:
- aa. jeżeli dwa ważące Karty Ladonami są obradzone od tych 1. a
- bb. jeżeli wszystkie trzy Karty są Króle albo Figury, od nich 2. points odliczyć. —

Naprzykład, Dama Walet, i Ladon ieden nie rachują 6, ale 5. tylko points, Król, Dama, i Kawall ieden nie rachują 12, lecz 10, tylko points. —

Po tym wyobrażeniu gry Taroka pozostają jeszcze,

## Niektóre reguły główne i Skazowki dla grających.

1. Pierwsza reguła jest, Taroki dokładnie, a ile byż może i Maście przerachować. Szczegolnie zaś uważać należy, czyli Karty, w ręku pozostające, są najwyższe i białe. Bez tey uwagi nie można w tey grze zręcznie sobie postępować.

2. Gdy rozdający Karty, omyli się, po nim idący dawać musi; ponieważ kładzenie Szkata jest istotnym Awantażem, który przez Omyłkę swoją tracić musi. —

3. Gdy rozdający Karty omyli się przy kładzeniu Szkata, nie wolno mu, iak się już wyżej namieniło, ani go rachować, ani go zgłosić. — Jeżeli omyłkę swoją przed zadaniem ieszcze spostrzeże, może ją poprawić; jeżeli zaś pierwsza zadana Karta już na stole leży, już nie wolno.

4. Jeżeli rozdający Karty w Szkacie umieścili Króla albo Matadora iakiego, nie wolno mu rachować go na karę. Kto całą albo połowę Kawalleryi zgłosi, nie powinien żadney Karty z niey do Szkata włożyć. Jeżeli się to w czasie gry albo po grze postrzeże, zgłoszenie uczynione musi byż cofnione. —

5. Do Maści zadaney, każdy dodawać musi, a kto tey Maści nie ma powinien ją tarokować

t. i. Tarokiem odbić. Równie do Taroku Tarok dodany być musi. Kto w tym zbledzi, jest obowiązany, wszelkie z tąd wynikłe Szkody nadgrodzić. —

6. Sky jest jedyna Karta, którą, jak się już wyżej namieniło, użyć można, gdzie i do czego się grającemu podoba. Uczyni to naprzykład, gdy ma Figury nie obsadzone. Zada się na przykład Król, a właściciel Skia ma w tej Maści Damę i Króla tylko, więc na Króla zadanego Skizować się będzie, ażeby nie miał potrzeby Kawala dodać. —

7. Skia kładzie Właściciel do innych Sztychów, i daie za niego Ladona temu, który Sztych zrobił.

8. Kto ma Pagata w ręku, lecz tak mało Taroków, że go ratować nie może, dobrze zrobi, gdy go za pierwszym razem jak Tarok zadano, doda. Musi to dla tego uczynić, ażeby Taroki we grze jeszcze pozostały, i ultimowanie Króla było przeszkodzone. —

9. Jeżeli zaś ten, który Pagata przegrać musi, sam jeszcze więcej ma Królów figurowych w ręku, i sam Szkatą nie kładł; powinien się aż do ostatniego Momentu z Pagatem trzymać, albo jak się zwykło mowić, Tarokom wolne wyście do-

puścić, dla zapobieżenia przegranej reszty Królów swoich.

10. Kto Pagata ma w ręku, iego ratować chce, i to może 7miu albo 8miu Tarokami uczynić, powinien bicza swego zagrać. Obowiązkiem jest oraz iego pilnie uważać, który z iego Przeciwników mały Tarok zadał. Na tego który ich ma najwięcej, powinien rzut oka mieć, aby go przez jaką Maść do tarokowania powodował. —

11. Kto ma pół Kawalleryi przez Króla, musi, chcąc Króla wyciągnąć i Forsy w Kolorze zatrzymać, natychmiast figurę zadać.

12. Co do subtelności zachodzących we grze Taroka, nie można dokładnych zupełnie ustanowić reguł. Każda bowiem gra ma swoje szczególne położenie; do tej powinien się każdy dobry gracz stosować. —

13. Jeżeli Tarok z Sztychem wolno się gra, ten który ani jednego Sztychu nie zrobił, odbiera od każdego z innych dwóch graczy po 20. points. —

14. Czasem grywa się też Tarok (z pullą i) (pół) każdy rozdający Karty kładzie Stawkę umowioną. Kto Pagata z ultimie, bierze wszystko co w pulli stoi, powinien jednak równie tyle dostawić, gdy go ultimo przegra. Kto Króla z ultimie,

mnie, bierze połowę pulli, i musi połowę dostawić, gdy go ultimo przegra.

### O Taroku we dwóch (*en deux*).

Tarok *en deux* grywa się przez dwie Osoby. Każda z nich z deymuje Kartę, ten który ma najwyższą daje naprzód Karty, albo kładzie Szkata.

Rozdający daje po 5. Kart, przeciwnikowi swemu 25. sobie zaś 28. Kart; reszta 25. Kart kładzie się na bok, i nie rachuje się do gry. Rozdający kładzie te 3. sobie więcej dane Karty, do Szkata. —

Zgłoszenie honorów i sposób grania jest równie tak iak w Taroku *en trois*; istotną jednak różnicą w kierunku gry jest Okoliczność ta, że 25. Kart pozostaje, o których wiedzieć nie można, iakie one są. —

Główna reguła przy Taroku *en deux* jest ta, grę tym sposobem kierować, ażeby przeciwnik zadał mi każdą z Maści, dla tego abym wszystkie figury moje mógł dla siebie dostać.

Jeżeli nie mam zamiaru Pagata przeciwnika mego wydobyć, albo też własnego ratować, trzeba z tej Maści zadać, w której figury nie mam.

B

Przy rachowaniu Sztychów nie biorą się iak w Taroku en trois po trzy, lecz zawsze po dwa tylko Karty.

Pagat rachuje we Śrzodku 15. ultimo 25. Król we Śrzodku 10. ultimo 15. points.

Tarok en deux grywa się iak Piket partyami aż do 100. points; i przytym rachują się points. Lecz nie można iak w Pikiocie przepowiedzieć wygraną, lecz grę trzeba dokończyć. Kto na Końcu naywięcey points ma, nie tylko partyą wygrał, lecz ieszcze tyle points ile ma nad wygraną. Kto nie ma 50. points, przegrał partyą dubelt.

Naprzykład partya idzie o dwa Złote, każdy zaś point po 2. grosze. Gdybym więc, grawszy 1. 2. albo więcey razy 120. points był wygrał, a przeciwnik mój 90; miałbym zatym 1. partyą i 80. points, a przez to 2 zł. albo 60 groszów. Co się tym sposobem oznacza :

60 —

Jeżeli mój Przeciwnik nie ma 60; wygrywam partyą double, więc 2 złote i naznaczam zamiast — dwoyką 2. —

Wygrane points piszą się przez oświadczenie honorów i przez to co sie w karcie wygrywa, przed każdym siedzącym przy grze.

---

## Taroklomber (*Taroc l'Homme*).

Maiący wiadomość o zwyczajnym powyżey opisanym Taroku, łatwo mu będzie nabydź oney o Taroklombrze. Istotna różnica między obydwoma grami iest w ogolności następująca. W Taroku zwyczajnym poznaie się nieprzyaciela powszechnego dopiero w czasie gry samey, i walczy się przeciwko Właścicielowi Pagata albo Króla iakowego, który ultimowany bydź może, z łącznemi siłami; grający łączy się więc to przeciwko temu to przeciwko owemu, zaczyn nieprzyaciel powszechny iest w tey samey grze odmiennym. — Idzie tu iednak zawsze o Interest prywatny każdego, przeciwko wspólnym nieprzyacielem złączonego gracza, który, iak podług natury rzeczy samo się rozumie, Interestowi dobra powszechnego, nie ulega. Tym to sposobem gra ta iest Obrazem Ważniejszych gry Polityki Rządów.

Przy Taroklombrze zaraz na początku gry oświadczą się ieden z grających bydź nieprzyacielem wspólnym wszystkich innych, i niemasz tu

prywatnego Interessu, przez któryby ieden z przy-  
 mierzonych mógł być od natarczywego naciera-  
 nia na wspólnego nieprzyjaciela wstrzymanym.  
 Ponieważ ten Ostatni powinien najmniej 40. po-  
 ints zrobić, chcąc zostać Zwycięzcą, 39. points  
 czynią grę stojącą, a przez mniejszą liczbę jest  
 wcale przegrana. Powszechnym być nieprzyja-  
 cielem czyni się zgłoszeniem, że się chce grać  
 Solo, a Uno, a Due, albo a Tre. Przy pie-  
 rwszym sposobie grywa się bez zamienienia Karty  
 od współgraczy, przy innych zaś zamienia się  
 iedną, dwie albo trzy Karty. Solo ma pierwszeń-  
 stwo przed a Uno, to zaś przed a Due i. t. d.  
 Za każdy nadliczbowy point płaci się 1. 2. 3. 6.  
 podług tego czyli a Tre, a Due, a Uno lub Solo  
 jest grano, a oprócz tego płaci się jeszcze dzie-  
 sięciorako za każdy sposób lub gatunek grania,  
 a Setno wylicza się Zwycięzcy za Tout. — Co  
 się zaś tyczy tego, który Karty Szkata dostaie, gra  
 odbywa się dwojakim sposobem. — W iednym  
 sposobie dostanę się temu, który Karty rozdaie, a  
 w drugim temu, który się graczem być oświad-  
 cza. — Z powodu wielu zdarzyć się mogących  
 Kombinacyów gra tego gatunku jest nayzaba-  
 wnniejszą, iak się z następującego roztrząśnienia  
 dokładnego okaże. —



1. Taroklomber grywa się z zwyczajnymi Kartami do Taroka użytymi w liczbie 78. sztuk, z których Taroki najprzód uważać należy. Idą wszystkie porządkiem aż do XXI. i oznaczają niby Trumfy, któremi wszystkie inne Karty i Maście mogą być odbite. —

Taroki muszą albo poddać się albo wyjść skoro się z nich zadaie, albo też takie Maści której dodać nie można; wyjąwszy Skia, który aż do ostatniego Sztychu w ręku pozostaje się. —

XXI. jest pomiędzy wszystkiemi najwyższy Tarok i liczy 5. points.

Pagat Numerem I. oznaczony odbija też wszystkie inne Maście, może jednak przez każdy inny Tarok być odbitym, i znaczy równie 5. points. —

Do tych 21. Taroków liczy się oraz wzmiankowany Ski (Scus) wyobrażający Arlikina. Chcąc go zręcznie i z pożytkiem użyć, trzeba nie mało dołożyć bacności, i sprowadza Właścicielowi swemu 1. honor 5. Marków wartujący, przy rachowaniu.

Oprócz tego są jeszcze 56. Kart, z których na każdą Maść po 14. wypada. Figury których

w każdym kolorze jest 4. następują w porządku :  
Król, Dama, Caval (Kawall) Walet. —

Król białe Dameę, ta Kawalla albo Jeźdźca, ten  
zaś Waleta albo Niżnika, ten białe Assa w Maści  
czerwonej i dziesiątkę w czarnej.

Król rachuje 5. Dama 4. Kawall 3. a Walet 2  
points.

Po niemi idą próżne Karty, które pojedynczo  
żaden point nie czynią, lecz trzy w kupie jedną  
Markę znaczą.

Przy odbicianiu mają podwójny porządek. —  
W Maści czerwonej odbiła Ponta albo Ass Dwó-  
kę, ta zaś Trójkę, ta znowu Czwórkę a ta Piątkę  
i. t. d. w czarnej zaś Dziesiątkę Dziewiątkę, ta  
Ósmkę, a ta znowu Siodmkę i. t. d.

Zwyczaj teraźniejszego grania jest dwójaki,  
jeden sposób jest dawniejszy, drugi nowszy, co  
przy rozdaniu Kart, przy prawie do kładzenia  
Skata lub wyrzucania, i ustanowieniu gra zna-  
czne Odmiany sprawuje.

#### A. podług starego Sposobu.

Który jest oraz najtrudniejszy, daje rozdawa-  
jący Karty współgrającym (trzech mogą tylko grać

razem, bo jeżeli czterech do iedney chcą należeć Partyi, więc ieden musi być Królem) i sobie samemu po 5. Kart, razem ma oraz prawo kłaść Szkata. To iest odkłada trzy Karty, ponieważ ie na końcu iako Superatę nad 25. dostał. —

Przytym zważyć należy następujące reguły:

1. XXI. Pagat i Ski nie mogą nigdy być na bok odłożone, albo odrzucone, równie też ani Król, ani inny Tarok. Wreszcie wolno odrzucić Damę, Jeźdźca, Waleta i próżne Karty. To wszystko stosować się powinno do położenia Kart w ręku się znajdujących i do podobieństwa czyli samemu czyli też współgraczowi ktoremu grać wypada. Trzeba iednak nadewszystko jeżeli być może i jeżeli iest z pożytkiem, z iedney Maści odrzucić się, dla tego ażeby grającemu Karty z tey Maści odbić, i figury w niey wychodzące wygrać można, albo też Pagata, mając go, i gdyby przez równoważną Kartę nie był obsadzony, dogodnie do domu sprowadzić.

2. Jeżeli zaś przy małej liczbie Taroków znajdują się wiele figur, ułożyć ie trzeba, które do Szkatu dostać się mogą.

3. Położenie czyli układanie Szkatu iest zawsze z wielkim pożytkiem, bądź żeby układający

go sam, bądź żeby inny z iego współgraczów grał. —

4. Ściśle wzięwszy iest cztery Stopnie grania iako to: *à Tré*, *à Duo*, *à Uno*, *Solo*.

a. *à Tré*, albo też *à trio* nie grywa się, i Karty rozdają się na nowo, ieżeli w kolo pasują, co iednak byđź może, lubo się bardzo rzadko zdarzy, za co pierwszy *à personne* (od kaźdego) dobrowolnie umowioną liczbę Marków odbiera; więc trzy tylko gatunki są używane:

b. Skoro ieden Współgraczów oświadcza się *à Duo* grać, chce przez to mówić, że przy pomocy dwoch Kart liczbowych, których sobie dać każe, i za które 2. z swoich odda, więcej iak 39. points zrobić odważa się. —

c. *à Uno* oświadczywszy się, znaczy że iedną tylko Kartę liczbową zamienić sobie życzę, za którą rownie iedną z swoich dać trzeba, chcąc grę swoją wygrać.

d. grając *Solo* nie można od przeciwnych graczy żądać zamiany Karty, trzeba więc

mieć lepsze Karty iak przy grze a Due i a Uno. —

5. Każda gra iest wygrana skoro Karty w Sztychach zabrane czynią 40. points; lecz 39. points robią ią remis, a niżej tey liczby — wcale przegraną. —

6. Pierwszy po lewey stronie rozdającego Karty siedzący współgraiący, ma prawo naprzód mówienia. Nie widziawszy ani obeyrzawszy wprzódy partya Kart swoich, wolno mu zaraz a *Trio*, wymówić. —

7. Jeżeli zaś to nie będzie grano, i on sam łatwo wniesć może, że dway iego Współgracze wywyższyć się to iest, więcej mówić mogą, może więc tymczasem Karty swoje przeyrzeć i urządzić. Jeżeli drugi powie a *Due*, on zaś widzi, że sam wygrać może, odpowie więc: ia dotrzymam; lecz jeżeli pomiarkuie, że nawet z dwoma żądać się mającemi Kartami nad 30. points zrobić nie iest w stanie, passuie więc. —

8. Jeżeli drugi powie tylko iedne a *Uno*, on zaś miarkuie, że sam wygrać może, wolno mu grać; ten sam przypadek ma miejsce przy grze Solo. Zowią tą, rekę mieć, którą pierwszy przeciw drugiemu, i gdy ten passował, przeciw trze-

ciemu, a drugi przeciw ostatniemu tylko mieć może.

9. Preferencya (Preference) zawiera to tylko że grze *à Duc*, gra *à Uno*, tey zaś Solo pierwszeństwo bierze.

10. Oświadczenie i rękę mieć są zawsze zwykłe stosunki; bo podług jednego można zaraz ustanowić co ma być grane, a podług drugiego można zawsze otrzymać. —

## 11. Niektóre Reguły i Skazowki

a. Dla zadającego czyli grającego, Gdy Karta będzie rozdana i urządzona, trzeba partyę Kart swoich rozważyć, i liczbę figur w rękę znajdujących się przerachować. —

12. Pierwszy, który Karty naprzód dostaje, ma prawo oświadczyć się, a jeżeli znajdzie, że przy pomocy dwóch żądać się mających Kart, święcey iak 39. points zrobić może, niech mówi *à Duc*,

13. Grę *à Duo* jest łatwiej iak grę *à Uno* albo Solo wygrać, ponieważ wolno dwa Karty liczbowe, które tey grze mocy i trwałości dodać mogą, żądać; Trzeba jednak zawsze na odrzuc-

iącego Karty usilną mieć baczość, ponieważ on jest przeciwnikiem.

14. Jeżeli naprzykład mam Ośm Taroków oraz Skia (*Scüs*), dwa Króle, wraz z dwiema Damami iedney Maści, można więc *à Duc* mówić i grać. W takim bowiem przypadku żąda się od drugiego gracza XXI, i jeszcze iednego Króla, a gra musi być wygrana, jeżeli należycie grana będzie, i jeżeli nadzwyczajne nie wydarzą się wypadki.

15. Mając w Kartach 10, 11, albo 12, Taroków bez Skia (*Sküs*) i Pagata, trzema Królami, iedną Damą i trzema Ieźdcami można grać *à Uno*. Do tego żądać tylko należy iedną Kartę lecz naydogodniejszą, —

16. Pomiędzy Kartami, które od przeciwników żądać można, są następujące zawsze naylepsze: XXI. Król, jeżeli więcey mam figur tej Maści, Ski (*Sküs*) jeżeli ma Damę, albo Ieźdca raz obradzonego, albo Pagata Siedmiu albo Ośmiu Tarokami okrywać, Pagat zaś sam, mając w ręku wiele Taroków.

17. Sposób iak Karta po Karcie ma być grana, nie może być tu opisany, równie iak położenie wszystkich Kart. —

18. Trzeba iednak zważyć, iż należy takie żądać Karty które Taroków kosztują; albo też mając za wiele figur, i obawiając się że mogą być Tarokami zabrane, trzeba Taroka bić. —

19. Chcąc grać Solo trzeba mieć Karty liczbowe wraz znaczną Liczbą Taroków, albo też przy wielu Kartach próżnych, które iednak dwoch tylko Maści być mogą, szczególnie wielką liczbę Taroków, ponieważ w tym razie nie wolno żądać najmnieyszej Karty od przeciwników. Z gry *à Uno* można pewnie wnosić, czego do gry Solo mieć potrzeba, chcąc je wygrać.

20. Najgłówniejszą regułą jest grać z pewnością i według Planu sobie ułożonego, iak przy wszystkich innych grach, tak też i w tej grze, jest oraz większym pożytkiem niż ażardowanie, co nigdy dowcipnego sposobu grania znakiem być nie może.

#### b. Dla przeciwników.

21. Łatwiej jest grę swoją własną kierować, iak przeciwników. Grający bowiem ma zwyczajnie nieiakąś Całość w swoich Kartach, i z tej gry robi swoje Wnioski. Gdy przeciwnie drugie dwa przeciwnicy powinny wprzód stan wszystkich Kart przenikać, grze swojej przeciwny dać Kie-



runek, nie wiedząc nawet co który z nich mieć może w rękach. Tym sposobem można przez najmnieyaszą Omyłkę cały Plan i Direkcyą gry przeciwney zgorszyć, a grającemu bardzo wiele dopomodz. I w tym nawet razie jest aż nadto wiele przypadków, ażeby ie opisać można, iakim sposobem przeciwnik zachować się ma; niektóre jednak Uwagi przytoczyć można.

22. Jeżeli grający znajduie się we Śrzedku, przeciwnik iego i po prawey siedzący powinien, skoro gra się poczyna, Maście zadawać; a to dla odkrycia Stanu gry i Kart.

23. Nadewszystko powinien się starać Szkata dotknąć a to przez zadanie tey Maści, z której Kartę przez Zamianę od grającego dostał, albo inney, w której znaczny ma Sekwens, przez co Taroki grającego osłabione zostaną. Przez to zyska i drugi przeciwnik za ręką siedzący odbierając niby Informacyą, której Maści ma daley grać, gdy kolej na niego przypadnie.

24. Zadawanie różnych Maści ma i to ieszcze dobrego, ażeby albo figury, ieżeli ie sam grający posiada, były wydobyte, albo ieżeli się w rękę przyiaciela znajduią, ażeby mogły bydź nabyte. Jeżeli zaś pierwszy Przeciwnik ma wiele Taroków bez Pagata, może bić Taroka, dla wypro-

wadzenia go albo z ręki grającego, albo też Pomocnika.

25. Naprzykład jeżeli ma XX i XXI. powinien więc przez Zadanie iednego, Pagata jeżeli go przyjaciel ma w rękę zabezpieczyć; bo jeżeli grający Taroka odbiie, co się niechętnie robi, ponieważ wymaga Karty XXI. może więc, gdy znowu do zadania przydzie, Pagata drugim wysokim Tarokiem do Domu sprowadzić; jeżeli zaś grający nie przebiie, więc Pomocnik dodaie go natychmiast.

26. Rachowanie Kart maściowych jest dla Przeciwników i grającego rownie tak ważnym przedmiotem, iak rachowanie Taroków. Kto nie rachuje, nigdy dobrze grać nie może, lecz nie wolno podług samey Natury gry, głośno rachować, ani też o liczbie już do siebie wziętych i zabitych Tarokach pytać się.

27. Jeżeli grający jest za ręką, więc ten, który pierwszy raz zadaie, poczęści z przyczyny Pagata po części też z przyczyny Maści, Taroka dodać musi; wyjąwszy, gdyby największe było podobieństwo, Szkatą natychmiast trafić. —

28. Jeżeli drugi Przeciwnik ma Pagata z kilku tylko małemi Tarokami obsadzonego, powinien

najmnieyszym przybić, dla dania do poznania, że Pomocnik iego, gdy kolej na niego przypadnie i gdy o Maści odrzuconey ieszcze nie wiadomo, iuż więcey Taroków bić nie może.

29. Jeżeli zaś ma wiele i wysokie Taroki z Pagatem i bez niego, niech zadanego Taroka z wysokim przebiie, ażeby albo do zadania dostał się, albo też grającego przymusić, dla przebiccia wysokiego użyć Taroka.

30. Często się zdarza, że grający z powodu Mnogości Taroków, XXI, nie pożąda, ten więc który go ma, niech go zadaje, ażeby przez to Pagata, ieżeliby się w rękę przyjaciela znajdował, mógł wygrać.

31. Obydwa, tak gracz iako też przeciwnik powinni się przy tym sposobie grania strzedz z figurami nie zbyt za długo pozostawać, ponieważ przez Taroki, albo przez renonsowanie Maści, co często uskutecznione bydz może, przegrane bydz mogą. Z tąd iasno okazuje się, że rachowanie trumfów i Maści iest bardzo potrzebne, że uwaga nad stanem Kart iest nayglównieyszą rzeczą. —

## B. Przy drugim Gatunku Taroklombra,

Który jest łatwiejszym, bierze rozdający najprzód trzy zwiercłne Karty z tallii zdeymowanej, kładzie je na bok, i daje potym swoim dwom Współgraczom i sobie po 25. Kart. —

Owe trzy odlączone Karty, które oraz Szkatem nazywane bywają, odbiera ten, któremu grać wolno.

Byłyby więc tu trzy stopnie gry, to jest 1) à Due, 2) à Uno, 3) Solo, z których iednak dwa tylko ostatnie grane bywają.

A. due może pierwszy Współgracz, a ieżeli ten passował, drugi oświadczyć, ieżeli zaś i trzeci passuie, więc Karty rzucają się do kupy, i rozdane będą przez następującego na nowo, który pierwszym był na ręku. —

Ten przypadek często się zdarza, ten zaś który Karty najprzód dostał, odbiera od każdego (*à personne*) podług upodobania liczbę Marków.

Przy grze à Uno żąda się, iak podług pierwszego sposobu grania iedna Karta, za którą daje się inna w zamianę. —

Grając zaś Solo, nie wolno żądać Karty od drugich współgraczów.

Prawo

Prawo do oświadczenia, czego się grać chce, ma znowu ten najprzód, który od dającego pierwsze odbiera Karty. Jeżeli ten passuje, więc prawo te służy drugiemu przed trzecim. Mogą być wprowadzane Karty tak rozdane, że dwóch jedną i tę samą grę (à Uno albo Solo) grać chcą, lecz w ten czas decyduje, kto ma rękę. —

Preferencya (*Preference*) urządzi, że Solo ma pierwszeństwo przed à Uno. —

Grający ma Awantaż z kładzenia Szkata, z tey więc przyczyny wolno mu owe trzy odłożone Karty wziąć. Co ma odrzucić, powyżey się namieniło, a iak się to nayskuteczniej dźiać może, powinna pozycya Kart okazać.

## Reguły i Skazowki.

### I. Dla grającego.

Gdy przy tym sposobie grania, wolno nie tylko grającemu żądać Karty, lecz oraz kupować i odrzucać, może więc prędaey grę ażardować, niż w powyższym sposobie. Przy kupowaniu zamierza się 5. points nabyć; i lubo się często zdarza, że się same próżne dostaną Karty, które grę w rękę będącą psuć mogą; z tym wszystkim wydarza się też czasem, że można 10. 12 i 15. points w nich znaleźć.

C

Dobieranie Kart rachuje się 5. żądana Karta przy a Uno 5. co czyni 10. points iedne a Uno granie; lecz w ten czas powinien być cały rząd Taroków, i żadna Odmiana w Maściach. —

Przy grze Solo nie można też żądać Karty, trzeba więc, chcąc ie wygrać, przynajmniey 30. points w kartach w ręku się mających.

Co można odrzucić, a co nie można, czego żądać i czego nie żądać należy, iest tak iak przy pierwszym sposobie.

Iakim sposobem gra zostaje wygraną, remis, i przegraną iuż się powyżey namieniło.

## 2. Dla Przeciwników.

Przeciwnicy powinny się tu tak zachować, iak przy sposobie dawniejszym. Powinny iednak na to mieć baczenie, ażeby grający sam Karty odrzucał.

### T o u t.

Można w tey grze wszystkie Sztychy zrobić, i to się zowie: Tout. Do tego należy albo największa Część Taroków, wraz z niektórymi wysokimi dla wyciągnięcia reszty, albo też mniejsza ich liczba, lecz same nieprzebite, dla przebiccia

drugich. Należy ieszcze ażeby inne Karty po części nie były przebite, po części przez dodawanie przeciwników, którzy do Maści dodawać muszą, albo się omylić mogą, nie były do zabrania.

Jeżeli ieden z dwóch Przeciwników ma Szkie a grający zrobi Tout, trzeba nawet i tę Kartę mu dodać. —

Zapłacenia Tuta (Tout) zależy od Układu.

O używaniu najważniejszych Kart.

1. O XXI. Ta Karta jest iak już wiadoma najwyższy Tarok, a zatem bardzo wiele od niego zależy. —

Jeżeli przy nim mam ieszcze nizkie Taroki, trzeba go, gdy Taroka przebiaią dopoki bydy może i jest z pożytkiem, przetrzymać, i nie zaraz z nim przebić. —

Jeżeli zaś przy nim mam XIX i XVII, i tam daley, użyć go w ten czas mogę gdy XX od przeciwników jest zadana. —

Mnogość i Wyższość Taroków decydują Użytek iego wcześniejszy i późniejszy.

2. O Szkie (Scis) Na tego trzeba mieć najściślejszą bacność, ponieważ on wszystkie Karty

zasłania (t. i. można go zamiast każdą inną Kartę dodać) a nigdy zabranym być nie może.

Można go zamiast Taroka, albo figury i do próżnych nawet Kart dodawać. Naprzykład jeżeli mam Damę nie obsadzoną, a zadano iey Króla, więc skizuję się t. i. odrzucam go do swoich Kart i dodaię do Lezy (do zbioru) iedną z zabranych Kart próżnych. Tym to sposobem okrywa przy zadaniu Króla i Damy, Iedzca, gdy ten dwa razy iest obsadzony, a przy zadaniu Króla, Damy, i Iedzca, Waleta, gdy dwie tylko Karty ma obok siebie.

Te wysługę czyni pod czas gry, raz tylko.

3. O Pagacie. Ta Karta, ponieważ 5. points rachuje, a do wygranej i do przeciwney wiele ma wpływu, a nawet przez każdy Tarok może być przebita, ściąga bacność grających aż do iey wyścia na siebie.

Jeżeli grający nie dostał go pomiędzy rozdaniem Kartami, może go sobie w ten czas dać kazać, gdy ma wiele Taroków, albo gdy najgłówniejsze już posiada Karty, i gdy go może albo przy Maści nie odbraney, lub też odrzuconey, zagarnąć.



Ieszcze cokolwiek o Kładzeniu Szkata.

Jakie Karty odrzucone być mogą, już się wyżej namieniło; używa się iednak niektórych forteli, które lubo nie zawsze, lecz nayczęściej są korzystne.

Przy kładzeniu Szkata trzeba iakowey Odmiany używać, która przeciwników w błąd wprowadzić może, i która nie dozwala łatwe przeniknienie Dyspozycyi gry. —

Czasami można się z iedney Maści odrzucić, czasem też iedną tylko Kartę tej Maści zatrzymać, i takie Karty w Zamianę żądać, przez które Szkat nie będzie łatwo wydany. —

Używa się zwyczajnie 2. Taillów Kart, z których iedna to iest z którą nayprzód graną, zawsze przez Współgraiącego po prawey stronie rozdaiącemu siedzącego, a iezeli czterech grają przez tego, króry iest Królem, mieszaną bywa. —

Rozdaiący Karty musi Kartę mieszaną powtórnie mieszać, i dopiero do zdeymowania podać. W czasie rozdania Kart nie wolno mu oglądać Karty pod spodem będące, ponieważ to łatwo podeyrzanie wzbudzić może.

Przy drugim gatunku zwierzchue Karty leżą dopoty nieużyte, dopoki ie ten któremu wolno

grać, nie wziąć. Tych oglądać ani wprzód ani później nikomu nie wolno.

Opuszczone Mieszanie Kart naprzód albo powtórnie, wprzód lub później Oglądanie Szkata, Niedbałość w przetrzymaniu Kart są wszystko Niecnoty gry. —

### O rachowaniu zabranych Kart przez Sztychy,

Po ukończoney grze, rachuje się. Bardzo wiele Kart przy rachowaniu nie znaczą niczym pojedynczo, lecz następujące rachują się przy Obrachowaniu points :

XXI. Pagat, Scus, ieden Król, iedna Dama ieden Ieździec, ieden Walet, trzy próżne Karty znaczą 1. point. Do każdej Karty liczbowej trzeba 2. próżne dołożyć; z trzech liczbowych Kart odrachuje się 2. a z dwóch liczbowych i i iedną próżną Kartą, iedno.

### O Zapłaceniu.

Przy pierwszym sposobie płaci się à Due z 20, Markami, i każdy nad 39, wygranych point

podwoyne od każdego; Uno kosztuje każdemu 30. Marków, a każdy wygrany point płaci się jeszcze potroynie.

Solo powoduje zapłatę 60 Marków, a każdy point rachuje się Sześcióroraży. —

Przy drugim sposobie płaci się à Uno równie tak, iak przy pierwszym. Lecz Solo kosztuje 50 Marków, i każdy point 5.

Tout przy à Due podług pierwszego sposobu kosztuje 200 Marków, przy à Uno 300, przy Solo 600. — Tout przy à Uno podług nowszych reguł 300, a przy Solo 500 Marków.

Niektórzy każą sobie jeszcze points płacić, które podług stopniów gry rachują się.

Tey gry nauczyć się może tylko ten, który ma dar Natężenia Umysłu swego, bo bez tego nigdy się nauczyć nie można; ponieważ jest wielkiej rozciągłości i różne ma Odmiany. — Taż sama

rozciągłość i Mnogość Dyzpozycyów czynią ją  
trudno do nauczenia, lecz oraz tak przyjemną,  
iż żaden ieszcze, który ją grać umie, wstępu do  
niej nie miał.

---

S p o s ó b  
do n a u c z e n i a s i ę  
G r y  
Bostona, Pikiety i Kasino

przez  
Teodora Engelmana.

---

S-p o s ó b

do nauki walek

Gr y

Bostona, Pikiety i Krasno

Praca

Theodor Engelmann

---

## G r a B o s t o n .

---

1. Gra Boston grywa się, z 52. Kartami we cztery Osoby. Karty znaczą iak przy Wistcie; gdzie Ass iest naywyższą, a Dwójka naymniejszą Kartą.

2. Jak zwyczajnie wyciągaia się 4. Karty o mieysca, i kładą się na Stół.

3. Pierwszeństwo ustanawia się przez odbiianie się Kart w Kolei zasiadających graczów, gdzie w ten czas pierwszy Ass iest Couleur Superieure albo Naywyższą Maścią, a ten, ktoremu on się dostanie iest naprzód rozdającym Karty.

4. Inna czerwona albo czarna Maść iest zwyčajnym albo drugim Kolorem. Gra w tamtey Maści, przewyższa grę w tey Maści, obydwie zaś przewyższaią czerwone albo czarne nie wyświecone.

5. Trzeba zawsze bądź niebieską bądź czerwona tallią, którą się rozdawać zaczęto, w czasie całej partyi dochować, a nawet, gdyby się przez Omyłkę zmieniła, wziąć na powrot. —

6. Karty rozdaią się pojedynczo, albo po 2. naywięcej po 3. iak się każdemu rozdaiącemu podoba, od lewey zacząwszy, tak iak przy Wistcie.

7. Rozdaiący Karty kładzie każdego razu 4. Marki, i z temi to Stawkami i Blokiem albo Stawką Zasadną, którą zwyczajnie z 8miu Marków ustanawia się, podwyższaią w grach przegranych Remysy albo bety iak przy Lombrze.

8. Kto się w rozdaniu omyli, Kartę przewróci i. t. d. daie na nowo, i kładzie Stawkę raz jeszcze.

8. Jeżeli Karta iedna w Talonie znajdzie się przewrocona, trzeba na nowo rozdać.

10. Trumfa albo a tout ustanawia sam grający, skoro reszta Osób zapassowała. Mizery (Miseres) zaś nie maią trumfów. —

11. Każda gra bez cudzey pomocy grywaną bywa, tak że zawsze trzech Przeciwników.

12. Kto naprzeciwko rozdaiącego siedzi, mie-sza drugą tallią Kart, a kto grającemu na przeciwko siedzi, iest obowiazany zbierać Sztuchy gry przeciwney.



13. Skoro wszyscy passują, więc każdy stawia 2. Marki do pulli, i Karty rozdaia się na nowo.

14. Oświadczenie chcieć bydz grającym, czyni się przez Oznamienie liczby Sztychów, które odważam się zrobić, albo też sposobu, którym żadnego Sztychu zrobić zamyslam.

15. Najmnieysza gra iest Boston, albo 5. Sztychów, która tak iak wszystkie inne gry Sztychowe, z Kolorem albo Superieure zapowiada się. Druga gra iest małe Misere, albo żaden Sztych. Trzecia, wielki Boston albo 6. Sztychów i. t. d. iak porządek w Tabelli na Końcu umieszczoney okazuje.

16. Przy przewyższaniu Oświadczenia przez drugiego uczynionego ogłasza się Maść tylko w ogolności, lecz ustanawia się w ten czas dopiero lepsza, skoro Oliarujący sam grę w Maści iakowey chce otrzymać. —

17. Wszystkie Misery (Miseres) są to gry bez Sztychu. Przy małym Misere wolno grającemu iedną Kartę ukrytą na bok kłaść; przy wielkim zaś Misere z wszystkimi 13tu Kartami żadnego Sztychu nie zrobić. Przy małym Misere partout albo ouverte (albo też Misere sur Table) kładzie iedną Kartę ukrytą z ręki, drugie zaś 12. otwarto na Stół; a przy wielkim Misere ouverte (Nullissimo) muszą wszystkie 13. Kart bydz odkryte.

Kładziemy tu na próbę kilka gry, które się zla-  
rzyły i wygrane były:

a. w Piku: Ass W. 5. 3. 2. w Ker: W. 8. 7.  
3. 2. w treflu: 5. 2.

b. w Ker: W. 8. 3. 2. w Pik: 4. 3. w Karo:  
W 7. 4. 2. w treflu: 4. 2.

c. w Pik: W. 4. 3. 2. w Ker: K. D. W. 8. 7.  
4. 3. 2.

Do nie przegrania byłoby na przykład:

a. w Pik: A. W. 10. 7. 6. 3. 2. w Ker: 8. 4.  
3. 2. w Treflu: 4. 2.

18. Trzy sposoby Misere forcèe można oraz  
do razu oświadczyć, będąc gry swoiey pewnym,  
i nie potrzeba do tego wprzód przez 7, 9. i 11.  
Sztuchów być przynuszonym. Idą tak iak reszta  
Miserów, i płacą się tylko wyżey.

19. Każdy iest obowięzany grę zapowiedzianą  
grać, choćby znalazł, iż za wysoko iest zadana.

20. Kto zadaną liczbę Sztuchów nie dostawi,  
albo też przy Misere, ieden Sztuch zrobi, stawia  
Bête, i płaci za grę. —

21. Kto zapowiada małą grę, nie może poty  
sam się przewyższyć, poki przez drugiego nie  
będzie przewyższonym. —

22. Nie płaci się więcey iak tyle tylko, ile za-  
powiedziano. —

23. Trzeba do wszystkich Maści dodawać, nie jest iednak obowiązkiem Renonsy trumfami bić.

24. Zaprzeczenie Maści, którą mam, czyni grę albo wygraną albo przegraną, a Przeciwnik, popełniający błąd takowy, musi odchozące bety nadgrodzić.

25. Ten który gra Misere ouverte, nie może nigdy przez fałszywe zaprzeczenie grę swoją wygrać, ponieważ powinność Przeciwników wymaga przed przewroceniem Sztychu, takowe kazać poprawić.

26. Los każdego Sztychu jest udecydowany, gdy takowy albo jest przewrócony, albo też gdy iuż na nowo jest zadano. Nim iedno lub drugie nastąpi, wolno w prawdzie, gdy się dodawać należało, fałszywą Kartę wziąć na powrot; lecz nie wolno iuż Sztychu przybić, skoro w ręku mnieysze znajduią się Karty. Bowiem Karta, która raz z ręku wyszła, nie może iuż więcey na powrot bydz wzięta.

27. Jeżeli kto na początku fałszywie zadał, tak iak gdyby był pierwszym, a Sztych iuż jest przewrocony, albo że na nowo iuż będzie zadano, więc porządek ten utrzymać się powinien.

28. Z tey Maści, którą ieden z grających fałszywie zadaiąc był pokazał, nie wolno współgraiącemu w tey samey Kolei zadawać,

29. Wszystkie Sztychy muszą być natychmiast przewrócone, a najnowszy Sztych wolno do poty tylko obezrzeć, do poki znowu na nowo nie będzie zadano.

Gdy który z Przeciwników jedną albo więcej Kart przed ukończoną grą — chyba żeby grający sam Kartę swoją już był pokazał — odkrywa, robi przez to grę wygraną, i jest obowiązany odchodzące bety zwrócić.

31. Kto zupełnie za ręką, albo czwartą Kartą grającemu Misere, Sztych odbił, którego mu zostawić mógł, nadgradza, jeżeli gra w reszcie nie jest Kaput, odchodzące bety, i płaci sam jeden.

32. Gdy który z grających grę swoją jakoby przegraną rzuca, stawiać musi bety, choćby się nawet potem okazało, że byłaby wygrana.

33. Trzeba najwyższe bety najprzód dogrywać. —

34. Żadnemu Przeciwnikowi nie wolno przed ręką dorzucać; jeżeliby zaś gracz sam to uczynił, zrzekłby się przez to zaręki. —

35. Karta fałszywa (czyli mylna) która się po zadaniu odkryje, nie może graczowi szkodzić; jeżeli zaś jego własna Karta po zadaniu odkryje się być mylną, więc grę zapłacić i bety stawić musi. —

Gra Boston ma to bydź, iak wiadomo, wyobrażeniem Wojny Angielsko - pułnocney Amerykańskiej, a Boston iest to Miasto, gdzie kroki nieprzyacielskie swóy początek wzięły. Jedność czyli Concordia była Skutkiem Rewolucyi: to iest trzynastu zjednoczonych Stanów. — I lubo ta gra zdaie się bydź zawikłaną, można ją iednak w kwadransie albo puł godziny nauczyć się, tylko że tu mowa o grze w całości, ponieważ niezliczone Subtelności, które w szczególności dla przeciwników w tey grze są objęte, opisać lub rozbierać, iest niemożnością. —

Położenie Przeciwnika każdego iest szczególnie interessujące, i wymaga nie mało uwagi. Lecz regułów w tey mierze ustanowić, iest trudno. Moźnaby w prawdzie za regułę położyć że na przykład nie należy Maści takowey zadawać, z którey mam tylko Assa bez Swity; że się należy takiey grać Maści, z którey są mało i mniey wazące Karty, zwłaszcza kiedy grający zaraz za ręką siedzi, że go raczey do przebicia przywieść należy i. t. d. Albo przy Misere naprzykład: że się o Renonsy starać trzeba, że starać się należy ażeby grający Misere ile możności rzadko się za ręką dostał, lecz raczey, żeby we Śrzedku zosta-

wał \*); ażeby mu, zwłaszcza kiedy drugą Kartę przepuścić musi, małą zadać Kartę; ażeby najczęściej w zadaniu powtórzyć, co pierwszy zadał i. t. d. Lecz i te reguły mają swoje Excepcye, a gracz uważny potrafi mimo tego w krótkce zrobić dla siebie zasady, i wynaleść Modyfikacye. Nadewszystko zrobi sobie przy grze przeciwney tak dużo interessującej przy Misere Ouverte, plan dokładny. Co szczególnie należyście rozważone być powinno. — Że nie trzeba za drugim albo trzecim razem grę zaraz porzucić, lecz raczej w głąb gry wdać się, dla nabrania gustu w niey, rozumie się samo przez się. —

### Zapłacenie gry

okazuię Taryfa Opłaty oznaczona Litterą A. która na tegim papierze zlepioną, przy grze mieć można. Chcąc iednak ażeby honory i nadlicz-

---

\*) Reguła ta stosuje się prawie do wszystkich grów, i zdaie się być wszędzie ważną. Zawsze bowiem granie jest niepewne, zostaiąc tylko we Środku. A nawet być mogą Przypadki, że przyiacielowi swemu odbić trzeba Assa, dla do-  
siągnięcia owego zamiaru przeciwko graczowi Szych biorącemu. —

bowe Sztychy swòy walor miały, trzeba podług następney grać tablicy; lubo co do honorów przy każdej Tabellie o ustanowioną Wartość zgodzić się można.

Progressya, którą iednak z opuszczeniem tylko Miserów osądziłby należało, powinaby była w grze przedostatniey bydź mocniejszą, lecz w ten czas byłyby points za wysoko urosły. Z tey samey przyczyny; i dla nie przeszkodzenia prostocie, Opłacenie Pierwszych i Matadorów, iako też Koddillia mieysca nie mają. Mimo tego właściwa proporcya gry wyższych, ile że się rzadko zdarzają, nie stanowi istotną rozwałę. —

Naywyższa Strata podług przyłączoney Tabelli może w peryodze 3ch godzin, między dobremi graczami 400. Marków wynosić, w takim więc Stosunku wysokość Opłaty może bydź ustanowiona. Więcej nad to, byłoby chyba Skutkiem Karty szczegolnie nieszczęśliwey.

### T r i - B o s t o n .

Boston grywa się oraz i we trzy Osoby. Wyrzucają się w ten czas wszystkie Karo, aż do Assa Króla, Damy, a z innych 3. Maści, Dwòyki, gdzie w ow czas Careau Couleur a Coeur Sup

rieure znaczy. Takowa proporcya preferuje się, mając cokolwiek doświadczenia, przed sposobem odwrotnym, który zazwyczaj dawniej był używany. Czyli Misery mają być ieszcze raz wyżej opłacane, zostawiając do Woli grającemu Misere, zadawającego wymienić, a przez to zrobić sobie Awantaż bądź za ręką, zależy od ustanowienia polubowego. Zwyczajnie idzie Tri-boston od prawey ręki w koło, a to dla łatwiejszego pojęcia dla tych, którzy Lombra grać umieją. Wreszcie idzie tak iak gra we cztery osoby, lecz znacznie wyżej, bo dochodzi do 500. Marków albo więcej. Mało jest jednak ludzi znajdujących gustu do niej. Lubo zaprzecć nie można, że i ta gra ma swoje właściwe wybiegłości, ponieważ w niej naywięcej zależy zrobić sobie forty i dla dostania się za ręką, i że gry w Maści Karowej szczegolny sposób wymagają; z tym wszystkim traci iuż bardzo wiele na tym, że Misery rzadko się wydarzają, a w ogolności znajdzie się, że tu w więkkszey proporcyi niż zwyczajnie wszystko od szczęśliwego położenia Kart zależy. — Dla odmiany jednak, i gdy czwartey brak Osoby, staie się i ten gatunek gry dosyć przyjemnym.



## B o s t o n - W h i s t.

Gdy z powyżey wspomnianych trzech gatunków gry Sztychowych jako to: Boston, Grand Boston, Independence, iedną zapowiedziano, którą nikt nie przewyższył, więc grający ustanawia trumfa, oświadczając oraz, że sam ieden grać chce. Jeżeli zaś takie oświadczenie nie uczyni, suponować należy, że żąda Pomocnika (Aide albo Soutien).

W tym samym więc porządku czyni się powtornie zapytanie w koło, a kto więc teraz grać chce powie: Whist! Nie może iednak oświadczyć się wprzód, nim kolej na niego przydzie.

(W niektórych innych krajach nie oświadcza się natychmiast grający Whistem przy ustanowieniu trumfa, lecz pytaią się każdego razu w koło: czyli kro chce należeć do gry? a gdy już Whist wymówiono, wolno mu albo tą grę przyjąć, albo też odrzucić.)

Różnica tej gry od Bostona iest następująca:

1. Pomocnik musi do Bostona 3. a do każdej trzech następujących grów 4. Sztychy dostawić; są iednak i w ten czas gry wygrane, kiedy obydwu gracze wspólnie przy Bostonie 8. przy gr. Boston 10. przy Independence 11, a przy grand Indepeu-

dence 12. Sztýchów dostawia, i dzielą w ow czas  
opłatę i Remisę między sobą. —

2. Jeżeli zaś mniej, iak się należy, Sztýchów  
zrobią, gra będzie przegrana, a ten który liczbę  
swoią nie dostawił, zapłaci grę (lubo podług słus-  
niejszych zasad tylko obydwom Przeciwnikom)  
i stawia Bête. Jeżeli obydwom do liczby należą-  
cey coś brakuie, więc obydwu stawić muszą. —

3. Gdy obydwu gracze więcej Sztýchów zro-  
bią, niż są do dostawienia obowiązani, należą  
im się nadliczbowe Sztýchы w Obrachunku boni-  
fikować, jeżeli zaś mniej mieć będą, muszą  
przeciwnie Pod-Sztýchы opłacać; lecz zwyczaj  
jest przytym pierwszy Sztých brakujący dla prze-  
graney gry rachować, a zatym nie dorachować.

4. Honorami są tak iak w Wistu, Ass, Król,  
Dama i Walet w trumfie. Trzy z tych Kart  
czynią dwa honory, a wszystkie czynią cztery.  
Przy Wiście rachują się takowe honory z oby-  
dwóch Kart do kupy.

5. Wszystkie points rachują się w proporcji  
gry zapowiedzianej, podług Liczby dostawionych  
Sztýchów, (albo jeżeli więcej iak ieden brakuie,  
rachują się z pod Sztýchami do nich wrachowa-  
nemi) i z honorami w iedną Summę. —

Taryfa B. jest zasadą przy Opłacaniu, a niektóre przykłady objaśnia Obrachunek z pozoru pierwszego zawikłany. Lecz kilka jeszcze objaśnień trzeba wprzód tu umieścić:

Liczba w tej Tabellie położona nie jest liczba Marków, lecz liczbą, którą wszystkie points do kupy summowane pomnożone być muszą, a suma w ten czas okazująca się redukuje się na Dziesiątki, tak że każda Dziesiątka jedną Markę kosztuje. Pięć i co więcej nad to, idzie za Dziesiątkę. —

Gdy na przykład zapowiedziany jest Boston, i 9. Sztychów zrobiono, idzie więc tylko o Maść. Jeżeli było w drugiej Maści, więc Pomnożnik będzie 3. razy 9. czynią 27. albo 3. Dziesiątniki, ponieważ 7. za pełna rachują się, a zatem i 3. Marki. Gdyby zaś 4. honory były we grze, więc Summa pointów jest o tym więcej wyższa t. i. 13 — 5. razy 13. czynią 59. a zatem 4. Dziesiątniki albo 4. Marki. W najlepszej Maści mnożyłoby się czwórką, więc byłoby przy 9. points 36. albo 4. Marki, przy 13. points 52. albo 5. Marków do Zapłacenia. —

Dalej: jeżeli Independence było zapowiedziane i z Wistem grano, musiały być 11. Sztychów dostawiono. Jeżeli zaś nie więcej jak 7. jest zrobiono, więc muszą trzy Pod-Sztychy być zapła-

cone, ponieważ ieden Sztých za przegraną grę rachuje się, a zatym wynosi summa wszystkich points — 14. Jeżeli 3. figury we grze były, więc wynosi 16. — Tę liczbę przy zwyczajney Maści, iak Tablica okazuje, mnożyć należy z 6; — 6. razy 16. czyniąc 96. a zatym dziesięć Dziesiętników. W drugiey Maści mnożywszy 9. wyniosłoby 144. albo 14. Dziesiętników, a w naylepszey z 12. mnożywszy, 192. albo 19. Dziesiętników.

Przy Miserach iuż iest liczba Marków wymieniona.

Bardzo iest pożytecznie, Tabellę taką przy Boston - Wist mieć za zasadę, ponieważ naydokładnieyszą w sobie zawiera proporcją, i zdaie się że innym sposobem, iak przez taki Obrachunek, dokładna progressya bydź nie może.

Pomnożników można łatwo przy pierwszych grach Sztýchowych mieć w pamięci, nie potrzeba więc często Tabelli używać; iednak dla wygody drugich, ta sama Taryfa, wyrachowana na Marki, iest pod Litt. C. tu umieszczona.

Czyli,

Czyli, iak się wyżej przy Bostonie opisało, dwie zupełne Maście wybrane będą, albo też czyli przewrociwszy pierwszą Kartę z tallii na przeciw rozdawaiącemu Karty leżącey, takowa przy każdej nowej grze ma ustanowić Maści, wszystko to zależy od Woli graiących. —

10. albo 12. Markow za przypadkowy Szlemm zapisaue, płacą się iako Praemia nadliczbownie gdy Nadsztychy i honory iuż będą zapłacone. —

O słusznościach przy Boston-Wist można w ogolności to tylko mówić, że gdy grający i Pomoćnik na przeciw siebie siedzą, reguły zwyczajney gry Wista, miejsce mają. Jeżeli zaś obok siebie siedzą, Sztuczny kierunek tego, który ma rękę, dążyć i zamierzać powinien, aby Przeciwnikom wysokie Karty z ręki wywabić, ażeby za ręką siedzący, nie mogąc przebić, przynajmniej swych Królów, damy i. t. d. oswobodził. — Za ręką mającego zabezpieczyć, ażeby nie padł Ofiarą, albo też dobre iego Karty nie były Przeciwnikom pod grę dane.

Jeżeli zaś wreszcie gra iest przegrana, żaden współgraiących nie może drugiemu mieć za złe,

B

gdy się stara oswobodzić się we grze; przynajmniej że wzgląd iakowy na Pomocnika, który i w tym razie miejsce swoje mieć może, za powinność poczytany być nie powinien.

## A.

## B o s t o n .

## Marki

Sztęchy, Nazwisko gry. Simple. w Maści. Superieure.

5.	Boston	—	2.	4.
	Pitite Misere	4.	—	—
6.	Gr. Boston	4.	6.	8.
	Gr. Misere	8.	—	—
7.	Independence	8.	10.	12.
	Gr. Misere forcée	12.	—	—
8.	Gr. Independence	12.	16.	20.
	Petite Misere ouv.	20.	—	—
9.	Philadelphia	20.	26.	32.
	Pet. Mis. forc.	32.	—	—
10.	Gr. Philadelphia	32.	40.	43.
	Gr. Mis. ouverte	48.	—	—
11.	Souveraine	48.	60.	72.
	Gr. Mis, ouv. forc,	72.	—	—
12.	Gr. Souveraine	72.	68.	100.
13.	Concordia	100.	150.	200.

B 2.

†

Historia

Wszystkie dane zostały wzięte z...

1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32
33	33	33	33
34	34	34	34
35	35	35	35
36	36	36	36
37	37	37	37
38	38	38	38
39	39	39	39
40	40	40	40
41	41	41	41
42	42	42	42
43	43	43	43
44	44	44	44
45	45	45	45
46	46	46	46
47	47	47	47
48	48	48	48
49	49	49	49
50	50	50	50
51	51	51	51
52	52	52	52
53	53	53	53
54	54	54	54
55	55	55	55
56	56	56	56
57	57	57	57
58	58	58	58
59	59	59	59
60	60	60	60
61	61	61	61
62	62	62	62
63	63	63	63
64	64	64	64
65	65	65	65
66	66	66	66
67	67	67	67
68	68	68	68
69	69	69	69
70	70	70	70
71	71	71	71
72	72	72	72
73	73	73	73
74	74	74	74
75	75	75	75
76	76	76	76
77	77	77	77
78	78	78	78
79	79	79	79
80	80	80	80
81	81	81	81
82	82	82	82
83	83	83	83
84	84	84	84
85	85	85	85
86	86	86	86
87	87	87	87
88	88	88	88
89	89	89	89
90	90	90	90
91	91	91	91
92	92	92	92
93	93	93	93
94	94	94	94
95	95	95	95
96	96	96	96
97	97	97	97
98	98	98	98
99	99	99	99
100	100	100	100



## B.

## B o s t o n - W h i s t.

Sztuchy		Pomnożnik			
Boston-Whist, Nazwisko gry, Simpl. w Massi. Super.					
5.	8.	Boston	2.	3.	4.
		Misere	3.	—	—
6.	10.	Gr. Boston	4.	6.	8.
		Gr. Misere	6.	—	—
7.	11.	Independance	6.	9.	12.
		Gr. Misere forc.	9.	—	—
8.	12.	Gr. Independ.	8.	12.	16.
		Misere ouverte	12.	—	—
9.	—	Philadelphia	12.	18.	24.
		Mis. ouv. forc.	18.	—	—
10.	—	Gr. Philadelphia	16.	24.	32.
		Gr. Mis. ouv.	24.	—	—
11.	—	Souveraine	24.	36.	48.
		Gr. Mis. ouv. f.	36.	—	—
12.	—	Gr. Souveraine	32.	48.	64.
13.	—	Concordia	64.	96.	128.

Szlemm Whist 10. Marków.

Szlemm sam 20. Marków.

Wielki - W. H. A.

Wielki - W. H. A.

Wielki - W. H. A.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Wielki - W. H. A.

## C.

## Tarifa do Boston - Wista.

Sztychy:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
3—8 Sztychów	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6
Misere	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
	—	—	—	—	—	—	—	—	3						
Gr. Boston		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	9
6—10.		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
Gr. Misere		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
	—	—	—	—	—	—	—	—	6						
Independance			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
7—11.			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
Gr. Misere forcée			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	—	—	—	—	—	—	—	—	9						
Gr. Independance				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
8—12.				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Pet. Misere ouv.				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
	—	—	—	—	—	—	—	—	12						

[Faint, illegible text, possibly bleed-through from the reverse side of the page. The text is arranged in several lines and appears to be a list or a set of instructions.]

Sztychy:	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Philadelphia	{ 11 16 22	{ 12 18 24	{ 13 20 26	{ 14 22 29	{ 16 23 31	{ 17 25 34	{ 18 27 36	{ 19 29 38	{ 20 31 41	{ 22 32 43	{ 23 34 46
9. Petite Misere ouv. forcée	{ 16 24	{ 18 26	{ 19 29	{ 21 31	{ 22 34	{ 24 36	{ 26 38	{ 27 41	{ 29 43	{ 29 43	{ 30 46
Gr. Philadelphia	{ 32	{ 42	{ 44	{ 48	{ 51	{ 54	{ 58	{ 61	{ 67	{ 72	{ 81
10. Gr. Misere ouverte	{ 26 40 53	{ 29 43 58	{ 31 47 62	{ 34 50 67	{ 36 54 72	{ 38 58 77	{ 41 61 82	{ 43 65 86	{ 45 68 91	{ 45 68 91	{ 45 68 91
Souveraine	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42	{ 42
11. Gr. Misere ouv. forcée	{ 38 58 77	{ 42 62 83	{ 48 68 89	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95	{ 54 74 95
Gr. Souveraine	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83	{ 83
12. Revolution	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160	{ 125 160
Concordia	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192	{ 102 144 192
13.	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209	{ 115 157 209

1000  
 900  
 800  
 700  
 600  
 500  
 400  
 300  
 200  
 100  
 0

1000  
 900  
 800  
 700  
 600  
 500  
 400  
 300  
 200  
 100  
 0

1000  
 900  
 800  
 700  
 600  
 500  
 400  
 300  
 200  
 100  
 0

# G r a P i k e t.

---

## Ogólna nauka.

**T**a gra nie może być iak tylko między dwiema Osobami grana, i to całą talią Kart francuzkich, z którey dwóyki, Tróyki, Czwórki, Piątki i Szostki, wyrzucaią się, a więc 32. Kart pozostaią. —

Po czym ustanawia się o wiele się grać będzie i do iakiey liczby partya ma być rachowana, pospolicie grywa się do Stu ieden albo też do Stu tylko. Niektorzy rachuią tylko cztery gry na iedną partya, gdyż każde dziesięć za ieden point rachuię się; co 10. przewyższa, ieżeli iest 4. rachuię się za nic, a ieżeli iest 5. rachuię się za ieden point.

Nim się do grania zabierze, trzeba się wprzód zgodzić, kto ma nayprzód Karty mieszać i rozdawać, ponieważ ten który zadaie, zawsze ma więkazy awantaż; dla tego bierze każdy tak wiele albo tak mało Kart, iak mu się podoba, ieżeli tylko ma więcey nad iedną Kartę. Ten który przy rozbieraniu się naypodlejszą Kartę zbierze, iest obowięzany mieszać i Karty rozdawać. To samo można uskutecznić przez wyciągnięcie Karty ukrytey. —

Porządek Kart zachowuie się taki, iaki iest w sam sobie, wyiąwszy że Ass biie Króla; Król biie potym Damę, Dama Waleta, a Walet Dzieśiątkę, i. t. d. podług tego iak niższe Karty idą, aż do Siodemki, która iest nayniższa. —

Gdy Karty są zmieszane, kładą się przed współgrającym do zdeymowania, i rozdzielają się potym między nim a mną tym sposobem, że każdy nie więcey ani mniej iak 3. albo 2. Karty do razu dostaie, i rozdaie się tak długo, aż każdy po 12. Kart mieć będzie. Resztuiące 8. Karty, kładą się w kupkach na krzyż iedna na drugie położonych z gory 5. a pod spodem 3. Karty. Gdy A. Karty rozdaie, więc B. ma rękę i zadaie. B. kupuie owe 5. Karty na wierzchu będące, odrzuciwszy tyleż rąk swoich. Wolno obydwom cożkolwiek zostawić, lecz A. powinien naymniej



3. B. zaś nie więcej iak 2. zostawić. Jeżeli A. nayprzykład wziął tylko 5. Karty z pięciu, więc B. musi owe 2. pozostałe wziąć, lubo mu oraz wolno wszystkie 5. resztujące kupić.

Chcąc dobrze odrzucić, trzeba nayprzód zatrzymać takie Maście, w których naywięcej Kart się znayduie, ażeby dobrego Rumla t. i. liczbę w iedney Maści zatrzymać. Nie trzeba oraz bez potrzeby rozdzierać takie Karty, które w porządku iakowym po sobie idą (Karty Sekwensowe) toż samo 3. Assy 3. Króle 3. Damy, 4. Assy i. t. d.

Skoro Karty będą odrzucone, i każdy tyle ile mu się należy, z Talonu sobie odebrał, pierwszy zaczyna głośno rachować, wiele ma w iedney Maści naywięcej, co się Rumblem (*la ronfle les points*) zowie. Jeżeli zaś drugi ma większy Rummel więc mowi: nie dobrze. Jeżeli liczba Kart jest równa, rachują się oczy czyli points.

Jeżeli liczba Oczów na obydwóch Stronach jest równa, Rummel nic nie znaczy. Przy tey rachubie Ass waży 11. points; trzy Figury, (Król, Dama Walet) każda idzie za 10. points, reszta zaś Kart podług własnego Waleru swego, t. i. 10. 9. 8. i 7. będzie rachowana. —

To skończywszy, pierwszy albo zadający rachuje Karty swoje Sekwensowe iako to Tercie,

Kwarty, Kwinty, Sexty i. t. d. podług mnogości Kart, które u niego kolejno w iedney Maści idą, zaczynając od naywyższej, i tak daley rachując porządkiem.

Karty Sekwensowe, skoro trzy albo cztery idą w porządku po sobie, czynią Tercią albo Kwartę, a jeżeli ich iest pięć, więc czynią Kwintę i. t. d. Dodaie się oraz słowo Maior, jeżeli Karty ktoremi Tercia, Kwarta, Kwinta i. t. d. zaczyna się iest z naywyższych, naprzykład, Ass, Król, Dama. — Nawzajem wymienia się Sekwens od Króla i. t. d. skoro się z Królem zaczyna.

Każdy trzeci Sekwens, albo Tercia rachuje się 3. points, Kwarta 4. Quinta 5. Sexta 6. Septima 7. Oktawa 8. —

Zważyć daley trzeba, że ten który ma naywyższą Tercję, Kwartę albo inne Sekwense, gdyby ją w iedney tylko miał Maści, wszystkie inne mnieysze, które Współgraiący iego mieć może, Kassuje, gdy przeciwnie Sekwense mnieysze tego ktorego naywyższy Sekwens przeszedł, przez to samo ważność swoją odbierają, iak naprzykład ieden ma Terciamaior, Tercję od Damy, od Waleta, albo ieszcze mnieysze, drugi zaś ma Tercję od Króla, zatym ponieważ Terciamaior iednego, Tercję od Króla kassuje, więc ten który ma Tercję

maior, może wszystkie inne swe mniejsze Tercie wraz rachować. —

Tym to porządkiem Kwarta kassuie Tercią, Kwinta Kwartę, Sexta Kwintę, Septima Sextę, Oktawa Septimę tym sposobem że ten który ma Sextę, przy tym Tercię, Kwartę i Kwintę jeżeli ma, rachować może, lubo drugi, nie mający Sextę, wyższą Tercię, Kwartę i Kwintę rachować nie może.

Po Sekwensach rachują się 4. albo 3. Króle, Damy, Walety, Dziesiątki, w których się znajdują i idą równie z Sekwensami, t. i. Assy są najwyższe, a Dziesiątki najniższe. Dziewiarki, Ósmki i Siedemki nie rachują się nigdy do Terciów i Kwartów. Za każde potrojne rachują się 3. points. Mając 4. Assy, cztery Króle, 4. Damy, 4. Niżniki albo 4. dziesiątki, więc każdy z tych gatunków rachuje się czternaście. —

Przy tych Kwartach i Terciach tak iak przy Sekwensach kassuie Wyższość zawsze Mnieyszość, i można, skoro Wyższość przeszła, wszystko mniejsze rachować, gdyby nawet drugi, którego Wyższość nie przeszła, równie tyle miał Kwartów i Terciów. Naprzykład: mam 4. Assy i 3. Dziesiątki, rachuję więc 17. przeciwnik zaś moy, mający 4. Damy 4. Walety i 4. Króle, nie rachuje nic.

Skoro to się skończyło, i każdy sobie porachował wiele ma tego i owego, pierwszy zaczyna grać swoje Karty po iedney, i rachuje za każdą Kartę, którą biie i zadaie, ieden point do swych rachowanych. Do zadanych Kart trzeba dopoty iak można tey samey Maści dodawać, a mnieysze nie mogą też inaczey iak przez wyższe tey samey Maści bydź przebite. Bo gdyby kto Siodemkę albo inną Kartę iakieykolwiek Maści zadawał; a drugi nie miałby ani Assa, ani Króla albo Damy lub inney iakiey tey Maści Karty wyższej, więc nie może wspomnioną Siodemkę przebić albo oka sobie rachować. Bo temu tylko rachować się należy, który biie albo zaczyna zadawać; raz zadana Kartę nie można wziąć na powrot, gdy do Maści dodawać nie można; bo ostatnie stać się może, nie popelniając błędu umyślnego.

Skoro kto zadaie Króla, Damę, Waleta lub Dziesiątkę, więc rachuje przy zadaniu iedno, jeżeli drugi wyższą Kartę tey samey Maści dorzuci więc biie, i rachuje tak iak drugi, iedno. Poczym wolno temu który przybił zadać, z którey Maści mu się podoba, i ten kontynuie z zadaniem i rachowaniem dopoty, aż drugi nie będzie mógł przybić, i tym sposobem postępuią sobie obydwaj przeciwko sobie, dopoty dopoki Karty w ręku mają.

Ten

Ten który ostatni Sztych bierze, rachuje sobie zamiast jedno, trzy points. Ten zaś który przewyższającą liczbę Sztychów (Leze) zrobił, rachuje sobie z przyczyny tego Awantażu 10. oczów więcej, jeżeli zaś obydwaj gracze równe mają Lezy, więc zaden nie za to nie rachuje.

Poczym naznacza się liczbami albo napisaniem wiele oczów (points) każdy zrobił, a jeżeli tą razą gra nie jest ukończona, grać trzeba dopoty, aż który liczbę swoją dogoni, o którą ugoda na początku stanęła. Jeżeli ten który przegrał, jeszcze daley chce grać, grający rozbiierają się na nowo, dla dowiedzenia się, kto ma być pierwszym lub zadającym, jeżeli się o to na początku nie zgodzono, iakim sposobem kolej iść ma, bo oprócz tego trzeba tylko zawsze daley kontynuować, iak gdyby gra jeszcze nie była dokończona, i wolno potym każdemu przestać, gdy partya jest ukończona, nie będąc obowiązany grać daley.

Zwyczajnie rachują się 4. gre do kupy, odtrącają się Summy jedna od drugiej, a reszta dzieli się przez 10. i rachuje się na partye, tak iednak że 5. i więcej takoz partyą znaczą i naprzykład 44. są cztery, a 45. pięć partyów. Można też znaczyć z. 6. 5. 4. 3. 2, z których ieden trefly i Piki, a drugi Kery i Karo bierze. Naprzykład

C

jeżeli w czterech grach wygram 10. 24. 35. 46. dostanę więc 1. 2. 4. 5. Po skończonej grze wymieniam się czarne za czerwone, a płaci się za brakujące.

W przypadku zaś że obydwa gracze już tak dalece gry swoje mają posunięte, że każdemu nie brakuje więcej jak cztery albo pięć oczów do ukończenia, a ieden ma Carte blanche, więc ten wygrał; po tym przypadku idzie Rummel w kolei do wygranej; po nim idą Karty Sekwensowe, daley 4. albo 3. Assy, Króle, Damy, Walety i Dziesiątki, a nakoniec oczy (czyli points), które się przy zadaniu rachują. —

Ten który z powodu Cartes blanches, Rummla, Sekwense, 3. Assy 3. Króle, 3. Damy, Walety i Dziesiątki, w porachowaniu wszystkich Oczów do kupy, może trzydzieści rachować, tak dalece że do spełnienia tej liczby ani iedney Karty do tego zadać iemu nie potrzeba było, ani też iego Współgracz cożkolwiek ważnego przeciwko niemu nie mógł zadać, rachuje zamiast trzydziestu, Dziewięćdziesiąt, a gdy już nad 30. ma, wymawia 91. 92. 93. 94. i tak daley; takie honory nazywają Dziewięćdziesiąt albo Repic.

Jeżeli przeciwnie zadający przez Rummla swego, Sekwense i. t. d. nie zupełnie do 30. rachować, może, a zatym przez zadanie Kart wysokich, aż

do tej liczby dostać się usiłować musi, nie dopuszczając Współgracza swego do przebicia, więc zamiast trzydziestu rachuje Sześćdziesiąt Oczów, i to zowie się Sześćdziesiąt albo Pik.

Tu zważyć jeszcze należy, że gdyby kto zamiast 60. rachować, wymówił 30. i tym sposobem rachował dalej 31. 32, później zaś przypomniał sobie i mówił; 30. Pik, czyni 60. albo 62, te zdarzenie grze jego bynajmniej nie przeszkadza, choćby to i na samym końcu gry stać się mogło; aby tylko Karty na nowo nie był zmieszał, albo do zdejmowania był podał, albo też do następnej gry już był zaczął Karty rozdawać. Bo w ostatnich tych przypadkach nie wolno już żadną miarą; ażeby kto powtornie trzydzieści z Pik mógł rachować, lecz Sześćdziesiąt są raczej przegrane. Ten który wszystkie Lezy zrobi, rachuje, zamiast jak zwyczajnie, dziesięć rachować; czterdzieści, i to się zowie Kaput albo Matsz.

Nakoniec dodać tu jeszcze należy, że gdyby obydwa gracze, jednakowe mieli Rummle, jednakowe Sekwense i Lezy, i żaden między nimi z powodu tej równości nie rachować, albo żadnego pierwszeństwa mieć nie mógł, w ten czas jedynie, oczy (points) rachują się, które każdy przy zadawaniu i przybicciu mógł zgromadzić.

## Prawa Pikiety

dla rozwiązania niektórych wypadków  
zdarzyć się mogących.

- I. Gdy kto więcej Kart daie albo bierze, niż się należy, od woli więc zależy tego, który jest pierwszym, kazać na nowo rozdawać, albo też, tak iak już rozdano, daley grać; gdyby zaś ten, który jest pierwszym trzynaście zamiast dwanaście miał Kart, a niechciał kazać na nowo rozdać, lecz daley grać, powinien więc iedną Kartę, którą nadto dostał, odrzucić ażeby ostatni tyle miał Kart iak pierwszy. — Lecz gdyby ten który rozdaie, wziął trzynaście Kart, wolno tylko pierwszemu, albo daley grać, albo też na nowo kazać rozdać; ponieważ wina tego, który Karty rozdawał. Może też i pierwszy jeżeli chce daley grać, przy kupowaniu liczbę do Dwunastu sprostować, tak że iedną Kartę więcej odrzuci niż weźmie; to zaś musi się iednak tak zrobić, ażeby drugiego wprzódę uprzędzić, nim on Karty które kupie, był przeyrzał albo też pierwsze swoje z temi był zmieszał. Bo późniefy już to co się teraz namieniło, żadną miarą dopuszczone bydź nie może, i trzeba raczefy grę tak daley grać, iak się znayduie,



lubo przy karze, która przeciwko tym, którzy za wiele Kart mają, wyznaczona będzie.

2. Gdyby kto piętnaście albo Sześnaście Kart był rozdał, albo gdy kto jedną Lezę więcej, niż się należy, daie albo bierze, trzeba koniecznie Karty na nowo rozdawać, i nie należy już od Woli obydwóch grających, grać daley, a to dla zapobieżenia zamieszania z tąd wyniknąć mogących.
3. Gdyby który zadawać zaczął, zapomniawszy rachować Rummla, Sekwensy; albo 3. i 4. Asse, Króle, już ie później rachować nie może, lecz przepadaia mu raczey, dla tego że ie zapomniał.
4. Ten, który wprzód przed zadaniem pierwszej swey Karty nie pokaże, iak mocny iego iest Rummel, albo też iego Sekwensy, przegrywa wszystkie swe oczy, i nie może już nazad się cofnąć, lecz w takim razie rachuje drugi wszystko to za ważne, co w wspomnionych rzeczach okazać może, choćby te nawet niższe i podlejsze były, niż owe zadawającego, i choćby ten już był zadał; chcąc iednak drugi to uskutecznić, powinien wprzód rzeczy wspomniane okazać, a to natychmiast po

popelnionym przez zadawaiącego bledzie, bo gdyby jednà tylko Kartę po nastapioney owej Omyłce był dodał, iuż Karty swoje, tak iak i zadawaiący, rachować nie może.

5. Gdyby kto fałszywie zapowiadał, i naprzykład trzy albo cztery Assy, Króle, Damy, Walety albo Dziesiątki, których tak iak Rummla albo Sekwensa pokazać nie iest obowiązany, rachował, a potym choć jednà tylko Kartę był zadał, wspolgraiący zaś iego na początku, we Szrodku, albo na końcu gry, błąd ten był postrzegł: więc kara za takowe fałszywe rachowanie iest ta, że fałszywie zapowiadaiącemu naymnieyszà rzecz, którą nawet prawdziwie mieć może, rachować nie wolno, gdy nawzajem drugi wszystko co tylko ma, rachować może. Excepcya czyni się w ten czas, gdyby to, co ieden naprzód fałszywie rachował, drugiemu do Piku albo Repiku był na przeszkodzie, bo w takim razie ten, który błąd popelnił, nie może drugiemu przeszkodzić grę swojà rachować, lubo iuż był grać zaczął, i błąd ten we Szrodku gry był postrzeżony.

6. Tey samey karze podpada ten, który więcey Kart bierze niż odrzucił, i nie rachuje wcale

nie, gdy się w czasie gry okaże, że ma więcej Kart, niż mieć powinien. Kto zaś mniej bierze, albo przy którym mniej Kart znajdują się, ten rachuje sobie co tylko ma; tak dalece, że wolno z mniejszą aby nie z większą liczbą Kart, niż się mieć należy, grać, lecz ten który ma mniej iak drugi, takowe dodać. Naprzykład gdyby ten co ma dwanaście Kart, dziesięć Lezów iedno po drugie zrobił, a dwie ostatnie Karty różnego gatunku albo Maści były, więc ten, który iedną tylko ieszcze ma, dodać musi do pierwszey przez drugiego zadać się maiącey, gdyby nawet tey samey Maści nie była, i może więc kaputem zostać, choćby nawet z pozostałą pojedynczą Kartą, następującą drugiego Kartę, z powodu że iest tey samey Maści i niższa, mógł przybić: — bo trzeba koniecznie, dopoty iak można, dodawać do Maści zadanej, a mimo tego wazakże w przypadku podobney Omyłki, winę przypisać należy temu, który ma najmniej Kart.

7. Wszystkie Karty, które się stołu tchnęły, to jest które przy zadawaniu wysunęły się z ręki, nie mogą już bydź nazad cofnięte: chyba gdybym tey samey Maści, która się zadaje,

40  
miał jeszcze Karty w ręku, i nie postrzegłszy to z innej Maści był dodał, bo w tym ostatnim przypadku, trzeba omyloną Kartę wziąć na powrot, a na to miał drugą do Koloru dodać. — Niemasz tu kary na to wyznaczoney, lecz trzeba dodawać. — Lecz gdyby kto myśląc że zadaje Assa, Króla, Damę albo inną Kartę, niespodzianie niższąby zadał od tej, która jest zadana, więc skoro Karta z ręku wyszła, przytym pozostać musi, i nie można już na powrot ją odebrać.

8. Gdy kto mając Assa, przy zachowaniu zaś przez Omyłkę Króla albo coś podobnego rachuje, podpada karze ustanowioney choćby w prawdzie miał Assa, i w mowie tylko omylił się, nazwawszy jedno za drugie; co jednak za ten jeden raz ma miejsce, i gdy już grać zaczął, bo jeżeli Karty jeszcze nie zadał, wolno mu bez odniesienia Kary słowa swego odmienić.

9. Kto Karty swoje, w mniemaniu że przegrał porzuca, i z innymi na stole leżącemi Kartami zmiesza, nie może, choćby się zaraz postrzegł wziąć na powrot, ani mieć Nadzieję, grę swoją grać dalej, lecz przegrał ją; jeżeli

nie Karty nie są jeszcze zmieszane, od woli jego zależy grę przegrać albo wygrać.

10. Daley, gdy kto w ten czas gdy nie ma już więcej iak dwa albo trzy Karty w ręku, mniema, że ten przeciw ktoremu on gra, ma wyższe Karty iedney Maści, a zatym pozostające jego Karty przebić może, i w tym mniemaniu wszystkie dwa albo trzy Karty razem odrzuca, w takim więc przypadku biorą się te Karty za naprzód zadane, które bliżej Stołu lub pokrycia a zatym na samym spodzie leżą, tak dalece że, gdyby drugi iedną albo dwie Karty z tych jeszcze miał, o których drugi mniemał, że je odrzucił, wolno mu wspomniane Karty skoro na Stole leżą przebić, albo też puścić, bądź żeby były niższe, bądź wyższe.

11. Nie ma też miejsca dwa razy odrzucać, albo kupować. Naprzykład pierwszy odrzuca trzy Karty, i bierze na to miejsce inne trzy; dotknąwszy jednak czwartey którą przewrociwszy, postrzega że może być iemu pożyteczną, nie wolno mu już iedney jeszcze Karty odrzucić, dla dostania postrzeżoney. Toż samo gdy Ostatni iedną albo dwie Karty

mniey odrzuca, a podnaszając Kartę którą kupuje, postrzega że się jeszcze iedna znajdzie, któraby iemu mogła być pożyteczną, nie wolno ani temu ani drugiemu, iedną więcey odrzucić, ażeby ją dostać, nie wolno oraz nikomu, nim odrzucił, Karty które brać będzie, oglądać. Z tej przyczyny powinien pierwszy drugiego o Liczbie uwiadomić, wiele brać, i wiele zostawić zamysła, ażeby Ostatni nie miał przyczyny mówić, co uczynić nie może, skoro mu pierwszy powiedział, wiele pozostawia.

12. Gdy kto mniey Kart odrzucił niż brał, później zaś przypomina sobie, że za wiele wziął, może, jeżeli żadną Kartę nie przewrócił, albo z drugimi nie złączył, Karty za wiele mające, na powrot złożyć, Jeżeli zaś ieden z nich był przoyrzał, albo z temi które w przódy miał, pomieszał, więc błąd popełnił ciągnący za sobą karę taką, że grę swoją, lubo ten raz ieden tylko, przegrał. —

13. Gdy kto przez Niebacznosc dwa razy Karty raz po raz rozdaie, później zaś przypomina sobie, że się omylił, i że nie na niego kolej do rozdania była, więc drugi dawać musi,

jeżeli tylko żadną z swych Kart nie obeyrzał, choćby i drugi swoje był przegrał.

14. Gdy ten, który jest pierwszym, Rummla, Sekwensa, poczworne albo potroyne Assy, Króle albo inne podobne rzeczy zapowiada, a drugi na to odpowiada, że są dobre później zaś rozpatrzywszy się lepiej w kartach swoich, aby tylko żadney Karty nie dodał, (ponieważ już później żadną miarą nie jest ważno) postrzega, że ma w ręku większego lub mniejszego Rummla, małe Sekwense, albo Assy, Króle i tym podobne, które więcej są warte, iak te których drugi liczyć może się jeszcze cofnąć i rachować to co w tych rzeczach mieć może.

15. Gdyby też ostatni, dopuściwszy pierwszemu rachować Rummla, Sekwense, Assy, Króle albo tym podobne, nim jeszcze dodał, pomiarkował i znalazł, że tyle albo więcej ma Kart ważnych, może toż samo cofnąć się, choćby pierwszy był zadał, który w takim razie jest obowiązany, z wszystkiego, co tylko na Szkodę drugiego rachował, zrzec się, ponieważ słowo nikogo nie wiąże. —

16. Gdy kto mógł mieć cztery Assy, cztery Króle, Damy, Walety i Dziesiątki, gdyby nie był

iedno z nich odrzucił, obowiązany jest, po porachowaniu trzech tego gatunku, i gdy mu odpowiedziano, że są dobre, na żądanie drugiego powiedzieć, która mu z tych Kart brakuje, albo też musi inne trzy, skoro ie drugi żąda widzieć, pokazać: i nie wolno mu to odmówić.

17. Nakoniec, gdy przy rozdawaniu Kart, iedna będzie przewrocona, nie trzeba koniecznie Karty na nowo mieszać, lecz ten któremu ona przypadnie, bądź zła, musi ją przyjąć. — Gdyby się zaś zdarzyło, że dwie Karty były przewrocone, w ten czas należy koniecznie Karty zmieszać i na nowo rozdawać, ponieważ mogło być wielką krzywdą tak dla jednego, iak dla drugiego. —



---

## Gra Kasino (*Casino*.)

---

### O Wartości Kart.

**K**arty, któremi się Kasino \*) grywa, są te same które się do Wista używają, lecz tu nie mają ten sam Waler, naprzykład: Król nie jest więcej iak Dama, ta nie więcej iak Walet, a wszystkie trzy nie więcej iak reszta, wyjawszy przy ostatnim Sztychu, gdzie Król, Dama albo Walet, w rękę Rozdawającego resztę Kart na Stole leżących sabrać może.

---

\*) Nazwisko Kasino (*Casino*) pochodzi od Domu we Florencyi będącego, w którym się Szlachta dla grania w Karty, zgromadza. —

Króle, Damy i Walety zowią się Karty nadworne (*Court - Cards*), reszta zaś pospolite.

Cztery Assy, lubo w tey grze są ważne Karty, ponieważ cztery Oczy rachuią, nie mogą iednak żadną inną bić Kartę, iak tylko iedną drugą albo więcey.

Wielkie Kassino, czym iest Dziesiątka Karowa, zdaie się bydź głównieyszą Kartą; i iest nią w samey rzeczy, ile że ma Nazwisko gry samey, i dwie oczy rachuię, gdy ią między Sztychami dostanie się do Domu; w ręku zaś i we grze nie iest niczym więcey ani mniej, iak każda inna Dziesiątka.

Z małym Kasino rzecz się takóż ma; Dwówka pikowa, Nazwisko te maiąca, iest w ręku i we grze tyle, co każda inna dwówka.

Maście są także w graniu bez różnicy, wyiawszy że Większość Pików w Sztychach iedne Oko rachuię, oprócz tego zaś nic więcey nie znaczą.

O Związka ch: Te to są właściwym przedmiotem, na który grający całą swą Uwagę zwrócić powinien, bo iedynie przez nich może Większość liczby Kart wygrać. Dla lepszego pojęcia onych, i w ogolności dla dania wyobrażenia o

grze samey, wystawmy sobie cztery Osoby A. B. C. D. które do gry siałaią. A. iest rozdaiący: on miesza Karty, i kladzie ie do zdeymowania Osobie D. po prawey Stronie iemu siedzącey. Rozdawszy kazdemu grającemu po cztery Karty, i polożywszy tyle na Stoł, Karty zaś Stołowe odkryte odwrociwszy, Osoba B. zaczyna grać; wystawmy sobie naprzykład, że Karty Stołowe bylyby Ass, Dwówka, Czwórka i Siodmka; a Osoba B. miałaby w ręku Siodmkę, więc tą Siodmką może Stoł uprzątnać; bo iego Siodmka stosuie się do Siodmki na Stole leżącey, a że reszta trzech Kart do kupy zachowana wynosi toż samo Siedm, więc Siodmka Osoby B. zabiera ie. — Gdyby zaś B. nie miał Siodmki, lecz Piątkę, Szostkę, Dziesiątkę i Kartę iedną Nadworną, starać się musi z iaką Kartą i przez iakie związki może naywięcey i naylepsze Karty zabrać. Co uskutecznić może przez Dziesiątkę, ponieważ ta, Siodmkę, Dwóykę, i Assa zabiera; gdy przeciwnie Piątka zabiera tylko Assa i Czwórkę, Szostka zaś Czwórkę i Dziesiątkę. — Jeżeli nie ma Dziesiątki, lecz Piątkę tylko i Szostkę, musi brać Piątką, ażeby Assa swym Szrychem mógł zabrać. — Wracaymy się teraz znowu do pierwszego przypadku, to iest że B. miał Siodmkę i tą Kartą Stoł uprzątnać, więc naznacza

sobie ieden point (Oko); zaś C. musi iedną Kartę grać na Stoł; ta niech będzie Kartą Dworską naprzykład Dama; ieżeli D. ma Damę w ręku, może znowu Stoł uprzatnąć. — Wystawmy sobie, że się to Stało, więc A. musi Kartę na Stoł grać; niech ta będzie Waletem; B. nie miałby Waleta, więc gra inną Kartę, ta niech będzie Królem; C. nie miałby ani Waleta, ani Króla, więc gra toż samo iedną Kartę, ta niech będzie Dziesiątką. A nie mogłby żadną do tych czterech Stosować, dodaie więc inną Kartę, ta niech będzie Ośmką. B. nie mogłby toż samo żadną przystosować, więc dodaie iedną, która niech będzie Damą, zaś D. miałby Ośmkę, więc bierze z nią Ośmkę, którą A. położył. A. miałby Siodmkę, więc bierze z nią Siodmkę, którą B. położył. B. gdyby ieszcze bić nie mógł, kładzie zatym ostatnią swą Kartę, ta niech będzie Tróyką. C. nie mogłby toż samo żadną przystosować, kładzie więc rownie ostatnią swą Kartę, ta niech będzie Assem. — D. iest w tym samym przypadku, kładzie więc toż samo ostatnią swą Kartę, która niech będzie Piątką. Lecz A. miałby na ostatnią Kartę Assa, bierze więc z nim Assa przez C. położonego. — Skończyły się więc wszystkie Karty, a na Stole leżałyby Król, Dama, Walet, Dziesiątka, Dziewiątka, Piątka i Tróyka; więc A.

rozda-

rozdaie znowu każdemu grającemu cztery Karty, lecz na Stół nic nie kładzie; B. zaczyna znowu grać, to iest jeżeli Kartę którą na Stole leżącą może przystosować, więc bierze iedną, jeżeli zaś nie, dokłada ieszcze iedną. C. D. i A czynią to samą, aż Karty wszystkie będą rozegrane; w ten czas rozdaie A. znowu po cztery Karty. Jeżeli zaś cała Tallia Kart iest rozdana, więc ten który ostatni Sztuch zrobił, zabiera oraz ostatnie Karty, to iest jeżeli B. albo C. Kartę iedną przystosował, D. zaś żadną wygrać nie może, więc B. albo C. który tym sposobem przystosował, bierze resztujące Karty stołowe, wraz z temi, które D. i A. należały; jeżeli zaś A. ma Kartę Nadworną, więc zabiera resztę Kart, które B. albo C. pozostawili. —

Gra gdy iest skończona, każda Partya rachuje swe Karty; jeżeli iest 26. nie rachuje się nic; jeżeli zaś iest 27. albo więcey, rachują się trzy; ta partya, która ma Siedm albo więcey points w Sztuchach swoich, rachuje iedne point; co się iednak dzieie, choćby i większości Kart nie było. Potym rachuje się wielkie i małe Casino i Assy. Partya naymniey points (oczów) mająca, odtrąca ie od liczby oczów drugiey Partyi. Te zaś oczy, które się przy sprzątaniu Stołu robią, znaczą się

D

3. Przy tej grze nie może żadna Omyłka w rozdawaniu mieć miejsca; bo jeżeli Osoba która z trzema tylko gra Kartami, jest to własna iey Szkoda, a gdyby Karta która była pod Stół padła, więc Osoba nie mająca więcej, iak trzy Karty, podnieść ią musi iako czwartą, bądź gdyby ona iey była pomocą, bądź ku szkodzie. Jedna albo więcej Kart przewróconych we grze nie uważają się za Omyłkę, chyba żeby się to przy pierwszym rozdawaniu stało, i nim iedna z Kart Stołowych odkrytą zostanie.
  
4. Nie wolno nikomu więcej Sztychów iak ostatniego przeglądać, ani też wolno nikomu swoje własne Sztychy zrobione lub Karty w czasie gry rachować.
  
5. Nikt nie może więcej iak iedną Kartę do razu grać z ręki, lecz z tą Kartą nie tylko że mu wolno parę zrobić, i inną Kartę to same znaczenie mającą, zabrać, lecz wolno mu oraz tą iedną Kartą tyle innych zabrać Kart, ile tylko przez związki z Kartą swoją przystosować może.

od większey i to tylko, co pozostaie, znaczy się.

Przykład. Jedna Partya wygrywa siedm Oczów z iedenastu, tu odtrącaią resztuiące cztery Oczy, które przez Stronę przeciwną są wygrane, od tych Siedm, i naznacza się tylko resztę trzech Oczów Gdyby się zaś zdarzyło, że żadna z obydwóch Partyów cokolwiek znaczyła, na przykład: że liczba Kart była równa miedzy obydwoma Stronami; w takim razie pozostaie tylko Ośm Oczów do znaczenia, i gdyby zaś te, tak iak Karty, równie były podzielone, więc żadna partya nie może nic znaczyć.

2. Sposòb rozdawania iest, że się każdey Osobie cztery Karty dają, a cztery na stół się kładą: skoro te Karty są rozegrane, więc rozdaią się znowu po cztery Karty każdey Osobie, aż wszystkie Karty rozdane będą: lecz iuż na Stół nic się nie kładzie.

NB. Rozdawaiący Karty nie iest koniecznie obowiązany, Karty które na Stół kładzie, regularnie, tak iak rozdaie, odkrywać, wolno mu bowiem podług upodobania swego, iedną albo dwie, albo wszystkie razem przewrócić.

3. Przy tey grze nie może żadna Omyłka w rozdawaniu mieć mieysca; bo ieżeli Osoba która z trzema tylko gra Kartami, iest to własna iey Szkoda, a gdyby Karta która była pod Stół padła, więc Osoba nie mająca więcey, iak trzy Karty, podnieść ją musi iako czwartą, bądź gdyby ona iey była pomocą, bądź ku szkodzie. Jedna albo więcey Kart przewróconych we grze nie uważaią się za Omyłkę, chyba żeby się to przy pierwszym rozdawaniu stało, i nim iedna z Kart Stołowych odkrytą zostanie.
  
4. Nie wolno nikomu więcey Sztychów iak ostatniego przegłądać, ani też wolno nikomu swoje własne Sztychy zrobione lub Karty w czasie gry rachować.
  
5. Nikt nie może więcey iak iedną Kartę do razu grać z ręki, lecz z tą Kartą nie tylko że mu wolno parę zrobić, i inną Kartę to same znaczenie mającą, zabrać, lecz wolno mu oraz tą iedną Kartą tyle innych zabrać Kart, ile tylko przez związki z Kartą swoją przy stosować może.



Naprzykład można Dziesiątkę  
 iedną 9 i Assa wziąć, i

— 8 — 2

— 7 — 3

— 6 — 4

— 5 — 5

tak iak 10.

6. Ten który ostatnią Kartę Stołową bierze, albo Stół sprząta, rachuje za każdy raz bez odwołania iedne Oko.
7. Ten który ostatni Sztych zrobi, gdy już wszystkie Karty rozdane będą, zabięra z nim oraz każdą inną Kartę, która tylko na Stole znajdować się może, i to się zowie Sweep\*) albo wymiatacz.
8. Lurch (*Bredouille*) albo podwoynie wygrana gra iest pięć.

---

\*) W Angielskim ięzyku czyta i wymawia się to słowo Sweep iak Swip; a słowo Lurch, iak Lordż.

## Ogólne Reguły.

1. Naypiérwaza i nayważniejsza Nauka iest ta, przypomnieć sobie, wiele Dziesiątek, Assów i Dwóiek wygrano, i czyli dwie Nadworne albo figurowe Karty nayprzód na Stole były odkryte, co w szczególności iest potrzebne. Wreszcie niech sobie każdy przypomnie wszystkie Karty, ieżeli może.

2. Jeżeli z Kartą przez siebie zadaną ani iedney ani więcey Kart z Stołu zabrać nie można, zawsze lepiej zadać Kartę Nadworną, ponieważ Karty nadworne mimo tego z większym nie mogą być pożytkiem, iak tylko parę Skupić; gdy przeciwnie inne Karty przez związki wiele innych z pożytkiem brać mogą.

Excepce. Będąc rozdającym, a Karty wszystkie są rozdane, trzeba iedną Kartę Nadworną zatrzymać dla zabezpieczenia się od Sweepa. Czasem też mając w ręku wielkie Kasino (lecz inne trzy znaki muszą iuż bydź grane) iest lepiej, mnieyszą zadać Kartę, która z Kartą Stołową przez Związek Dziesięć czyni, w Nadziei że można będzie Karty w związku będące z wielkim Kasino zabrać.

3. Będąc rozdającym i mając w ostatnich czterech Kartach wielkie Kasino (a reszta trzech Dziesiątek wyszła) trzeba, jeżeli nie ma Karty Nadworney dla Sweepa, wielkie Kasino zatrzymać, w nadziei zrobienia związków; chyba że Ośmka albo Dziewiątka w moim ręku, więc w takim razie jest lepszy Kasino sadać, a losowi porzucić, czyli się przy Sweepie nie wróci,

4. Skoro jestem obowiązany, Kartę jedną do Kart Stołowych dolożyć, a niemam Karty Nadworney, więc muszę naprzód mniejsze grać Karty; bo zachowawszy wyższe Karty aż do końca, można mieć zawsze Nadzieję przez związek inne Karty temi zabierać.

Excepce. Widziawszy, że małe Karty na Stole leżące przez złączenie Dziesiąć wynoszą (a wielkie Kasino jeszcze nie wyszło, ani też w moim ręku nie znajduje się) trzeba większą grać Kartę dla przeszkodzenia Przeciwnikom, ażeby swoje Kasino nie zabezpieczyli; lecz gdy trzy dziesiątki wyszły, a ja sam ani też mój Pomocnik nie jest rozdającym, trzeba się starać liczbę Dziesiąć między Kartami Stołowemi zrobić, bez względu czyli mój Pomocnik ma wielkie Kasino

w ręku, czyli nie ma, bo jeżeli się w ręku przeciwników naszych znajdzie, z pewnością prawie twierdzić można, że go przy Sweepie dostaną, jeżeli go wprzód nie zabezpieczyli.

5. Maść Pikowa warta nieiakiey bacznosci; dla tego trzeba ją zawsze przed innemi Maściami preferować, jeżeli iest za iedno, tę albo inną zebrać parę. Lecz chęć ta, zawsze Karty pikowe wygrywać powinna bydź wstrzeżliwa, ażeby inne przez to nie stracić zyski; chyba żeby przeciwnicy nasi wszystkie inne points byli zrobili, i podług podobieństwa większość Kart mieli, trzeba więc w takim razie starać się Karty pikowe zbierać dla przeszkodzenia, ażeby gra nie była wygrana.

6. Względem Assów, trzeba, jeżeli żadnych ieszcze nie zadano, albo jeżeli ieden albo dwa wyszło, a pierwsza albo druga ręka iednego miała, doczekać Okazyi, gdy same Dziesiątki i Karty Nadworne na Stole leżą, albo gdyby z innemi na Stole leżącemi Kartami mało czyniło stosunku, nimby się zadało; trzecia ręka i rozdający powinni go zawsze aż do końca zachować.

7. Gdy trzy Assy wyszły, trzeba by zwyczajnie czwarty złożyć, jeżeli jest pierwszą Kartą, którą mam zadać, lecz nigdy nie trzeba go bez żadnego względu po drugim graniu zatrzymać.
8. Maiąc dwa Assy w ręku, trzeba najpierwszey użyć Okazyi, aby iedno z nich zadać, w Nadziei, że nie będzie zabrany, aż znowu kolej do grania na mnie przyidzie; a gdy mój Pomnocik Assa gra, którego przez Stosunki zabrać nie mogę, trzeba przynajmniej takowe Stosunki, ile możności, starać się zmniejszyć, ażeby go Przeciwnicy nie tak łatwo dostali.
9. Maiąc w ręku swoim Assa i małe Kasino a potrzeba wypada iedno z obydwóch grać, lepiej więc wziąć ostatnie, ponieważ gdy Przeciwnicy ie wezmą, iedne tylko oko wygrawaią; przeciwnie zaś wygraliby dwa Oczy, gdyby się zdarzyło, żeby Assa w Stosunku iakowym wziąć mogli.
10. Jeżeli między stołowemi Kartami znajduie się wielkie Kasino i ieden Ass, a ia mam w ręku Dziesiątkę i Assa, trzeba zawsze Assy

brać naprzód, ponieważ te przez Stosunki mogą być wygrane; gdy przeciwnie Dziesiątka przez drugą Dziesiątkę wygraną być może.

xi. Ogólna reguła jest, na Stole nie pozostawiać iedną tylko Kartę, albo takie Karty, które przez złączenie iedną mogą być zabrane Kartą, z boiaźni aby przeciwnik Stół nie uprzętnął. Żadna część tey gry nie wymaga więcey Zastanowienia i Uwagi iak ta; a przecież jest często zwodniczą. Ponieważ bowiem większa liczba Kart jest tak wielkiej Wążności, i różnicę 6. Oczów czyni, więc zawsze warto odważyć się na nią. —

Przypadki przy których ogólne reguły szczególnie powinny być zachowane. Nie trzeba się odważać stół uprzętnąć, kiedy Przeciwnicy cztery naznaczyli z boiaźni, ażeby się nie usunęli z pod Lurcha albo gry podwójney; tym mniej ieszcze hazardować, gdy mają Dziewięć albo Dziesięć naznaczonych,

Przypadki, przy których ogólna reguła nigdy nie powinna być zachowa-

na. Na początku gry, gdy przez Stosunki wiele Kart zabrać można.

Gdy można iakikolwiek point zrobić.

Gdy ieden Sztych albo więcej różnicę Kart ustanowić mogą.

Gdy już wysoko naznaczyło się, a Przeciwnicy dwa albo trzy tylko points mają; w takim przypadku nie trzeba nigdy ogólną regułę zachować.

---

Kasino we trzy Osoby różnia się zupełnie co do Praw i reguł od gry we cztery Osoby, i grywa się wcale innym sposobem.

Zwyczajnie jest sposób takowy:

Zamiast iedenastu Oczów składa się gra z piętnastu. Sześć Marków wystarczą do znaczenia.

Lurch albo gra podwoyna jest Siedm.

Każda Osoba naznacza Oczy, które wygrywa bez odtrącenia czego.

Gdy Strony grające już tak daleko posunęli się we grze, że kilka tylko oczów brakuje do podwyższenia Licby ich Numerów do Sześćnaście, i gdy dwie Osoby, albo wszystkie trzy liczbę tę wypełnili; (co niżej objaśnić się mający przypadek okaże) więc gra rozsądza się podług stopnia oczów wygranych, tak iak przy grze wszystkich czterech, gdzie najwyższy przed najniższym, najniższy zaś przed Waletem, a ten przed grą samą, rachuje; i iak przy Pikiecie, gdzie ręka albo points wprzód się rachują, a po tym Kwinty i. t. d.

Porządek iak points (Oczy) po sobie następują i rachowane bywają, jest następujący:

Nayprzód wielkie Kasino.

po drugie małe Kasino.

3cie Większa liczba Kart.

4te większa liczba Pików.

5te Ass pikowy.

6te Ass treflowy.

7me Ass kierowy.

8me Ass karowy.



Przykład poprzedniczych reguł.

Wystawmy sobie, że w czasie gry

A. wygrał dwanaście points.

B. tyleż, lecz

C. wygrał trzynaście.

Przy ostatnim zaś rozdawaniu Kart

A. wygrał wielkie Kasino i treflowy i pikowy Ass.

B. wygrał mały Kasino i większą liczbę Kart.

C. wygrał większą liczbę Kart i Assy kierowy i karowy.

W takim więc razie ma każdy zgraiących 16. points do znaczenia, które w jednym czasie grę kończą. — Lecz Kwestya jest. — Kto wygrał? — Odpowiedź: B. wygrał, ponieważ A. wielkie tylko Kasino rachować może (co iednak grę jego nie uzupełnia, B. zaś natychmiast małe swe Kasino i większą liczbę Kart naznacza, a że te dwa, cztery points w porządku Stopnia swego grę czynią, nim ieszcze Assy pikowy i treflowy. Większość Pików i Assy Kerowy i Karowy, których C. wygrał, mogą być rachowane, więc B. ma prawo do Wygrania gry. —

Że zaś Kasino we dwie albo trzy Osoby, te same ma oczy, iak Kasino we cztery Osoby, i te same reguły względem potrącenia: więc wszystkie inne reguły z wszelkiego względu mają i tu miejsce.



---

## R e i e s t r,

---

1. Nayłatwiewszy i Naydokładniewszy Sposòb nau-  
czenia się Gry Wista.
2. Longina dokładne Reguly i Prawa Gry Lom-  
bra, Kadrilla i Cinkwilla.
3. Sposòb naynowszy do nauczania się w Szachy,  
grać. Przez Fieldinga.
4. Sposòb do nauczania się gry Tarok i Tarokk  
Lombra. Przez Fabra,
5. Sposòb do nauczania się Gry Bostona, Piki-  
ty i Kasino przez Teodora Engelmana.



111

1890

1. The first part of the report is devoted to a general survey of the situation in the country. It shows that the country is in a state of general depression, and that the people are suffering from want and distress. The cause of this is attributed to the war, and the consequent destruction of property and the loss of life.

2. The second part of the report is devoted to a description of the various departments of the country. It shows that the country is divided into several provinces, each of which has its own peculiar characteristics. The first of these is the province of the north, which is the most fertile and the most populous. It is the seat of the government, and the residence of the king.

3. The third part of the report is devoted to a description of the various branches of industry and commerce. It shows that the country is rich in minerals, and that there is a great deal of trade and commerce. The principal articles of export are sugar, coffee, and indigo. The principal articles of import are cloth, iron, and other manufactured goods.

4. The fourth part of the report is devoted to a description of the various branches of agriculture. It shows that the country is a great producer of sugar, coffee, and indigo. The principal articles of export are sugar, coffee, and indigo. The principal articles of import are cloth, iron, and other manufactured goods.

5. The fifth part of the report is devoted to a description of the various branches of education and science. It shows that the country is a great producer of sugar, coffee, and indigo. The principal articles of export are sugar, coffee, and indigo. The principal articles of import are cloth, iron, and other manufactured goods.

