

DE REGELEN

VAK

No.

VAN HET

3

BRE-, QUADRILLE-

EN

DOMINO-SPEL,

makkelijk gemaakt en verklaard.

ZEVENDE DRUK.

Prijs 15 Cent.

LEYDEN,

D. NOOTHOVEN VAN GOOR.

7





H
gebr
kaan
zijn
achte
Men
med
lere
C
men
altij
per
leg
ove
wij
ka

HET OMBRE-SPEL.

Het Ombre-spel wordt gespeeld door drie personen. Men gebruikt daartoe gewoonlijk twee spellen ieder van veertig kaarten, welke op de achterzijde verschillend van kleur zijn, en die men uit volle spellen uitzoekt, door er de achten, negens en tienen van elke kleur uit te schieten. Men gebruikt de twee spellen beurtelings, het een om mede te geven, en het andere om mede te wasschen (meleren) en kleur te maken.

Om de plaatsen aan de Ombre-tafel te bepalen, neemt men zes kaarten van drie onderscheidene kleuren, waarbij altijd de eene kleur ruiten moet zijn, (b. v. twee schoppen, twee harten en twee ruiten): drie van deze kaarten legt men voor de plaatsen der drie spelers, en uit de drie overigen laat men iederen speler één trekken, en op die wijze om de plaatsen loten.

De speler, die ruiten getrokken heeft, begint de kaart te geven, naar de regterhand om, drie aan drie,

tot dat ieder negen kaarten heeft. Daarna legt hij de overig blijvende dertien kaarten, den stok, aan zijne regterhand neder. Die aan zijne linkerhand gezeten is, wascht of meeleert, en legt dat spel vervolgens aan zijne linkerhand, met de kleur der kaarten naar boven, of omgekeerd: het eerste wanneer men met de **favorite** speelt, het laatste wanneer dit niet het geval is. Door iederen speler wordt beurtelings, ter regterhand om, gegeven en gemeleerd.

Indien er bij het geven van de kaart vergissingen plaats hebben, of kaarten omgekeerd liggen, dan moet de kaart op nieuw gegeven worden, doch met het andere spel; terwijl de speler aan de linkerhand het eerste spel meeleert, en nederlegt als vroeger.

De orde, waarin de kaarten op elkander volgen, is verschillend in het zwart en in het rood; en ook nog, naarmate zij al of niet troef zijn. — Geen troef zijnde, is de orde

In het *zwart*:

Schoppen en klaveren.

Heer, vrouw, boer, zeven, zes, vijf, vier, drie, twee, — te zamen 9.

In het *rood*:

Harten en ruiten.

Heer, vrouw, boer, aas, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, — te zamen 10.

Dat er in het zwart eene kaart minder gerekend wordt dan in het rood, komt daarvan, dat de twee zwarte azen altijd troef zijn.

Troef zijnde, is de orde der kaarten:

In het *zwart*:

Spadille, schoppen aas	} matadors.
Manille, schoppen twee of klaveren twee	
Basta, klaveren aas	
Ponto, heer	
Vrouw,	
Boer,	
Zeven,	
Zes,	
Vijf,	
Vier,	
Drie.	

 te zamen 11.
In het *rood*:

Spadille, schoppen aas	} Matadors.
Manille, harten zeven of ruiten zeven	
Basta, klaveren aas	
Ponto, harten aas of ruiten aas	
Heer,	
Vrouw,	
Boer,	
Twee,	
Drie,	
Vier,	
Vijf,	
Zes.	

 te zamen 12.

Ofschoon er dus eigenlijk maar vier **matadors** zijn, worden niet te min al de kaarten in troef, welke onmiddelijk op de **matadors** volgen, zoo men namelijk de vier **matadors** in de hand heeft, ook als **matadors** gerekend en betaald. — **Faux-matadors** noemt men, als men .b. v. **manille** met **basta**, **manille** met **basta** en **ponto**, enz. heeft, doch zonder dat **spadille** daarbij is. In dat geval worden ze niet gerekend noch betaald.

Nadat de kaart gegeven is, moet de speler aan de regterhand van den gever het eerst spreken, en zeggen of hij speelt dan of hij past; in het laatste geval dan spreekt de tweede en zoo ook deze past, dan is de beurt om te spreken aan den gever. Indien een der spelers vraagt, en de beide andere passen, dan moet hij opgeven wat hij wil spelen, een eenvoudig **vraagspel** of wel **gasco**, **sans-prendre**, **vole** enz., en welke kleur hij troef maakt. In een gewoon vraagspel, moet hij tevens zeggen, hoeveel kaarten hij noodig heeft. Deze kaarten neemt hij dan zelf van den stok af; en wel van boven af, nadat hij alvorens de kaarten, welke hij niet wil houden en voor welke hij andere in de plaats neemt, uit zijn spel heeft uitgenomen en op zijde gelegd (geécarteerd). Daarna geeft de speler — de ombre — aan dengene die aan zijne regterhand zit, zooveel kaarten van den stok, als deze vraagt, nadat die ook alvorens even zooveel kaarten uit zijn eigen spel heeft geécarteerd; en daarna aan den derden op dezelfde wijze. Bij het écarteren moet men altijd, zooveel mogelijk, trachten om een **renonce** te maken. De tegenspeler die het eerst

moet écarteren ruilt, als hij geen goed tegenspel heeft, zoo weinig kaarten mogelijk, ten einde zijnen mede-tegenspeler een goed spel te doen krijgen; men noemt dit *niet doorkoop*. Gewoonlijk schikt men het dan zoo, dat er vijf kaarten voor den laatsten tegenspeler overblijven.

De algemeene regel in het Ombre is, dat men, nog niet zeer ervaren in het spelen zijnde, op drie vaste trekken vraagt; meer geoefende spelers kunnen echter ook vragen op twee en een halven trek Wij geven hier eenige voorbeelden van goede vraagspellen, als volgt: **Spadille** met harten **manille**, **basta** en een of twee lage troeven; heeft men er geen lage troeven bij, maar in plaats daarvan een heer van eene andere kleur, dan is dat ook nog een goed vraagspel. De overige kaarten écarteert men gelijk boven gezegd is. Verder zijn *goede vraagspellen*:

In het *zwart*.

Spadille, **manille**, de heer (of ponto) en eene lage kaart van dezelfde kleur.

Spadille, **manille** en twee of drie lage kaarten van dezelfde kleur.

Spadille, heer, vrouw, boer, en zeven,

Manille, **basta**, **ponto** (dat zijn drie **faux-matadors**) en nog een of twee troeven.

Manille, **basta**, vrouw en nog twee troeven.

Manille, **ponto**, vrouw, boer en de zeven.

Basta, **ponto**, vrouw, boer en de zeven.

Ponto, vrouw, boer, zeven, zes en de vijf.

Goede vraagspellen in het rood zijn;

Spadille, manille, ponto en nog een of twee anderen.

Spadille, manille, ponto en vrouw bezet of gardée.

(NB. Men noemt de vrouw bezet, als men er nog eene lage kaart van dezelfde kleur bij heeft, en vrouw gardée, als men er den boer van dezelfde kleur bij heeft; zoo dat men, als de heer door partij wordt uitgespeeld, de lage kaart of den boer er op kan leggen, en dan nog kans heeft, om later met de vrouw een trek te maken).

Spadille, manille, heer en vrouw,

Manille, basta, heer, vrouw en een heer van eene andere kleur.

Manille, basta, vrouw, boer en twee anderen;

Manille, basta, ponto, (drie *faux-matadors*) en een of twee anderen.

Basta, ponto, heer en drie anderen.

Tamelijk goede, maar toch *zwakke vraagspellen* zijn :

In het *zwart* :

Spadille, basta, ponto.

Spadille, manille en een of twee lage troeven.

Manille, basta, zeven, zes en vijf.

Basta, ponto, vrouw, boer en eene kleine troef.

Spadille, ponto, vijf, vier en drie.

Heer, vrouw, boer, zeven en zes.

In het *rood* :

Spadille, basta, ponto.

Spadille, basta, heer en boer.

Spadille, basta, boer en vrouw.

Basta, **ponto**, heer, vrouw en boer.

Manille, **ponto**, heer, vrouw en boer.

Manille, **basta**, boer, twee.

Ieder spel kan op tweederlei wijze worden gewonnen. Vooreerst, wanneer de ombre vijf trekken maakt; en in de tweede plaats, als hij vier trekken maakt, en een der tegenspelers twee en de andere drie trekken.

Als dit geen van beide het geval is, dan verliest de ombre het spel. Hierbij kan nu een der tegenspelers vijf trekken of meer maken; en dan noemt men dit **codille**. Heeft de ombre slechts vier trekken en een der tegenspelers ook vier, dan is het **remise**. Ook is het **remise**, als de ombre slechts een trek maakt, en ieder der tegenspelers vier. Eindelijk is het **remise-royale** als de ombre en de tegenspelers ieder drie trekken maken.

Wanneer een der spelers gevraagd heeft, kan het gebeuren dat een ander, die op hem volgt, ook een goed spel heeft. Deze behoeft dan niet te passen, maar moet in dat geval iets meer zeggen, namelijk eene vraag doen in de **favorite** (als men daarmede speelt) of wel **gasco. sans-prendre** of **vole** annouceren. Heeft men eenmaal gepast, dan mag men later niet, als een ander gevraagd heeft, hooger bieden.

Een regel is het nog in het Ombre-spel, dat men, wanneer eene kleur wordt gespeeld, niet mag verzaken. Heeft men echter geen kaart van die kleur in handen (men noemt dit **renonce** hebben), dan mag men, indien het belang van het spel dit medebrengt, er eene kaart van eene au-

dere kleur of wel een troef inleggen. Het laatste noemt men **couperen**.

Indien er troef wordt opgespeeld, mag men natuurlijk geen troef verzaken, als men ze ten minste heeft. Evenwel mag men dit wel doen als men, terwijl er eene lage troef wordt opgespeeld, niets anders heeft dan **matadors**. Daarentegen moet men de **matadors** bekennen als er een hoogere **matador** wordt opgespeeld, zoodat b. v. **ponto** moet vallen voor **basta** en **basta** niet gerenonceerd mag worden als **manille** wordt opgespeeld. Indien **spadille** wordt opgespeeld moeten dus natuurlijk alle troeven, hetzij **matadors** of niet, worden bekend. Men zegt daarom dat met **spadille** de **matadors** worden *geforceerd*.

Door **favorite** of kleur, verstaat men de kleur van de kaart, die boven ligt, als het wasch-spel omgekeerd wordt. Is men overeengekomen om dit niet te doen, zoo als vaak gebeurt, dan bestaat er geen **favorite**.

Gasco is, wanneer men de beide zwarte azen heeft, die men dan op de tafel vertoont; als dan de overige spelers passen, keert men de bovenste kaart van den stok om. Deze kaart is troef. Men ziet dan de kaarten van zijn spel na, écarteert de kaarten welke men niet kan gebruiken, en neemt dan bij de omgekeerde troefkaart nog zoo veel anderen van den stok, als men noodig heeft. Overigens wordt het gespeeld als een vraagspel.

Sans-prendre spelen, beteekend zonder écarteren te spelen, en gaat boven een **vraag-** of **gasco**-spel. Men moet daartoe zeer goede kaarten hebben, om vijf vaste

trekken te kunnen maken, ofschoon het ook met vier trekken kan worden gewonnen. — De beide overige spelers kunnen dan den stok onder zich verdeelen, natuurlijk na alvorens te hebben geécarteerd. Blijven er kaarten van den stok over, dan heeft de speler, die het laatst kaarten ontvangt, de keus om de overig blijvende al of niet bloot te leggen. Dit zelfde regt heeft hij ook, wanneer er bij een **vraag-** of **gasco**-spel kaarten van den stok overblijven.

Wij laten hier eenige voorbeelden van goede **sans-prendre**-spellen volgen.

In het *zwart*:

Vier **matadors**, een troef en een heer.

Hetzelfde spel, zonder heer, maar met eene renonce.

Drie **matadors**, drie troeven en een heer.

Hetzelfde spel, zonder heer, maar met eene renonce.

Spadille, **manille**, heer en vrouw (of vrouw en boer), twee heeren en eene renonce.

Drie **faux-matadors**, drie troeven en een heer of eene renonce.

Manille, **basta**, vrouw, boer, twee troeven en een heer.

In het *rood*:

De spellen als in het zwart met vier en drie **matadors**.

Spadille, **manille**, **ponto**, drie troeven en een heer.

Spadille, **manille**, **ponto**, twee troeven, een heer en eene vrouw, bezet of gardée.

Drie **faux-matadors**, drie troeven, een heer en eene vrouw bezet of eene renonce.

Basta , ponto , heer, drie troeven en twee heeren.

Natuurlijk is het , dat in beide kleuren vijf **matadors** opgelegd **sans-prendre** zijn.

Van de **vole** onderscheidt men de **gewone vole** en de **vole-déclarée**.

De **gewone vole** kan gewonnen worden na een **vraag**-, **gasco**- of **sans-prendre**-spel , wanneer de omber alle trekken maakt. Wanneer hij deze wint, ontvangt hij grooter betaling; en verliest hij dezelve , dan wordt de **vole** afgetrokken van hetgeen hij vooraf reeds gewonnen had. Gaat de omber, na het opnemen van den vijfden trek , voort met spelen . dan wordt hij gerekend op de **vole** door te gaan.

Vole-déclarée is , wanneer een der spelers aanneemt dat hij , zonder **écarteren** , alle trekken zal maken.

De betaling geschiedt gewoonlijk met fiches.

Voor een gewoon vraagspel , van ieder speler een fiche.

Gasco betaalt drie fiches.

Sans-prendre betaalt vier fiches.

Vole , na een vraag- of **gasco**-spel , vier fiches.

Doorgaans betaalt men niet voor de **vole** na **gasco**, doch in dat geval wordt ook voor de **codille** bij **gasco** niet betaald. **Vole** na **sans-prendre** betaalt even als vole na een gewone vraag.

Vole-déclarée betaalt als volgt: Men telt bij elkander de vraag en de matadors , vervolgens telt men daarbij de **vole** op een gewone vraag , en berekent dit alles acht-dubbel.

Als men drie **matadors** heeft, krijgt men bovendien nog een fiche boven het spel. Voor elke daarop volgende kaart nog een fiche.

Als de omber de vijf eerste trekken achter elkander maakt, heet dit **premières**, en daarvoor ontvangt hij nog een fiche boven het spel.

Voor ieder spel in de **favorite**, zoowel **vraag-** als **gasco**, **sans-prendre**, **vole** en **vole-déclarée** wordt het dubbele van het gewone tarief betaald.

Indien de omber zijn spel verliest, hetzij met **remise** of met **remise-royale**, dan betaalt hij volgens het zelfde tarief aan ieder van zijne tegenspelers. Als hij met **codille** verliest, dan betaalt hij een fiche meer aan den tegenspeler die de **codille** gemaakt heeft. Als hij, na een **vraag**, **gasco** of **sans prendre**-spel, op de **vole** doorgegaan zijnde, deze verliest, dan worden er vier fiches afgetrokken van die, welke hij met het spel eerst gewonnen had.

Behalve de hier beschreven wijzen, kan men het **Ombre** nog op andere wijzen spelen, namelijk:

1°. **Ombre-à-deux**. Hierbij speelt men met zijn tweeën. Men écarteert dan al de ruiten uitgezonderd de **manille**; maakt dan ruiten tot **favorite**, en speelt op de gewone wijze.

2°. **Ombre à quatre**. Hierbij blijft de gever stil zitten. Ieder speler geeft overigens naar de regterhand om, op zijne beurt, en zit dus ook op zijne beurt stil.

3°. **Ombre-à-cinq** of **elnquille**. Hierbij is niets anders op te merken, dan dat men aan ieder acht kaarten

geeft, en dus geen stok overblijft. De daarbij voorval-
lende willekeurige veranderingen zal elk, die in het
Ombre-spel genoeg gevorderd is, gemakkelijk zonder
onderrigt begrijpen.

De betaling geschiedt altijd volgens bovenstaande tarief.

orval-
n het
zonder
tarief.

HET QUADRILLE-SPEL.

Dit spel wordt gespeeld door vier personen, met twee Ombre-spellen, van welke beurtelings het eene spel wordt gebruikt om mede te geven, en het andere om te meleren. De plaatsen worden bepaald op de zelfde wijze als bij het Ombre-spel; de speler, die ruiten getrokken heeft, geeft het eerst, en wel naar de regterhand om, aan iederen speler, en ook aan zich zelven, tien kaarten, zoodat er dus geen stok overblijft. Bij dit kaart geven ontvangt men tweemaal drie en dan vier kaarten. Ieder geeft, naar de regterhand om, op zijne beurt de kaart; en de speler, die tegenover den gever zit, meleert en legt de kaarten aan zijne linkerhand neer, even als bij het Ombre.

De volgorde der kaarten , zoowel wanneer zij troef zijn, als wanneer zij niet troef zijn , is even als bij het Ombre. Nadat de kaarten zijn rondgegeven , heeft de speler, die aan de regterhand van den gever zit , of, zoo als men dit noemt , de voorhand heeft , het regt van eerst te zeggen , of hij speelt (*permissie vraagt*) dan of hij past. In het laatste geval komt de speler aan zijne regterhand aan de beurt om te spreken , en zoo vervolgens.

Om een spel te winnen , moeten er altijd zes trekken worden gemaakt.

Men kan in het quadrille het navolgende spelen :

1^o Een eenvoudige vraag , waarbij men eenen heer beroept,

2^o **Mediateur.**

3^o **Gasco.**

4^o **Solo.**

5^o **Misère.**

6^o **Trois-quarts.**

7^o **Quatre quarts.**

8^o **Vole-déclarée.**

Al deze spellen gaan in de orde , waarin zij hier zijn opgenoemd , boven elkander.

1^o. Onder eenvoudige vraag met eenen heer verstaat men, dat een der spelers aanneemt om zes trekken te maken, na alvorens eenen heer te hebben beroepen. Wanneer de volgende spelers nu geen vraag doen in de **favorite** , of een hooger spel annouceren , maar integendeel passen , dan moet de speler eenen troef bepalen naar zijne verkiezing, (ten minste

als hij niet in de **favorite** gevraagd heeft), en daarna eenen heer noemen. Degeen die dien heer in handen heeft, is dan de maat (of *aide*) van den speler, en moet hem helpen om de zes trekken te maken. De speler, die voor de hand zit, begint het eerst te spelen; en vervolgens ieder op zijne beurt. De speler, die maat is, mag niet voor dat hij genoodzaakt wordt om zijnen heer op te spelen, op de eene of andere wijze aan den vrager kennis geven dat hij de aide is. De twee andere spelers spelen nu ook te zamen, om de partij het spel te doen verliezen, en om dus te zamen vijf of meer trekken te maken. Indien de beide tegenspelers te zamen vijf trekken maken, dan is het spel met **remise** verloren, maken zij er te zamen zes of meer, dan is het met de **codille** verloren. In het eerste geval betalen de vrager en zijn medespeler te zamen het spel, in het laatste dan betaalt de speler, die gevraagd heeft, **codille** aan beide tegenspelers.

Als algemeenen regel stelt men, dat een vraagspel goed is, wanneer de speler die vraagt, drie vaste trekken heeft. Hij roept voorts gaarne den heer, waarvan hij weinig heeft, doch nooit den heer van die kleur, waarin hij **renonce** heeft.

Goede spellen, waarop men permissie kan vragen, zijn:
In het *zwart*:

Spadille, **manille** en twee lage klaveren (of schoppen) vrouw en twee lage harten, en drie lage ruiten. Als men de voorhand heeft, of spoedig aan den slag kan komen, begint men met een lage troef uit te spelen.

Spadille, **ponto**, vrouw en twee lage klaveren (of

schoppen), met de vrouw en een lage harten, en drie lage ruiten. Men begint, natuurlijk als men de voorhand heeft, met troef heer uit te spelen.

Manille, ponto, vrouw en twee lage klaveren (of schoppen), heer en een lage harten, vrouw, boer en een lage ruiten. Men begint met **manille**.

Manille, ponto, boer en twee lage klaveren (of schoppen), heer en een lage harten, vrouw en twee ruiten. Speel **manille** uit.

Basta, ponto, vrouw en twee lage klaveren (of schoppen), vrouw en twee lage ruiten. Men begint met **basta** uit te spelen.

Basta, ponto, boer en twee lage klaveren (of schoppen) boer en een harten, heer en twee lage ruiten. Speel **basta** uit

Basta, ponto, en drie lage klaveren (of schoppen), harten heer en vrouw, ruiten vrouw met twee lage ruiten. Men beginne met een lage troef uit te spelen.

Ponto, vrouw, boer en twee lage klaveren (of schoppen) harten heer en vrouw, ruiten boer met twee lage ruiten. Speel **ponto** uit.

Goede vraagspellen in het *rood* zijn:

Spadille, manille, twee lage harten (of ruiten), klaveren vrouw met eene andere, en vier lage kaarten van de andere kleuren. Als men voor de hand zit, speelt men een lage troefkaart.

Manille, basta, heer en twee lage harten (of ruiten), klaveren vrouw en een lage klaveren, en drie lage schoppen. Speel **manille** uit.

Manille, **basta**, vrouw en twee lage harten (of ruiten), de vrouw en twee lage klaveren, de boer en nog een schoppen. Speel **manille** uit,

Manille, **ponto**, heer en twee lage harten (of ruiten), vrouw, boer en twee lage klaveren, heer en een lage schoppen.

Basta, **ponto**, heer en twee lage harten (of ruiten), heer en vrouw van klaveren, vrouw en twee lage schoppen. Speel **basta** uit.

Basta, **ponto**, vrouw en twee lage harten (of ruiten), vrouw, boer en een lage klaveren, schoppen heer en vrouw. Men begint, zoo mogelijk, met **basta** uit te spelen.

Basta, **ponto**, en drie van de laagste harten (of ruiten), klaveren heer en vrouw, boer en een lage schoppen. Men begint een lage troef uit te spelen.

Ponto, heer, vrouw en twee lage harten (of ruiten), klaveren heer en vrouw, vrouw, boer en een lage schoppen. Men speelt **ponto** uit.

2o. **Mediateur**, noemt men, wanneer een der spelers, om alleen zes trekken te kunnen maken, nog eenen heer noodig heeft. Wanneer nu geen der overige spelers iets meer zegt, dan krijgt hij daardoor het regt, om den heer dien hij verlangt in te ruilen voor eene kaart, mits tegen betaling van een fiche aan dengene, van wien hij dien heer

inruilt. De speler geeft den kaart, welke hij in ruil geeft, gedeekt over, noemt dan de kleur welke hij troef maakt, en speelt dan om zes trekken te maken tegen de drie overigen. Indien de speler troef maakt in de **favorite**, dan betaalt hij voor den ingeruilden twee fiches.

Natuurlijk moet men, om **mediateur** te kunnen spelen, een vrij sterk spel hebben. Bijzondere voorbeelden daarvan aan te geven zal voor een ieder, die eenigzins in het Quadrille-spel ervaren is, niet noodig wezen.

3°. **Gasco** kan worden gespeeld, wanneer men de twee zwarte azen heeft. Indien dan niemand een hooger spel heeft, vertoont men de beide zwarte azen, en beroept eenen heer, die dan de troef maakt, en mede zamen speelt tegen de beide overigen.

Men $\frac{1}{2}$ verkiest vooral **gasco** te spelen, in het geval dat men bij de twee zwarte azen eene **renonce** heeft, en be roept dan den heer van die **renonce**.

4°. **Solo** kan men annouceren, indien men kans ziet om, tegen de drie overigen, alleen zes trekken te maken. Het wordt gespeeld als de **mediateur**.

Als voorbeelden van goede spellen, waarop men **solo** kan annouceren, mogen de navolgende dienen.

In het *zwart*:

Drie **matadors** in klaveren, ruiten heer en de zes. harten heer en de zes, schoppen heer en de zes. Speel troef uit.

De kans om te winnen is hierbij als 27: 4.

Drie **matadors** met de drie, vier en vijf van klaveren, (of schoppen), twee ruiten en twee harten.

De kans staat als 10: 1.

Spadille manille, drie, vier en vijf van klaveren (of schoppen), ruiten heer en een lage ruiten met drie lage harten.

De kans is als 11: 2.

Drie **faux-matadors**, drie, vier en vijf van klaveren (of schoppen), ruiten heer en de zes, en twee lage harten.

De kans is hierbij als 10: 1.

Spadille, drie, vier, vijf, zes en zeven van klaveren, ruiten heer en een lage ruiten, schoppen heer en harten heer.

De kans om te winnen staat als 27: 2.

Goede **solo**-spellen in het *rood*:

Drie **matadors** in harten, ruiten heer met nog een ruiten, schoppen heer en een schoppen, klaveren heer en twee klaveren.

De kans om te winnen staat als 2: 1.

Drie **matadors**, drie, vier en vijf van harten, twee lage ruiten en twee klaveren.

De kans is als 10: 3.

Spadille, **manille**, twee, drie, vier, vijf en zes van harten, twee lage ruiten en een lage klaveren.

De kans is als 10: 1.

Drie **faux-matadors** met de vrouw, drie, vier en vijf van ruiten, een lage harten, en twee klaveren.

De kans is hierbij als 10: 2.

Spadille, twee, drie, vier, vijf en zes van harten, ruiten heer en een ruiten, schoppen heer en klaveren heer.

De kans is als 4: 1.

50. **Misère** annonceert men, als de kaarten die men in de hand heeft allen zeer laag zijn, zoodat men, ofschoon ook de tegenspelers dit met hun drieën trachten te bewerken, geen enkelen trek kan maken. Ook kan men het annonceren, als men veel kaarten van eene kleur heeft, zoodat men, als die kleur wordt opgespeeld, altijd eene lagere kaart kan opleggen. Men maakt in ieder geval die kleur troef, waarin men het minst heeft, en nog liever, als men daarin **renonce** heeft.

Hoe gemakkelijk dit spel ook oppervlakkig schijnen moge is het echter in sommige gevallen een zeer moeilijk spel, zoowel voor den speler als voor de tegenspelers.

Eene wijziging van **misère**, en die daarboven gaat is de **misère-ouverte**. Deze wordt in de zelfde gevallen, als boven is aangegeven, en ook op de zelfde wijze ge-

speeld , doch met dit onderscheidt , dat degeen die **misère** speelt , verplicht is , om , nadat de eerste slag is opgenomen , en er voor den tweeden keer wordt uitgespeeld (dus bij de vijfde kaart), zijn spel open te leggen.

6°. **Trois-quarts** wordt gespeeld in verschillende gevallen , namelijk indien een der spelers twee zwarte azen en een rood in handen heeft. In het eerste geval beroept hij eenen heer ; die dan troef maakt , en medespeelt op de wijze als bij een gewoon vraagspel.

In het tweede geval , namelijk van **trois-quarts** met drie heeren , dan maakt **spadille** troef en speelt mede. Heeft degeen , die **trois-quarts** anonceert , de **spadille** in handen , dan moet **basta** troef maken en medespelen. Indien hij ook de **basta** in handen heeft , dan zou de vierde heer moeten troef maken en medespelen , maar , dan is het voordeeliger , om niet **trois-quarts** te spelen , maar liever **gasco**.

7°. **Quatre-quarts** is als men in zijne kaart vier heeren of vier azen heeft. In het eerste geval moet **spadille** troef maken en medespelen (of **basta** indien **spadille** bij

de vier heeren in handen is); en in het tweede geval kan men naar willekeur eenen heer kiezen. Men laat bij het beroepen van eenen heer, zoowel in **trois-quarts** als in **quatre-quarts**, zoo mogelijk, den heer van de favorite vrij.

80. **Vole** is, even als bij het Ombre, wanneer men al de slagen maakt, na het een of ander spel. Wanneer men na den zesden trek voortgaat met spelen, dan wordt men gerekend op de **vole** aan te gaan,

Vole-déclarée noemt men, wanneer, een der spelers annonceert, dat hij alleen al de trekken zal maken.

Premières rekent men, wanneer bij een eenvoudige vraagspel, **gasco**, **trois-quarts** en **quatre-quarts**, de beide maats, die spelen, te zamen de zes eerste trekken maken. Bij **mediateur** en **solo** moet natuurlijk de speler, om **premières** te winnen, de zes eerste trekken alleen maken.

De **matadors** worden gerekend als bij het Ombre, doch met dit onderscheid dat in die spellen, in welke men met een maat (of aide) speelt, de **matadors** ook gerekend worden, indien zij ze te zamen in behoorlijke volgorde (**spadille**, **manille**, enz.) hebben.

Omtrent het couperen en het forceren van de **matadors** gelden de zelfde regelen, die bij het Ombre zijn aangegeven.

Wanneer er in een spel wordt rondgepast, dan is degen die **spadille** in handen heeft, verplicht om eenen heer te beroepen en troef te laten maken, en om hierop een gewoon vraagspel te spelen. Men noemt dit **spadille-forcée**.

Wanneer de aide bij **spadille**, **spadille-forcée gasco**, **trois-quarts** en **quatre-quarts** een troef moet bepalen, dan mag hij de kleur van den beroepen heer niet troef maken.

De betaling geschiedt met fiches.

Voor een gewoon vraagspel ontvangt men een fiche.

Spadille-forcée twee fiches.

Mediateur drie fiches.

Gasco vier fiches.

Solo vijf fiches.

Misère drie fiches, en **misère-ouverte** acht fiches.

Trois-quarts vier fiches.

Quatre-quarts zes fiches.

Vole na een gewoon vraagspel, na **mediateur** en na **gasco** betaalt vier fiches; na **solo**, na **trois-quarts**, en na **quatre-quarts** zes fiches.

Vole-déclarée betaalt als volgt: Men telt bij elkander de vraag, en de **matadors**, vervolgens telt men daarbij de **vole** op eene gewone vraag, en berekent dit alles achtdubbel.

Premières betaalt een fiche boven het spel.

Drie **matadors** betaalt een fiche boven het spel, en voor elke volgende kaart een fiche meer.

Wanneer een spel remise verloren wordt, dan betalen de

spelers of speler aan hunne partij volgens het zelfde tarief.

Wordt een vraagspel **codille** verloren, dan betaalt de geen, die gevraagd heeft, daarna aan de tegenspelers een fiche meer. Zijn aide is van de betaling verschoond.

Wanneer men, na het winnen van de zes eerste trekken op de **vole** doorgestaan zijnde, deze verliest, dan wordt de betaling van de **vole** afgetrokken van hetgeen men reeds gewonnen heeft.

In de **favorite** wordt even als bij het Ombre, elke betaling verdubbeld.

HET DOMINOSPEL.

Het **domino-spel** is een spel van berekening, waarbij van het toeval ook wel iets afhangt, maar waarin van de bekwaamheid van den speler toch het allermeeest afhangt.

Dit spel ontleent zijnen naam aan de voorwerpen van welke men zich bedient om het te spelen. Deze voorwerpen zijn **domino-steenen**, dat wil zeggen langwerpig vierkante met een zwart domino bedekte platte steenen van wit been of ivoor, op ieder van welke een verschillend getal zwarte oogen staan. Die steenen zijn acht en twintig in getal.

Het **domino-spel** wordt gemeenlijk gespeeld door twee personen, zijnde dit de gewone partij; doch men kan, bij onderlinge voorafpraak, ook overeenkomen het te spelen

met drie, vier, vijf en zelfs zes personen: dit zijn echter uitzonderingen, welke in het wezen der zaak niets aan het spel veranderen, en altoos onderworpen blijven aan de algemeene regelen, die wij hier laten volgen, zoo, als dit spel tegenwoordig meestal gespeeld wordt.

1. De gewone partij wordt gespeeld hetzij om te zien wie het eerst domino zijn zal, of wie oogen winnen zal, of wie het eerst honderd of honderd vijftig oogen zal halen, of zooveel oogen als men zal overeenkomen.

Domino zijn beteekent: het eerst al zijne steenen aangezet te hebben. Oogen winnen wil zeggen, bij het einde van ieder spel de minste oogen te hebben op de steenen, die van weerszijden worden overgehouden.

2. Deze partij wordt gespeeld met zes steenen, op zijn minst, in handen van elk der spelers.

3. Men kan ook overeenkomen, dat elk der spelers zeven, acht, negen, tien, twaalf of zelfs veertien steenen zal hebben.

4. Men trekt eerst, om te zien wie de eerste zet zal hebben. Dit geschiedt door het spel dooreen te roeren en er twee steenen uit te halen. Van die twee neemt degene die niet geroerd heeft, er een en legt dien bloot; de roerder neemt den anderen steen en legt dien insgelijks bloot. Diegene van beiden, die den hoogsten steen heeft getrokken heeft den eersten zet.

5. De speler, die den eersten zet heeft, roert de steenen op nieuw.

6. Ieder neemt nu een zoodanig getal steenen als men eer men begon , afgesproken is. Degene die niet den eersten zet heeft , heeft het regt om zijne steenen het eerst te nemen.

7. De steenen die blijven liggen , moet degene , die den eersten zet heeft , nederleggen aan zijne regterhand , hetgeen ook vooral noodzakelijk is om altoos het bewijs te hebben wie den eersten zet heeft gehad.

8. De steenen moeten genomen worden voor den voet weg , en dus zonder uitzoeken.

Na de steenen door elkander geroerd te hebben , legt men ze in de breedte op eene rij ; degene , die tweede spe-ler is , breekt die rij waar hij wil , met andere woorden , hij neemt van het einde van die rij aan zijne regterhand zooveel steenen weg als hij goedvindt , en legt die in de zelfde volgorde onder aan de rij.

Vervolgens neemt degene die het laatst moet spelen den eersten steen van het boveneinde van de rij ; hij die den eersten zet heeft , neemt den tweeden steen ; en zoo vervolgt men , totdat ieder der spelers het overeengekomen getal steenen heeft.

9. Wanneer , terwijl men daarmede bezig is , een der spelers het ongeluk heeft een steen bloot te werpen , die aan een der overige spelers zou moeten komen , dan heeft die speler het regt om òf de geziene steen aan te nemen òf weer over te laten roeren.

10. Degene die den eersten zet heeft , kan zetten welken steen hij verkiest. Zijn doel moet altoos wezen om zooveel

oogen te winnen als mogelijk is, hetzij door het spel te sluiten, hetzij door domino te maken.

11. Het gebruik dat echter geen wet is, wil dat men altoos begint met den hoogsten dubbele die men onder zijne steenen heeft.

Gesteld hij heeft dubbele zes; zijne tegenpartij zet vervolgens de zes-vijf aan, waarop hij zijn vijf-vier aanbrengt de tegenpartij zet nu dubbele vier; heeft nu den eersten zetpersoon de zes-vier, zoo kan hij naar verkiezing zes overal, of vier overal maken, door dien steen aan den eenen of aan den anderen kant aan te zetten.

12. Degene die speelt, moet dus wel nagaan aan welken kant het spel gesloten zal zijn, en er toe overgaan, het te sluiten bijaldien het hem waarschijnlijk voorkomt, dat hij met minder oogen zal blijven zitten dan zijn tegenpartij.

13. Bijgevolg, om het spel te sluiten, moet hij overal zes maken, wanneer hij geen zessen meer heeft, en overal vier, wanneer hij geen vieren meer, maar nog wel eene zes heeft.

Gesteld in het eerste geval, dat zijne tegenpartij geen zessen meer heeft, dan zal het spel gesloten zijn met de zes overal, en in het tweede geval, dat zijne tegenpartij geen vieren meer heeft dan zal het spel gesloten zijn met vier overal.

14. Maar het kan gebeuren, dat, met zes overal of met vier overal, het spel nog niet is gesloten gelijk de speler gewild had, en dat de speler nog een steen heeft om aan te zetten. In dat geval zal het een vergeefsche poging ge-

weest zijn die echter geen nadeel aan den speler toebrengt, daar hij nog altoos de kans blijft behouden, om domino te maken en zoo de partij te winnen.

15. Het spel kan nog op eene andere wijze worden gesloten, namelijk wanneer geen van beide spelers kan aanzetten noch aan den eenen, noch aan den anderen kant, bijv. blank-aas wanneer zij noch blanken noch azen hebben. Degene die weinig in zijn spel heeft, moet al het mogelijke doen, om het spel te sluiten.

16. Somwijlen maar toch zeer zelden, is het spel gesloten met den eersten zet.

Een speler die weinig punten in zijn spel heeft, moet dus dadelijk een dubbele uitzetten, van welke soort hij geen andere steenen meer heeft: dubbele vier, bijvoorbeeld, wanneer hij geen andere vieren meer heeft; want wil het geval zijne tegenpartij ook geen vieren heeft, dan is het spel gesloten, en in dat geval heeft hij kans om een slag te maken

17. In de beide vorengenoemde gevallen, worden de oogen geteld, en diegene van beiden, die de minste oogen heeft, wint de partij, wanneer er gespeeld wordt om de meeste Punten, of hij wint het spel, wanneer er gespeeld wordt in honderd vijftig of meer uit.

18. Wordt er gespeeld om de meeste punten, dan bepaalt de verliezer volgens overeenkomst de bepaalde som of wel zoo- of zooveel voor ieder oog, dat hij meer overhoudt dan de winner.

19. Is het honderd uit of honderd vijftig, of meer, dan

schrijft de winner al de oogen welke de tegenpartij overhoudt, zonder er iets af te trekken ; en er wordt verder gespeeld.

20. Men wint ook het spel, gelijk straks gezegd is, wanneer men domino maakt, dat wil zeggen, wanneer men al zijne steenen aangezet heeft eer zulks aan de tegenpartij is mogen gelukken.

21. Men kan daarnaar beoordeelen van hoeveel gewigt het is, den eersten zet te hebben. En inderdaad wanneer geen van beide in de loop van het spel hunne beurt voorbij behoeven te laten gaan omdat zij niet kunnen, alsdan moet hij, die den eersten zet gehad heeft, noodwendig ook het eerst zijn laatsten steen hebben aangezet, en blijft de andere, hetgeen van zelf spreekt, nog met een steen zitten.

22. Degene die domino maakt, ontvangt van den anderen eene overeengekomene som, wanneer er enkel partij wordt gespeeld, of anders bijaldien om de oogen gespeeld is, zoo of zooveel voor ieder oog, dat de anderen meer overhoudt dan hij zelf. Wordt er gespeeld in honderd, of zoo- of zooveel uit dan schrijft de winner al de oogen van de tegenpartij.

23. In het laatste geval worden de steenen op nieuw geroerd en de partij wordt vervolgd.

r-
ler

is,
en
tij

gt
er
r-
au
ok
le
en

en
lt
oo
dt
o-
ij.
w

Door den Uitgever dezès is bij alle Boekhandelaren verkrijgbaar gesteld :

BEKNOPTE HANDLEIDING tot het schaakspel , naar L. STEIN, kl. 8o. 8e. 3e. dr.	f 0,60
" OVERZIGT van het Piket en Whistspel , kl. 8o. 3e. dr.	" 0,25
" Verklaring, van het Ombre en Quadrille spel , 6e. dr. kl. 12o.	" 0,15
HET TOOVERBOEK VAN EEN KAARTSPELER, of 126 kunsten met de kaart. 3 ^e druk 8o pag. druks.	f 0,45
HAL, (J. L. VAN) De volmaakte Kaartspeler , waarin op eene bevattelijke wijze de regelen van de meest in gebruik zijnde Kaartspelen worden uiteen gezet en verklaard, benevens een bevattelijk onderrigt in de Bord- en Balspelen. 197 pag. dr. met gesteedrukten omslag. f 0,90	f 0,90
EEN RAREKIEK , door de Gebr. SPIRITUS ASPER en SPIRITUS LENTIS, 3 ^e druk. Met 16 houtsnec platen	f 0,50
EEN BEESTENSPEL , door de Gebr. SPIRITUS LENTIS en SPIRITUS ASPER. 3 ^e druk	" 0,50
NIEUW BRIEVENBOEK of de kunst gemakkelijk gemaakt om brieven te schrijven in een beschaafden toon , inhoudende : Kunstmattige regels, brieven van gelukwensching, id. id. van kennisgeving, id. van rouwbeklag, id. van herinnering, id. van klacht, beterschap, enz. id. van verontschuldiging, id. van dankbeuging, id. van gemengden inhoud, id. van beant- woording op al de voorgaande en minnebrieven.	f 0,50
BRIEVENBOEK voor beschaafde meisjes en vrouwen : inhoudende modellen van brieven voor alle omstandigheden des levens. 64 pag. druks.	f 0,50
SANNETJE, eene week in dienst van de eerzame weduwe Rimpel. Een koddig winter avond-leetuurje, 3 ^e druk	f 0,50