

BEKNOPT OVERZIGT

VAN HET

PIKET- EN WHISTSPEL.

*Savoir la marche est chose fort unie ;
Savoir le jeu, c'est le fruit du génie.*

VIERDE DRUK.

LEIDEN,
D. NOOTHOVEN VAN GOOR.

PI

~~VAK~~

8

No.

BEKNOPT OVERZIGT

VAN HET

PIKET- EN WHISTSPEL.

Savoir *la marche* est chose fort unie;
Savoir *le jeu*, c'est le fruit du génie.

VIERDE DRUK.



LEIDEN,
D. NOOTHOVEN VAN GOOR.

He
voudi
zeer
daari
make
door
welk
H
voor
hoe
beh
ten
pun
een
die
ter
pic
en
he

~~~~~  
Druk van D. Noothoven van Goor.

## HET PIKETSPEL.

---

Het piketspel is een der schoonste kaartspelen; hoe eenvoudig hetzelfde ook schijnen moge, behoort het echter met zeer veel oplettendheid gespeeld te worden, wijl men, om daarin wel te slagen, uit zijn eigen spel moet trachten op te maken, welke kaarten de tegenspeler in de hand heeft, hetzij door het zien der kaarten, welke deze vertoont, of van die, welke hem schijnen te ontbreken.

Het piketspel willende beschrijven, zullen wij daarvan, vooreerst, een *algemeen overzicht* geven; ten tweede aantoonen, hoedanig men omtrent *de ruiling van kaarten* (het écarteren) behoort te *handelen*, en *wat de beteekenis zij van blanke kaarten* (cartes blanches); ten derde, wat men verstaat door het *punt* (point), een *derde*, een *vierde*, een *vijfde*, een *zesde*, een *zevende* en een *achtste*; ten vierde, aanwijzen *de volgorde*, die bij het *optellen van het spel moet in acht genomen worden*; ten vijfde, *de onderscheidene wijzen aantoonen*, waarop het piquet-à-écrire gespeeld wordt, en eindelijk, ten zesde, *de wetten en regelen doen kennen*, welke men omtrent dit spel niet mag uit het oog verliezen.

## I. Algemeen overzicht.

Het piketspel wordt gespeeld door *twee* personen, met een spel van *twee en dertig* kaarten, als : *het aas, de heer, de vrouw, de boer, de tien, de negen, de acht en de zeven* van ieder der vier kleuren; bepalende deze volgorde de waarde van iedere kaart boven de andere; de kaarten gelden ieder zoo veel als zij aantoonen, namelijk de *tien* 10 punten, enz.; het *aas* echter geldt 11, de *heer, vrouw* en *boer* gelden elk 10 punten.

Men trekt, om te zien wie de kaart geven zal; hij, die de laagste kaart trekt, moet het spel doorschieten (*mêler*), daarna de kaarten den tegenspeler aanbieden, om die, des verkiezende, nog eens door te schieten; de tegenspeler *coupeert*.

Vervolgens worden de kaarten twee aan twee, of drie aan drie, doch meestal twee aan twee, gegeven. Men houdt zich verder aan eene en de zelfde wijze van geven. Ieder bekomt *twaalf* kaarten, zoodat er niet meer dan *acht* overblijven.

Wanneer de gever aan den tegenspeler bij toeval *dertien* kaarten geeft, dan staat het dezen vrij, het spel al dan niet, naar verkiezing, te doen doorgaan. Van de overblijvende acht kaarten kan hij, die voor de hand zit, er *vijf* nemen, en moet er *drie* aan den gever overlaten; bijaldien hij echter, *dertien* kaarten bekomende, het spel houdt, mag hij er niet meer nemen dan *vier*, altijd *drie* aan den gever overlatende. Zoo daarentegen de gever *dertien* kaarten heeft, kan hij er drie wegdoen, maar mag er niet meer dan *twee* nemen. Wanneer een der spelers *veertien* kaarten had, zou het spel moeten worden vergeven.

Wanneer een der overblijvende *acht* of *zeven* kaarten bloot lag, kon het spel gespeeld worden, ten ware het de bovenste

of de eerste kaart der drie bovenste kaarten van den tegen-  
speler wezen mogt, want alsdan zou het spel niet kunnen  
gespeeld worden.

Men heeft in dit spel drie kansen, te weten: *Repic*, *Pic*  
en *Capot*. De *Repic* heeft plaats, wanneer men in zijn spel  
dertig punten telt, en de tegenspeler geen beter of gelijke  
roem heeft (*ne pare pas*), dan zegt men: ik heb *negentig*, en  
gaat voort met de verdere punten te tellen.

*Pic* is, wanneer men, een zeker aantal punten geteld heb-  
bende, zonder dat de tegenspeler een eenig punt geteld heeft,  
tot dertig telt; alsdan zegt men, in plaats van ik heb dertig,  
ik heb zestig, en men gaat verder voort met tellen.

Hier staat aan te merken, dat men, om *Pic* te maken,  
voor de hand moet zitten; want bijaldien men niet voorzigt,  
en de voorzittende eene kaart opspeelt, die eenen trek maakt,  
dan telt hij één voor dien trek, terwijl men, al had men in  
zijne kaart negen en twintig geteld, zoo men de opgespeelde  
kaart opnam, evenwel niet meer dan dertig tellen zou, ten  
ware de voor de hand speler eene kaart opspeelde, die niet  
voor een trek telt, zoo als eene *negen*, *acht* of *zeven*, wijl men  
in dat geval tot *dertig* komen kan, zonder dat de voor de  
hand speler eenen eenigen trek heeft.

*Capot* is, wanneer de speler al de trekken maakt. Hierdoor  
telt hij *veertig* punten, terwijl hij, die slechts de meeste trek-  
ken maakt, daarvoor *tien* punten telt.

## II. Op welke wijze het ruilen (*é carter* en) geschiedt, en wat men door blanke kaarten (*cartes* *blanches*) verstaat.

Men schikt de soorten der kaarten bij elkander, en naar

de opgegevene volgorde; uitgenomen den *heer*, de *vrouw* en den *boer* worden al de kaarten *blanke kaarten* genoemd. De speler, die alleenlijk *blanke kaarten* heeft, vertoont dezelve, en telt daarvoor, nadat de tegenspeler geruild heeft, *tien* punten.

De voor de hand zitter ruilt (*écarte*) het eerst *vijf* kaarten, die hem voor zijn spel het meest dienstig schijnen, en neemt daarvoor *vijf* kaarten uit den stok (*talon*). Hij mag er wel minder, maar niet meer ruilen (*écarter*) dan vijf; zoo hij minder neemt, dan mag hij die der *vijf*, hem toekomende, doch overgelatene kaarten bezien; men is verplicht, ten minste *ééne* kaart te nemen. Bijaldien de geveer niet al de hem gelaten kaarten nemen wil, kan hij volstaan met er *ééne* te nemen, en mag alsdan de overige bezien, waartoe ook hij, die voorzit, het regt heeft, maar deze moet tevens zeggen, in welke kleur hij zal beginnen te spelen, en waarin hij dan ook verplicht is te beginnen; en wanneer de andere de voor hem overgelatene kaarten met zijne weggeworpene kaarten vermengd heeft, dan heeft hij, die de voorhand heeft, het regt, om de weggeworpene kaarten te zien, altijd met aanzegging der kleur, waarmede hij zal beginnen te spelen.

Wanneer hij, die gezegd heeft, bij voorbeeld, ik zal met *Ruiten* beginnen, met eene andere kleur begon, zou de tegenspeler regt hebben, om de kleur op te geven, waarmede hij kon begeeren dat begonnen moest worden.

Bij het ruilen (*écarter*) is het doel der goede spelers om het punt, dat is, de meeste kaarten van eene en de zelfde kleur te hebben; waarom hij die kleur van kaarten houdt, waarvan hij de meeste heeft, of wel, waarin zijn spel het sterkst is; want het is beter, bij voorbeeld, een en veertig van eene kleur te houden, dan vier en veertig van eene

ander  
men  
hebb  
tien  
mak

veer

B

mak

tien

ong

dat

de

ve

he

de

m

g

g

I



andere, waarin men geen vijftiende hebben zou, zelfs al had men die; trouwens het is voordeeliger, een en veertig te hebben, wanneer eene enkele kaart kan dienen om een vijftiende van het aas of het punt te bekomen, en de kaart te maken, hetgeen niet zou kunnen gebeuren met de vier en veertig punten, ten ware men zeer voordeelig inkocht.

Bij de ruiling (*Vécart*) moet men trachten *veertienden* te maken, dat is, dat men *vier azen, heeren, vrouwen, boeren of tien*en bekomme. Een *veertiende* van het *aas* maakt al de overige ongeldig; bij dit *veertiende* kan men nog een minder tellen, dat men hebben mogt, zoo als van *vier tien*en, al had ook de tegenspeler veel hooger dan dit laatste, want het hoogste *veertiende* doet al de overige des tegenspelers vervallen.

Bijaldien er geen *veertiende* is, kan men *drie azen, drie heeren*, enz. tellen; doch het kleinste *veertiende* maakt zelfs de *drie azen* ongeldig. Wanneer men een *veertiende* heeft, kan men daarentegen de *drie azen*, enz. daarbij rekenen; maar geen drie van de *negen, de acht* of de *zeven*.

### III. Wat men door een punt, een derde, een vierde, een vijfde, een zesde, een zevende en een achtste verstaat.

Het *punt* is een getal kaarten van ééne kleur, die men in zijn spel heeft, waarvan men de waarde zamenvoegt, om ze aan te kondigen; men moet in het oog houden, dat, tot het tellen van het punt, het *aas elf* geldt, en de *heer, vrouw* en *boer* elk *tien*; de overigen het getal dat zij aanduiden, gelijk reeds is aangemerkt.

De voor de hand speler zegt het punt, dat hij heeft, en vraagt den tegenspeler of het goed is. Zoo deze er niet zoo

veel kan tellen, zegt hij dat het goed is. Zoo zijn getal gelijk is, zegt hij dat de punten gelijk staan; en zoo hij meer heeft, zegt hij, dat het punt des voorspelers niet goed is. Degeen, die het *hoogste punt* heeft, telt daarvoor zoo veel punten als hij kaarten heeft: die de *meeste punten* heeft, telt ze.

Het zelfde geval heeft plaats, wanneer de beide spelers dezelfde *derden*, *vierden*, *vijftienden*, enz. hebben, ten ware de eene, door een hooger *vijftiende*, *vierde* of *derde*, het *derde*, *vierde* of *vijftiende*, dat gelijk zijn mogt aan dat zijns tegenspelers, goed maakte.

## DE DERDEN.

Er zijn zes soorten van *derden*: de eerste, die van *het aas*, bestaande uit het *aas*, den *heer* en de *vrouw*; de tweede is die van den *heer*, de *vrouw* en den *boer*; de derde is die van de *vrouw*, den *boer* en de *tien*; de vierde is die van den *boer*, de *tien* en de *negen*; de vijfde is die van de *tien*, de *negen* en de *acht*; de zesde die van de *negen*, de *acht* en de *zeven*. Alle drie moeten van eene en de zelfde kleur zijn.

## DE VIERDEN.

Er zijn vijfderlei *vierden*. De eerste, van *het aas*, bestaat uit *aas*, *heer*, *vrouw*, *boer*; de tweede uit *heer*, *vrouw*, *boer*, *tien*; de derde uit *vrouw*, *boer*, *tien*, *negen*; de vierde uit *boer*, *tien*, *negen*, *acht*; de vijfde uit *tien*, *negen*, *acht*, *zeven*.

## DE VIJFDEN.

Er zijn vier *vijfden*: de eerste, van *het aas*, bestaat uit *aas*, *heer*, *vrouw*, *boer*, *tien*; de tweede uit *heer*, *vrouw*, *boer*, *tien*, *negen*; de derde uit *vrouw*, *boer*, *tien*, *negen*, *acht*; de vierde uit *boer*, *tien*, *negen*, *acht*, *zeven*.

## DE ZESDEN.

Er zijn drie *zesden*: de eerste, die van *het aas*, bestaat uit *aas*, *heer*, *vrouw*, *boer*, *tien*, *negen*; de tweede uit *heer*,

*vrouw*  
de *vr*  
*acht*,

Er  
*aas*,  
de *t*

Er  
eene  
volg

H  
gev

enz.

*vijf*

pun

wa

het

*vij*

ool

het

*ze*

is

de

ho

de

e

*vrouw, boer, tien, negen, acht*; de derde, genaamd die van de vrouw, of de laagste, bestaat uit *vrouw, boer, tien, negen, acht, zeven*.

## DE ZEVENDEN.

Er zijn twee soorten van *zevendens*: de eerste is die van het *aas*, bestaande uit *aas, heer, vrouw, boer, tien, negen, acht*; de tweede uit *heer, vrouw, boer, tien, negen, acht, zeven*.

## DE ACHTSTE.

Er is maar ééne soort van *achtste*, te weten, de *acht* in eene en de zelfde kleur, van het *aus* af gerekend, op elkander volgende kaarten.

Het is nuttig, bij het ruilen (*écarteren*), hierop acht te geven, dat het den speler voordeelig is, derden, vierden enz. te hebben; want een *derde* geldt 3, een *vierde* 4, een *vijfde* 15, een *zesde* 16, een *zevende* 17 en een *achtste* 18 punten, behalve het punt voor het meeste aantal kaarten; wanneer, bij voorbeeld, een speler een vijftiende had, waarvan het punt goed was, zou hij vijftien voor het vijftiende en vijf voor het punt tellen, hetgeen twintig zou uitmaken; zoo ook met een vierde, welke vier voor het punt en vier voor het vierde zou tellen. Het zelfde heeft plaats met de *zestienden, zeventienden* en *achttienden*.

Men moet hier mede opmerken, hoewel dit reeds hiervoren is aangemerkt geworden, dat het hoogste *derde, vierde*, enz. de mindere *derden, vierden*, enz., en dat het minste *vierde* de hoogste *derden* ongeldig maakt, even als het minste *vijfde* de hoogste *vierden*, het minste *zesde*, de hoogste *vijfden*, enz. ongeldig maakt.

#### IV. De volgorde in het tellen der kaarten, en de wijze van de kaarten op te spelen.

Nadat men geruild (*géécarteerd*) heeft, moet de speler, die de voorhand heeft, zien, van welke kleur hij de meeste kaarten heeft, en zeggen wat hij heeft op te geven. Alsdan ziet de tegenspeler, of hij meer of minder heeft, en zegt, naar aanleiding daarvan, of de opgave des voor de hand spelers goed en geldig, of noch goed, noch geldig is. Zoo beide spelers even veel hebben, gaan beide opgaven tegen elkander op.

Men moet de opgegevene punten, derden, enz. open op de tafel leggen, om door den tegenspeler nagezien te kunnen worden.

Zoo de voor de hand zittende speler, niets op te geven of te vertoonen hebbende, de eerste kaart heeft opgespeeld, geeft hij, die achter de hand zit, te kennen, en vertoont hetgeen hij heeft op te geven. Wanneer de trekken aan weerszijden niet gelijk staan, telt hij, die de meeste trekken heeft, daarvoor *tien* boven de punten, die hij heeft.

#### V. De onderscheidene wijzen, waarop gespeeld wordt het piquet-à-écrire.

Het *piquet-à-écrire* kan door meer dan twee, en zelfs door *zeven* personen gespeeld worden; zoo echter, dat telkens twee te gelijk, en de overigen elk op hunne beurt spelen. Hij, die de minste punten heeft, gaat, na het afspeelen der kaarten, voort met spelen; terwijl hij, die de meeste heeft, vervangen wordt door hem, wiens beurt het is te spelen. Soms ook speelt hij, die de minste trekken heeft, telkens met hem,

die aan zijne regterhand zit. Men trekt af, hetgeen de eene speler meer aan punten heeft dan de andere; het overschietende wordt alsdan opgeschreven, en zoo vervolgens.

Daarna telt men de door al de spelers gemaakte trekken; die de meeste heeft, wint van elk der anderen zoo veel als elk hunner naar evenredigheid minder heeft.

Men betaalt gewoonlijk bij dit spel iets, dat men *consolation* noemt, bestaande in *twintig* voor iedere aangeteekende, of zoo veel meer of minder als men is overceengekomen; zoodat, wanneer de *consolation* van *twintig* is, de voor *dertig* bij het spel aangeteekende, voor *vijftig* in verlies wordt aangeteekend, en zoo vervolgens ook met de andere.

### *Tweede wijze van piquet-à-écrire spelen.*

Ieder speler neemt de waarde van *zes honderd* merken, bestaande in *vijf* lange en *tien* ronde *fiches*: één rond *fiche* geldt voor *tien* lange *fiches*.

### *Derde wijze van piquet-à-écrire spelen.*

Men speelt hetzelfde *één* tegen *één*, of *twee* tegen *twee*, of wel *twee* tegen *één*.

## VI. Wetten en regelen van het piketspel.

### I.

Wanneer een der spelers meer kaarten heeft, dan hij hebben moet, heeft hij, die voor de hand zit, zoo hij niet meer dan dertien kaarten heeft, de keuze, of hij wil spelen, dan wel of hij wil laten vergeven. Wanneer hij meer dan *dertien* kaarten heeft, wordt er vergeven, gelijk hiervoren is aangemerkt.

## II.

Wanneer hij , die voor de hand zit, *dertien* kaarten hebbende , spelen wil , moet hij ééne kaart meer wegwerpen , dan hij uit den stok opneemt, moetende hij altijd *drie* kaarten aan zijn tegenspeler laten. Wanneer hij , die gegeven heeft, *dertien* kaarten heeft , en hij , die voor de hand zit , verkiest te spelen , zoo neemt deze zoo veel als hij nemen kan , indien er zoo veel over waren als behoort; doch de geveer heeft alsdan niet meer dan *twee* kaarten , zoo hij , die voor de hand zit , al zijne *vijf* kaarten neemt.

## III.

Die meer kaarten uit den stok neemt , dan hij heeft geworpen , of , spelende , bevindt dat hij meer kaarten heeft dan hij hebben moest , telt niets , en kan zijnen tegenspeler niet beletten , zijne punten , enz. te tellen , al had hij anderszins minder te tellen dan de speler , die *dertien* of meer kaarten hebben zou.

## IV.

Wanneer men minder kaarten heeft dan men hebben moest , kan men tellen hetgeen men in zijn spel heeft; maar de tegenspeler heeft altijd den laatsten trek , en kan dus niet *capot* worden; daarentegen zou hij , die minder kaarten heeft , dan hij hebben moest , *capot* worden , wanneer zijn tegenspeler de elf eerste trekken haalde.

## V.

Wanneer een der spelers , begonnen hebbende te spelen , vergeten heeft zijne blanke kaarten , of de azen , heeren , enz., die hem goed waren , te roemen of te tellen , kan hij dit naderhand niet meer doen.

## VI.

Wanneer men , vóór het opspelen van de eerste kaart , de

punten  
tegensp  
behoud  
zijne k  
geldig

Men  
is , ve  
drie ,  
dat m

Me  
zegge  
eenig  
neme

V  
zien  
zit ,  
later

H  
en  
of i  
den  
gen

mi  
he  
te

punten, of een derde, enz., welke men meerder heeft dan de tegenspeler, niet vertoont, dan vervallen dezelve, en kan deze, behoudens dat hij zijne tweede kaart niet hebbe opgespeeld, zijne kaarten en punten tellen, die men hem gezegd had niet geldig te zijn.

## VII.

Men moet steeds op de zelfde wijze, waarop men begonnen is, voortgaan te geven, hetzij twee aan twee, of drie aan drie, ten ware men, vóór het doorschieten der kaarten, zegge, dat men op eene andere wijze geven zal.

## VIII.

Men mag geen tweemaal kaarten wegwerpen, dat is te zeggen: dat men, na den stok te hebben aangeraakt, en eenig getal kaarten te hebben weggeworpen, ze niet terugnemen kan.

## IX.

Vóór het ruilen (*écarter*) mag geen der spelers de kaarten zien, die hij nemen wil; hierom moet hij, die voor de hand zit, zeggen, hoe veel kaarten hij nemen, en hoe veel hij wil laten liggen.

## X.

Hij, die meer kaarten genomen dan weggeworpen heeft, en zijnen misslag bespeurt vóór dat hij nog eene kaart gezien, of in zijn spel geplaatst heeft, kan de overtollige weder op den stok leggen, mits dat de tegenspeler de zijne nog niet genomen hebbe.

## XI.

Wanneer een speler tweemaal achtereen geeft, en zijnen misslag gewaar wordt, vóór dat hij nog eene kaart gezien heeft, is de tegenspeler verplicht, het spel op te nemen en te geven.

## XII.

Wanneer hij, die voor de hand zit, zijne punten, enz. opgeeft, en de tegenspeler gezegd heeft dat alles goed is, doch vervolgens ziet, dat hij een misslag begaan en betere kaarten, enz. heeft, kan hij zijne kaarten, punten, enz., die hij beter heeft, tellen, mits dat hij niet hebbe opgespeeld, en alsdan wordt het opgeteekende van den voor de hand speler uitgedaan, zelfs al had deze ook reeds opgespeeld.

Er zijn vele spelers, die beweren, dat, wanneer men zijn punt heeft opgegeven, men er zich bij houden moet, en dat men, ziende dat men niet zoo veel heeft opgegeven, als men kon opgeven, niet kan vermeerderen; maar men kan wel verminderen; dit heeft echter geen plaats omtrent een derde, vierde, enz., veertiende, enz., en drie azen, enz., daarop kan men altijd terugkomen, vóór dat men heeft uitgespeeld, uitgenomen, bij voorbeeld, wanneer een speler drie azen, enz. had, en vroeg, of drie boeren goed waren, ten einde daardoor te ontdekken, of de tegenspeler drie vrouwen heeft of niet, alsdan kan hij niet terugkomen op hetgeen hij goed hebben mogt. Het zelfde heeft plaats omtrent een hooger derde, wanneer er door den tegenspeler een minder werd opgegeven.

Deze regel betreft beide de spelers, en grijpt plaats omtrent de derden, vierden, enz., de veertienden, de drie azen, drie heeren, enz.; maar vele spelers volgen dien regel niet ten aanzien van het punt, dewijl men daarmede de bedoeling zou kunnen hebben, om daardoor den tegenspeler in het geval te brengen, van te doen blijken, in welke kleur zijn punt is; eenmaal echter wordt hieromtrent gewoonlijk toegegeven.

## XIII.

Wanneer er meer kaarten in het spel gevonden wierden,



dan er in behooren, dat is, bijaldien er, bij voorbeeld, twee tieners, of andere twee van de zelfde kleur in het spel waren, of wanneer er eene kaart te veel of te weinig in het spel was, zou er met dat spel niet verder kunnen worden voortgespeeld; de reeds gedane roemen of optellingen zouden echter geldig blijven.

## XIV.

Men moet vergeven, telkens, wanneer er eene kaart bloot ligt.

## XV.

Wanneer in den stok eene kaart bloot ligt, kan er gespeeld worden, mits dat het niet de bovenste kaart of de eerste der drie kaarten zij, welke de achter de hand zittende speler nemen kan. In dat geval zou men moeten vergeven.

## XVI.

Hij, die verkeerdelijk opgeeft, drie azen, drie heeren, enz. te hebben, telt niets van al wat hij verder tellen mogt, ten ware hij zijnen misslag herstelde vóór dat hij zijne eerste kaart opspeelt. In het tegenovergestelde geval kan de tegenspeler alles tellen wat hij goed heeft. Het zelfde geldt, wanneer hij, die, in plaats van een veertiende op te geven van azen of heeren, enz., of van eenig derde, iets telde, dat hij niet heeft, bij voorbeeld, zoo hij heeren telde in de plaats van azen, enz.

## XVII.

Men mag, in het algemeen, geen opgelegde kaart weder terugnemen; wanneer men echter de tweede is die opspeelt, en men eene kaart van den tegenspeler gedekt had, die niet van de zelfde kleur was als men heeft opgespeeld, en men er echter van die kleur in zijn spel had, in dat geval is het geoorloofd de kaart terug te nemen, en er eene op te leggen

van de zelfde kleur als des tegenspelers kaart; maar wanneer men geen kaart van de zelfde kleur had als die, welke de tegenspeler heeft opgespeeld, zou men zijne kaart niet mogen terugnemen.

## XVIII.

Wanneer men, om te zien, welke kaarten de tegenspeler mogt hebben laten liggen, bij voorbeeld, zegt: ik zal in *schoppen* spelen, en men vervolgens die kleur niet opspeelt, kan de tegenspeler opgeven, uit welke kleur hij wil gespeeld hebben.

## XIX.

Wanneer men, bij verzinning of met opzet, de kaart van den stok omkeert of ziet, dan is men verplicht te spelen uit de kleur die de tegenspeler zal opgeven, en zulks zoo veelmalen als het getal kaarten bedraagt, die hij zal gekeerd of gezien hebben.

Deze regel betreft hem, die achter de hand zit, en van wien de voor de hand zittende speler eene kaart van zijne drie gezien heeft; want bijaldien hij, die achter de hand zit, eene kaart van die, welke de voor de hand speler nemen mag, mogt gezien of gekeerd hebben, heeft de voor de hand zittende de keuze van al of niet te spelen.

## XX.

Hij, die, eene kaart van den *stok* hebbende laten liggen, dezelve onder zijne weggeworpene kaarten vermengd heeft, alvorens die aan zijnen tegenspeler vertoond te hebben, kan door den tegenspeler, mits deze eerst opgeve uit wat kaart hij spelen zal, genoodzaakt worden, hem al zijne weggeworpene kaarten te laten zien; hij behoeft de kaart, welke hij laat liggen, niet te laten zien, zoo hij dezelve niet bij de door hem weggeworpene kaarten mengt, of gezien heeft.

Hij  
wegwe  
verlor  
reeds  
gestel  
ook  
kaarte  
Eve  
na he  
hand  
had,  
deng  
eerst  
de h

Bi  
weg  
van  
kaar  
neer  
spel  
Ma  
ten  
ach  
dat  
zijn  
spe

is

## XXI.

Hij, die, meenende het spel verloren te hebben, de kaarten wegwerpt, verliest het spel, ofschoon hij het ook niet mogt verloren hebben, en zulks, ingeval de weggeworpene kaarten reeds met de andere vermengd zijn; want in het tegenovergestelde geval kan hij zich herstellen, behoudens echter, dat ook de tegenspeler zijn spel nog niet met de overgeblevene kaarten vermengd hebbe.

Even zoo, wanneer het gebeurde, dat een der spelers, na het eindigen van eene partij, twee of drie kaarten in de hand hebbende, en meenende, dat zijn tegenspeler er hooger had, dezelve wegwierp; al bleek het dan dat de kaarten van dengene, die tegen hem speelt, minder hoog waren, zou de eerste zich toch niet mogen herstellen, maar de waarde van al de hem overgeblevene kaarten verliezen.

## XXII.

Bijaldien hij, die achter de hand zit, zijne wisselkaarten wegwierp, en de kaarten, die de voorspeler hebben moest, van den stok opnam, vóór dat deze den tijd gehad had zijne kaarten weg te werpen en andere te nemen, zou hij, wanneer hij honderd uit speelde, het spel verliezen, en het groote spel (*le grand coup*), wanneer hij met meeren (*en partie*) speelde. Maar zoo de voorspeler den tijd gehad mogt hebben om kaarten te verwisselen, en hij gewacht had totdat degene, die achter de hand zit, zijne kaarten had genomen, meenende, dat deze het eerst nemen moest, alsdan zou het spel geldig zijn, en zou de voor de hand zittende moeten beginnen te spelen.

## XIII.

Wanneer men slechts een enkel geldig veertiende heeft, is men niet verplicht te zeggen, of dat van een *aas*, *heer*,

*vrouw*, enz. is; alsdan zegt men eenvoudig: ik heb een *veertiende*; maar wanneer men er twee in zijn spel hebben kon en men, door *ééne* of twee kaarten weggeworpen te hebben, er maar *één* over heeft, dan is men verplicht te zeggen, welke soort of kleur van *veertiende* men heeft.

Het  
naam  
schree  
weden  
meen  
*Whist*  
als on  
gema  
nemen  
juisth  
de b  
de s  
*Whis*  
met  
Di  
aan  
vier  
twee

en veer  
en kon  
hebben  
, welke

## HET WHISTSPEL.

---

### Inleiding.

Het Whistspel is tot ons gekomen uit Engeland, gelijk de naam zulks aanduidt. Toen het pas bij ons in zwang kwam, schreef men den naam verschillenderlei: nu eens *Whist*, dan weder *Whisk*; doch tegenwoordig is men het op dat punt algemeen eens, en men schrijft en spreekt uit: *Whist*. Dit woordje *Whist* is een engelsch tusschenwerpsel, dat zooveel beteekent als ons *sst!* of *stille!* en daaruit heeft men de gevolgtrekking gemaakt, dat het Whistspel een spel is, waarbij het in acht nemen van stilte een streng vereischte is. Zonder ons over de juistheid van die gevolgtrekking te willen uitlaten, nemen wij de bewering zelve gaarne als gegrond aan, omdat inderdaad de stilte een der eerste en voornaamste wetten van het *Whist*spel is, en een der zekerste middelen, om het te spelen met al de oplettendheid welke hetzelfde verdient.

Dit spel wordt doorgaans gespeeld door vier personen, die aan een vierkant tafeltje tegenover elkander zitten; doch de vier spelers vormen eigenlijk slechts twee partijen, daar zij twee aan twee gemeenschappelijk te werk gaan: en juist uit

deze gemeenschap vloeijen de voordeelen en de moeilijkheden van het spel voort. Het is ontegenzeggelijk in sommige gevallen een voordeel, den steun te ondervinden van zijnen deelgenoot; daarentegen heeft het ook zijne moeilijkheden zijn spel zoo in te rigten, dat het met goed gevolg kan zaamenwerken met het spel van den deelgenoot.

De spellen kaarten, die voor het Whist-spel gebruikt worden, zijn voltallige spellen van twee en vijftig bladen. Men legt gemeenlijk twee zulke spellen op de Whist-tafel; van deze spellen is er voor het gebruik van elk der beide partijën een bestemd, en gewoonlijk blijft zoodanig spel dan ook uitsluitend ten gebruike van de partij, die er zich aanvankelijk van bedient.

#### Over de gebruikelijke benamingen bij het Whist-spel.

De meeste in het Whist-spel voorkomende benamingen zijn, zoo al niet onveranderd Engelsch behouden, dan toch zeer daarmede overeenkomend in onze taal. Wij zullen hier van die verschillende benamingen eene korte omschrijving laten volgen.

De *Rubber* (wordt uitgesproken *robber*) of *robbert* is de naam voor eene volledige partij Whist. Deze volledige partij of *robbert* bestaat uit drie enkele partijën, dat wil zeggen dat men, om zulk een *robbert* te winnen, van drie gespeeld wordende partijën er twee moet winnen (het zelfde wat de Franschen *partie liée* noemen).

Dat winnen heeft plaats niet door één enkel speler, maar, gelijk reeds hierboven gezegd, door twee zaamverbondene spelers tegenover de twee andere zaamverbondenen.

De aldus zaamverbondene spelers worden *maats* genoemd, of ook wel met het engelsche woord *partners*.

De maats blijven zaamverbonden zoolang een robbert duurt; maar als de robbert uitgespeeld is kunnen zij, al naar hetgeen dienaangaande te voren is afgesproken, of ook voor een volgenden robbert maats blijven, of trekken om te zien of zij van maat zullen veranderen.

De *tricks*, in het hollandsch *trekken* of *trekjes* genaamd (met een ander woord: de slagen) bestaan uit vier kaarten, opgespeeld door elk der spelers een.

Het voltallige spel of de twee en vijftig kaarten (vier bij elken trek) geven derhalve te zamen *dertien trekken*.

Iedere trek boven de zes verzekert de winst van dengene die hem maakt, en wordt geteld en geschreven (gemarkeerd) naar gelang men is overeengekomen. Een enkele trek boven de zes, dat wil zeggen zeven trekken, geven het eenvoudige voordeel, dat men gewoonlijk aanduidt door deze uitdrukking: *den trek maken*.

Behalve den *trek* behoort ook nog tot de voordeelen om eene partij te winnen, dat men de vier hoogste kaarten van troef in de hand moet hebben, hetgeen men dan noemt de *vier honneurs*. Deze vier honneurs zijn: het *Aas*, de *Heer*, de *Vrouw* en de *Boer*. Als twee maats deze vier kaarten hebben, tellen zij *vier honneurs*; hebben zij er *drie*, dan tellen zij slechts *twee honneurs*; hebben zij er slechts twee, dan tellen zij *ze* niet, omdat alsdan de *honneurs gelijk staan* tusschen hen en hunne tegenspelers.

In alle gevallen worden de trekken geteld vóór de *honneurs*, en gaan ook boven deze om het winnen van de partij te beslissen.

Het maken van alle trekken wordt *slam* genoemd; dit wordt

afzonderlijk betaald, en de partij wordt verder gespeeld alsof er geen slam had plaats gehad.

De *invite* bij het Whist-spel is, dat een der spelers eene kaart uitspeelt, hetzij om de tegenspelers daarop uit te lokken, hetzij om aan zijnen maat te doen zien wat eigenlijk het voornaamste bestanddeel van zijn spel is. Wij zullen later op de *invite* terugkomen.

De *renonce* of het verzaken is, dat men, hetzij met opzet, hetzij bij vergissing, niet van de opgespeelde kleur bijspeelt, ofschoon men die kleur werkelijk heeft. Deze fout, opzettelijk of niet, wordt zeer streng gestraft, volgens de regelen die wij straks zullen mededeelen.

Het *geven* of de *geef* is de verdeeling van de twee en vijftig kaarten tusschen de vier spelers, door een hunner. De gene die geeft, moet laten afnemen door den speler die aan zijne rechterhand zit; vervolgens geeft hij de kaarten een voor een, beginnende aan zijne linkerhand en zóó rond, totdat hij, aan de twee-en-vijftigste kaart gekomen, welke hem toebehoort, dezelve omkeert en deze kaart laat zien, welke de heerschende kleur of *troef* is. Dit troefblad moet zichtbaar op tafel blijven liggen totdat de eerste slag of trek is opgehaald.

De *troef* is, zooals wij daar zeiden, de heerschende kleur bij al de trekken, dit wil zeggen dat, in waarde hooger dan al de andere kleuren, dezelve al de kaarten van de andere kleuren ophaalt. Wanneer een speler niet in de gevraagde kleur kan bijspelen, maar op die kleur eene troefkaart bijspeelt, dit noemt men *Couperen*.

Men noemt *Singleton* eene kaart, welke de eenige van die kleur is, die de speler in de hand heeft.

Het *markeeren* is het aantekening houden door elk der

spelers  
haalt.

Het  
marke  
of tr  
twee

W  
gewo  
verb

bij  
elkar  
eene  
opzi  
vast  
in v  
daar

E  
een  
kun  
ma

L  
kie  
len  
der  
ka  
ma  
bi  
ka



spelers, van de Punten die ieder in den loop der partij haalt.

Het winnen van elke partij van eenen robbert wordt gemarkeerd met *fiches*. De partij wordt gewonnen *enkel*, *dubbel* of *triple*: de enkele partij doet een fiche; de dubbele partij twee fiches; de triple partij drie fiches.

### De inrigting van eene partij Whist.

Wij hebben daar straks reeds gezegd, dat het Whist-spel gewoonlijk gespeeld wordt door vier personen, twee zaamverbondenen of maats tegen twee anderen. Men kan echter ook bij bijzondere overeenkomst bepalen, dat zes personen, die elkander in eene vooraf vastgestelde volgorde vervangen, bij eene partij Whist geïnteresseerd kunnen zijn. Er bestaan ten dien opzichte geen bepaalde regelen; de spelers moeten die zelven vaststellen, met andere woorden, zij moeten zelven bepalen in welke volgorde de zes spelers elkander moeten vervangen, daar er nooit meer dan vier te gelijk kunnen spelen.

Het is overigens een algemeen aangenomen regel, dat er bij eene partij Whist nooit meer dan zes personen betrokken kunnen zijn, en dat door het lot beslist wordt wie de beide maats zijn die stil zitten.

De maats voor een robbert Whist kunnen niet elkander kiezen; zij worden door het lot aangewezen. In sommige gevallen spreidt men een spel kaarten op tafel uit, met de rugzijde der kaarten boven, en elk der spelers trekt daaruit eene kaart, die hij dadelijk blootlegt: de twee hoogste kaarten zijn maats, en de twee laagsten eveneens; in andere gevallen, bijvoorbeeld in een salon, neemt de dame des huizes eenige kaarten van verschillende waarde in de hand, of wel twee

Heeren en , van de zelfde kleuren, twee Vrouwen. Vervolgens laat zij de vier spelers trekken : en de Heer en de Vrouw van de zelfde keur wijzen nu de maats aan, die tegen de andere maats spelen, namelijk tegen hen, die den Heer en de Vrouw van de andere kleur hebben getrokken.

Als men nu zal gaan zitten om met spelen een aanyang te maken, wordt er eerst nogmaals getrokken om te zien wie der spelers zijne plaats kiezen en het eerst geven zal. Degene die *de laagste kaart* trekt heeft het regt om *zijne plaats te kiezen en het eerst te geven*.

Het is gebruikelijk van maat te veranderen na het einde van elken robbert, of althans op nieuw te trekken om de plaatsen der vier spelers. Men kan evenwel overeenkomen, dat zoodanige verandering geen plaats hebben zal dan na den tweeden robbert, welke dan beschouwd wordt als eene revanche. Men kan zelfs ook bepalen, dat een der spelers achtervolgens de plaats der drie andere spelers zal innemen, en op die wijze maat of tegenpartij van elk der spelers zal zijn; doch dit is eene uitzondering, welke men te voren moet afspreken.

In de partijën, die door zes personen worden gespeeld, regelt zich de volgorde van het stilzitten of mede-spelen door het lot na den eersten robbert; dit geregeld zijnde, heeft ieder speler het regt twee robberts achtereen te maken.

De plaatsen genomen, de kaarten doorgeschud en afgenomen zijnde, is de plaatsing der spelers onherroepelijk, en het door den gever gekozen spel kan niet meer veranderd of verwisseld worden. Van dat oogenblik af is elk spel kaarten uitsluitend bestemd voor een der beide partijën, die tegen elkander spelen.

Al deze voorbereidende beschikkingen getroffen zijnde, en de vier spelers plaats genomen hebbende, stellen zij, alvorens

den e  
noodi  
welke  
gelde

Ove

He

het v  
kan

wat t

winn

He

punt

dit v

vorm

punt

Ge

de v

zegg

spee

spel

1

spel

Tien

slag

doe

telle

en

er

gee

den eersten robbert te beginnen, het getal punten vast, dat noodig zal zijn om eene partij te winnen, zoomede de waarde welke de Honneurs zullen doen, en hoeveel ieder fiche zal gelden.

### Over de verschillende vormen van het Whist-spel.

Het Whist-spel blijft ontegenzeggelijk altijd het zelfde, wat het wezen der zaak en de wijze van spelen betreft; maar het kan gevariëerd worden wat den vorm aangaat, dat wil zeggen wat betreft *het getal der punten, die noodig zijn om eene partij te winnen* en wat betreft *hoeveel de Honneurs doen*.

Het Whist-spel wordt gespeeld in tien punten, in zeven punten, in zes punten, in vijf punten, en zelfs in vier punten, dit wil zeggen, dat een der beide partijën bij die verschillende vormen van het Whist-spel tien, zeven, zes, vijf of vier punten gehaald moet hebben, eer de tegenpartij die heeft.

Geen dier verschillende vormen van het Whist-spel verdient de voorkeur boven andere. Het eenige dat wij er van kunnen zeggen is dit: in de meeste salons wordt het Whistspel gespeeld in Tien Punten, en in de kringen, waar enkel mannen spelen, wordt het gemeenlijk gespeeld in Vijf Punten.

1°. Whist in tien Punten. Bij dezen vorm van het spel wordt de partij gewonnen door de spelers, die het eerst Tien punten gemarkeerd hebben, hetzij door de opgehaalde slagen (of, gelijk het heet, door de gemaakte trekken), hetzij door de honneurs. Wanneer niet anders bedongen is, dan tellen de trekken dubbel, dat wil zeggen voor twee Punten, en de *honneurs* voor vier of twee punten, naar mate de spelers er vier of drie hebben. Twee honneurs alleen tellen niets voor geen der beide partijën, omdat de twee honneurs, die de eene

partij heeft, te niet gedaan worden door de twee, welke de tegenpartij heeft.

Een der beide partijën kan een spel winnen door den *trek*, zonder dat zulks der tegenpartij belet die honneurs te markeren, wanneer zij dezelve heeft; doch ware het aan het einde van eene wat het getal gemarkeerde punten betreft gelijke partij, dan is het voordeel voor degenen die door de trekken winnen, naardien de honneurs slechts in de tweede plaats en na de trekken gelden.

2°. Whist in zeven Punten. In deze partij telt de trek slechts voor een punt: elk honneur is een punt, en ze worden gemarkeerd van weerszijden, terwijl ze bij het Whist in tien punten nooit anders dan aan eene zijde geteld worden.

3°. Whist in zes punten. Elke trek telt een punt, en de honneurs worden niet geteld of men moet er ten minste *drie* hebben; alsdan doen zij *twee punten*, vier honneurs doen *vier punten*.

4°. Whist in vijf punten. Deze vorm van het Whist-spel is tegenwoordig zeer algemeen in zwang. Bij dezen vorm telt de trek voor een punt; *vier* honneurs voor vier punten, *drie* honneurs voor twee punten, twee honneurs tellen niet.

5°. Eindelijk Whist in vier Punten. Bij dezen vorm van het Whist-spel tellen alleen de trekken; de honneurs tellen niet.

Algemeene aanmerking. — In de partijën van vijf, zes of zeven punten tellen de honneurs niet meer, wanneer men tot vier, vijf of zes punten komt.

Behalve deze vijf vormen van het Whist-spel heeft men nog een zesden, bekend onder den naam van pruisisch Whist. Deze vorm verschilt van het gewone Whist-spel in zooverre, dat men, in stede van de laatste kaart van het geef-

spel  
maak  
geeft  
Voor  
niet  
De  
een  
wij r  
elken  
midd  
verse  
Me  
ieder  
De  
of t  
winst  
1°  
partij  
dubb  
2°  
waar  
dubb  
3°  
om  
verli  
De  
en s  
eeng  
H  
voeg  
cons

spel tot troefblad te nemen, daarentegen eene kaart troef maakt uit het spel dat stil ligt. Op die wijze heeft degene die geeft, hoegenaamd geen voorregt boven de andere spelers. Voor het overige verschilt het pruisische whist-spel volstrekt niet van het gewone.

De vorm hoe men zal spelen bepaald zijnde, en het spel een aanvang genomen hebbende, worden de punten, gelijk wij reeds gezegd hebben, door de beide maats gemarkeerd bij elken trek. Dit markeren van de punten heeft plaats door middel van *jetons*, die, naarmate ze gelegd worden, eene verschillende waarde aanduiden.

Men weet dat het whist-spel gespeeld wordt in partie liée; ieder van die partijen wordt *manche* genoemd.

De *manche* of de partij kan verloren worden enkel, dubbel of triple; maar de voorwaarden van het verlies of van de winst verschillen naar gelang van den vorm van het whist-spel.

1°. Bij whist in zes punten beletten twee jetons de partij triple te verliezen; zes punten beletten het verliezen dubbel.

2°. Bij whist in zeven, zes of vijf punten vrijwaart *een jeton* tegen het triple verlies, *drie jetons* tegen het dubbel verlies.

3°. Bij whist in vier punten is een jeton voldoende om het triple verlies te beletten, twee jetons om het dubbel verlies te beletten.

Deze fiches worden geteld bij het einde van den *robbert*, en strekken ten maatstaf voor de betaling, volgens de over-eengekomene en vooraf aan ieder fiche toegekende waarde.

Het is gebruikelijk bij de winst van den *robbert* een toevoegsel te voegen van *twee* of van *vier* fiches, zoogenaamd als consolation. Het toevoegsel van *vier fiches* heeft over het al-

gemeen slechts plaats bij het *whist-spel in tien punten*, waarbij de trekken dubbel tellen. In al de andere vormen van het whistspel is de consolation slechts twee fiches.

### Loop en voornaamste regelen van het whist-spel.

Geven. Het *geven* of de *geef* is de door een der spelers bewerkstelligd wordende uitdeeling van al de kaarten, die het spel uitmaken, onder de vier spelers. Die kaarten worden gegeven een voor een, beginnende met den speler aan de linkerhand, en het laatste blad wordt gekeerd als troefblad. Maar alvorens te beginnen met geven, moet de *gever* eerst door zijn regterbuurman laten afnemen.

De regter-buurman, wien het regt om af te nemen toekomt, kan, als hij wil, de kaarten doorschudden eer hij afneemt; maar de gever heeft het uitsluitend regt ze het laatst door te schudden. Wat het *afnemen* betreft, dit geschiedt doorgaans door het spel kaarten in twee nagenoeg gelijke deelen te splitsen; maar regtens is het afnemen geldig geschied, wanneer er een getal van *vier kaarten* afgescheiden is geworden; beneden dit getal van *vier kaarten* is het afnemen niet geldig, en moet er op nieuw doorgeschud en afgenomen worden.

De gever moet bijzonder oplettend zijn in het geven van de kaarten: hij moet zorg dragen, dat elke kaart onverlet ter hand kome aan dengene voor wien dezelve bestemd is, en dat er onder het geven geen eene kaart bloot valle of anderzins gezien worde.

Eene blootvallende of anderzins onder het geven gezien wordende kaart kan, naar gelang van hetgeen men is overgekomen, aanleiding zijn om weerover te geven, of wel op

tafel blijven liggen, ten einde op verlangen van de tegenpartij te worden opgespeeld. Het best, en meest met de billijkheid strookend, komt ons voor zulks te beschouwen als eene verkeerde geef, die men te niet doet, waarbij dan tevens de geefbeurt overgaat op den volgenden speler.

De geef kan valsch zijn op verscheidene wijzen: zij is zulks, wanneer er twee kaarten aan één speler gegeven zijn, en rondgegeven is geworden zonder dat men zulks ontdekt en dus zonder dat men het abuis heeft kunnen herstellen; wanneer de gever, op welke wijze dan ook, een of meer kaarten gezien heeft; wanneer hij, eindelijk, verzuimd heeft de laatste kaart te keeren en die reeds onder zijn spel heeft gemengd. In deze verschillende gevallen en, in het algemeen, voor al de onregelmatigheden, welke bij het geven der kaarten kunnen plaats grijpen, bestaat er reden om te verklaren, dat er *valsch gegeven is*, en de *geefbeurt* gaat alsdan regtens op den volgenden speler over.

Wij noodigen de spelers uit, om streng en zonder afwijking aan dezen regel vast te houden. Daar oplettendheid een der hoofdvereischten bij het Whist-spel is, moet alles wat slechts naar onoplettendheid of naar achteloosheid zweemt, zonder toegefelijkheid gestraft worden. Deze gestrengheid geeft bovendien dit voordeel, dat daardoor alle woordenstrijd wordt voorkomen, en dat er nooit verschil van meening kan ontstaan nopens de meerdere of mindere strafbaarheid der begane fouten. Door den regel geldend en verbindend te maken voor allen, zal men niemand benadeelen.

Het is een aangenomen regel, dat niemand zijne kaarten mag opnemen, voordat het geven afgeloopen en het troefblad bekend geworden is. Wanneer de spelers in strijd met deze bepaling handelden en er bleek *verkeerd gegeven* te zijn, dan

zoude er wel weerover-gegeven moeten worden, doch zonder dat de geefbeurt op een volgenden speler overging.

De spelers hebben, zoolang het geven duurt, het regt om hunne aanmerkingen op het spel te maken, hunne zienswijzen mede te deelen aan hunne maats, of over sommige trekken te redekavelen; maar is het geven afgelopen en zijn de kaarten opgenomen, dan moet de stiptste stilte onder hen in acht worden genomen.

Wanneer de spelers, hunne kaarten opnemende en natelende, bevinden dat er verkeerd is gegeven, dan wordt de geef te niet gedaan, en de geefbeurt gaat aan den volgenden speler over.

Wanneer het verkeerd-geven niet eer ontdekt wordt dan nadat reeds de eerste trek gemaakt en opgehaald is, hebben de tegenpartijders van hen door wie de fout begaan is het regt om te beslissen, of er weerover-gedaan, dan wel of de fout hersteld zal worden door uit het spel, in hetwelk eene kaart te veel is, er blindelings een uit te trekken; doch wij zijn van oordeel, dat er in deze beslissing wel iets willekeurigs is gelegen, en dat de gevoegelijkste weg zoude zijn weerover te doen en de geefbeurt verder te laten gaan, evenals in de gewone gevallen. In een geval van den hier opgemelden aard kan de fout evenzeer aan al de spelers te gelijk liggen, want als elk hunner zijne kaarten behoorlijk nageteld had alvorens ze te plaatsen, dan zoude het abuis eer ontdekt geworden zijn.

Het is door de wetten op het Whist-spel ten strengste verboden zijne kaarten bij kleine hoopjes te geven, die tellende en zamenvoegende. Een speler, die, na eens nopens dusdanige onregelmatigheid onderhouden te zijn, nogtans daarmede voortging, behoort niet meer als mede-speler geduld te worden.

De spelers moeten zorg dragen, dat de geefbeurt rond ga

in be  
achte  
van o  
gespe  
het  
tegen  
waar:

M  
pen,  
geve  
beker  
dat  
volg

H  
totd  
blad  
om  
welk

H  
eene  
spele  
zoo  
hetg  
een

I  
vo  
of  
bij  
en  
van

V



in behoorlijke orde, dit wil zeggen, dat niemand twee malen achtereen geve en dat niemand worde overgeslagen. De maat van dengene die geeft is verpligt de kaarten, met welke laatst gespeeld is, op te nemen, ze bij elkander te voegen, en aldus het gansche spel neder te leggen aan de linkerhand van de tegenpartij die aan zijne regterhand zit, om zodoende te waarschuwen dat alsnu zijne beurt zal komen om te geven.

Mogt er een abuis ten aanzien van de *geefbeurt* plaats grijpen, zoo kan zoodanig abuis hersteld worden zoolang het geven van de kaarten duurt; doch is eenmaal het troefblad bekend geworden, dan is de geef geldig voor allen, zonder dat daarop kan worden teruggekomen, niet eens zelfs bij het volgende spel.

Het keerblad of de *troefkaart* moet op tafel blijven liggen totdat de eerste trek gespeeld en opgehaald is. Is het troefblad opgenomen, dan hebben de spelers toch nog het regt om te vragen *welke kleur* troef is, maar niet om te vragen *welke kaart* troef is.

Het spelen heeft in dezer voege plaats, dat een der spelers eene kaart uit zijn spel op tafel werpt, en dat de drie overige spelers er ieder eene kaart bijwerpen, elk op zijne beurt, zoodat de vier op die wijze op tafel gebragte bladen uitmaken hetgeen men een *slag*, of bij het Whist-spel meer algemeen een *trek*, noemt.

Ieder speler moet zorg dragen zijne kaart niet op te spelen voor zijne beurt, en dezelve ook niet uit zijn spel te halen, of aan te raken zelfs, voordat hij opspeelt. Alle bewegingen bij het Whist-spel moeten op het juiste moment plaats grijpen, en overigens zijn alle gebaren, of andere wijzen om den aard van zijn spel te doen kennen, streng verboden.

Wanneer de kaarten, die op tafel gebragt worden, in de war

geraken, dan heeft men het regt om te vorderen, dat elk der spelers de door hem opgespeelde kaart voor zich legge : dit wordt genoemd *faire le tableau* ; maar zoo eenig speler op zijn eigen gezag er toe overging zulks te doen, zonder dat het gevraagd was geworden, zou zoodanig speler *een punt verliezen*. Het tableau kan overigens niet meer gemaakt worden-zoodra alle vier de kaarten op tafel liggen.

Zoolang een trek duurt mogen er geen andere kaarten open op tafel liggen dan die van den in gang zijnden trek of slag ; het is bijgevolg verboden de kaarten van den vorigen trek te bezien. Deze bepaling wordt streng in acht genomen, en gedooft geenerlei uitzondering.

### Over de abuizen en overtredingen van de regelen van het Whist-spel en de desbetreffende straffen.

Men kan op verschillende wijzen tegen de regelen van het whist-spel zondigen, en alle door de spelers begaan wordende fouten zijn geenszins in gelijke mate strafbaar ; maar strafbaar zijn ze allen, om het even of ze groot zijn of klein, aangezien ze op de eene of andere wijze de belangen van de tegenpartijders kunnen schaden. Men neme hierbij wel in acht overigens, dat er geen sprake is om de goede trouw van wien ook te verdenken ; want met lieden, aan wier eerlijkheid men twijfelt, zal men zich wel niet aan de speeltafel nederzetten ; doch hetgeen waarop het hier enkel aankomt is, te zorgen dat onoplettendheden, achteloosheden, abuizen en wat dies meer zij, geen nadeel kunnen toebrengen aan de belangen van een der overige spelers : wij gelooven dus dat het in het belang van al de spelers is, geen enkele fout ongestraft te laten.

Deze  
ken  
D  
ong  
1°  
zaan  
2°  
3°  
iede  
dan  
4°  
van  
of d  
5°  
welk  
6°  
7°  
W  
tredi  
elk  
1°  
men  
een  
die  
op  
tege  
dit  
wan  
H  
in p  
regt

Deze maatregel, voor allen zonder onderscheid gelijkelijk werkende, zal niemand kunnen benadeelen.

De overtredingen tegen de wetten van het whistspel komen ongeveer neder op de hierna volgende:

1°. Eene kaart, die onbekend moet blijven, door onachtzaamheid of door onhandigheid te zien of te laten zien.

2°. Te spelen voor zijne beurt.

3°. Zich te vergissen bij het geven van de kaarten, er aan ieder of aan een hunner een meer of een minder te geven dan behoort.

4°. Niet van de gevraagde kleur bij te spelen wanneer men van die kleur in de hand heeft. Dit noemt men het *verzakken* of de *renonce*.

5°. Door teekenen, woorden of geluiden te kennen te geven welk spel men in de hand heeft.

6°. Tegen het einde van een spel zijne kaarten neder te leggen.

7°. De gehaalde punten onjuist te markeren.

Wij zullen nu nog den bijzonderen aard van elk dezer overtredingen nagaan, en de straffen doen kennen, welke door elk derzelve worden beloopen.

1°. Eene kaart bezien of laten zien. Wanneer men, door onverschillig welk toeval, eene kaart *bezieet* of aan een ander *laat zien*, hebben de tegenpartijders van dengene, die deze fout begaat, het regt om te vorderen, dat die kaart op tafel worde *blootgelegd*. Dit geschied zijnde, hebben de tegenpartijders eveneens het regt om die kaart te *commanderen*, dit wil zeggen, dat zij in den loop van het spel kunnen bepalen wanneer die kaart gespeeld mag worden en wanneer niet.

Het zelfde regt voor de tegenpartijders bestaat, wanneer er, in plaats van *ééne* kaart, verscheidene gezien zijn: doch het regt om te *commanderen* hebben zij slechts ten aanzien van

eene enkele dier kaarten. De speler, die de fout begaan heeft, is verplicht de gecommandeerde kaart te spelen zoodra die door de tegenpartij gevraagd wordt.

Het zou nog al moeilijk zijn al de gevallen te voorzien, welke zich ten dien opzigte kunnen voordoen : genoeg zij het, als beginsel te stellen dit : *elke kaart, die te voren gezien wordt, is ter beschikking van de tegenpartijders, die kunnen vorderen dat dezelve opgespeeld worde op zoodanig oogenblik als zij zullen goedvinden* daartoe te kiezen.

Bij strenge spelers wordt elke getrokken kaart geacht gespeeld te worden. Zoo behoorde het te wezen, maar het zou wel een weinig te streng zijn; zoolang die kaart niet gezien is, behoort dezelve aan den speler.

2°. Op te spelen of bij te spelen voor zijne beurt. Deze fout is nog al groot, aangezien daardoor òf de kracht bekend wordt van het spel van dengene die vóór zijne beurt speelt, òf de kleur wordt aangewezen op welke hij de oplettendheid van zijnen maat wil vestigen.

In dit geval hebben de tegenpartijders, al naar hun belang medebrengt, het regt of om de gespeelde kaart te laten gelden en daarvan partij te trekken in hun voordeel, of wel die kaart bloot te laten blijven liggen en nogtans te vorderen dat de volgorde der beurten hersteld worde. Alsdan valt die kaart onder het bereik der voorgaande bepaling, en wordt beschouwd gelijk te staan met eene gecommandeerde kaart.

Wanneer de eerste fout die van twee andere spelers na zich gesleept had, zijn de beide laatsten aan geenerlei straf onderworpen. Wordt de fout niet eer ontdekt dan na dat de trek afgehoopen is, dit wil zeggen, nadat de vier kaarten opgespeeld zijn door elk der spelers één, dan wordt de slag opgehaald, en het spel gaat zijn gang alsof alles in orde ware geschied.

Al het tot dusver gezegde laat zich zamenvatten tot dezen regel: „Elke kaart, die opgespeeld wordt eer het de beurt van den speler is, is ter beschikking van de tegenpartijders, die het regt hebben dezelve te commanderen, al naar het belang van hun spel zulks medebrenget.”

3°. Fout in het geven en in het getal der kaarten. Als de *gever* eene fout heeft begaan in het geven van de kaarten, en de fout wordt ontdekt voordat men begonnen is te spelen, dan is het eene verkeerde *geef* en de geefbeurt gaat over op den volgenden speler.

Wanneer de begane fout eerst ontdekt wordt nadat de eerste trek gemaakt is, en de speler, die niet zijn behoorlijk getal kaarten heeft, zijn spel niet anders zoude kunnen aanvullen dan uit het spel van een tegenpartijder, alsdan wordt er *weervergedaan* en de *geefbeurt* gaat verder. Bevindt zich de hem ontbrekende kaart in het spel van zijnen maat te veel, dan hebben de tegenpartijders het regt om te beslissen *of er weervergedaan*, dan wel *of de fout hersteld moet worden*.

De fout wordt hersteld door al de kaarten der beide maats bijeen te voegen, en ze, na ze te hebben doorgeschied, weder een voor een om beurten aan hen terug te geven.

Wij vermelden dit alleenlijk als bij vele spelers in gebruik; doch wij zelve zijn van gevoelen, dat er altoos weervergedaan behoort te worden, mits eene kleine straf opleggende aan den fout-gever.

4°. De renonce of het *verzaken*. Deze, gelijke be-teekenis hebbende namen dienen om aan te duiden, dat iemand niet de gevraagde kleur bijspeelt, in weerwil hij die kleur heeft.

Dit is de zwaarste overtreding, welke in het whist-spel kan worden begaan; want daardoor worden alle berekeningen van het spel verijdeld, de loop er van verbroken, en de wanorde,

die daardoor wordt te weeg gebragt, is onherstelbaar. Deze overtreding kan derhalve niet streng genoeg worden gestraft.

De *renonce* is *compleet* of *incompleet*, dat wil zeggen, dat er gevallen zijn waarin zij hersteld kan worden, bijaldien men nog in tijds de begane fout ontdekt; alsdan wordt de *renonce* genaamd *incompleet*. Maar wordt de fout eerst ontdekt nadat de trek afgeloopen en de slag opgehaald is, dan is de *renonce* compleet en wordt ook zwaarder gestraft dan in het eerste geval.

Dus, wanneer gedurende een trek ontdekt wordt, dat een der spelers door vergissing niet de gevraagde kleur heeft bijgespeeld, in weerwil hij dezelve had, dan houdt men even op met spelen, en herstelt de fout. Elk der spelers, en zoo ook de verzaker (degene die gerenonceerd heeft) neemt dan zijne kaart terug; doch het is een aangenomen regel, dat de verkeerdelijk gespeelde kaart op tafel bloot moet blijven liggen, om door de tegenpartijders gecommandeerd te kunnen worden wanneer deze zulks goedvinden.

Maar wordt de strafbare *renonce* niet eer ontdekt dan nadat de trek afgeloopen en de slag opgehaald, en reeds eene kaart voor den volgenden trek door den eerst speler is opgespeeld, dan is de *renonce* strafbaar en onherstelbaar. De partij, die de fout begaan heeft, wordt gestraft met een verlies van *ten minste twee punten*, of van *drie punten op zijn hoogst*, naar gelang van omstandigheden.

Bijaldien de fout gedaan hebbende partij, in weerwil van dat verlies van twee of drie punten, toch nog het voordeel daardoor aan hare zijde en door dat voordeel kans had, om dat spel te winnen, zouden de reeds gemaakte punten niet geteld worden, en de trek zou beschouwd worden als nul en nietig. Men zoude overgaan tot den volgenden trek, die beslissend zou wezen, althans als er geen nieuwe fout begaan wordt.

Wanneer de *renonce* niet eer ontdekt wordt, dan als zich nog maar drie kaarten in handen van den speler bevinden, alsdan hebben de tegenpartijders het regt om te vorderen, dat het abuis dadelijk hersteld worde, dat de kaarten terug worden genomen, en dat het spel geregeld weerover gespeeld worde zonder straf.

De straf voor de *renonce* is, gelijk wij gezegd hebben, het verlies van *twee* of *drie* punten voor de fout-gedaan-hebbende partij; men kan ook als voorwaarde bepalen dat, in stede dat de fout-gedaan-hebbende partij twee of drie punten verliest, de tegenpartij die *twee* of *drie* punten zal markeeren, zonder ze aan de tegenspelers te ontnemen.

De straf voor de *renonce* gaat niet verder dan tot het spel, waarin het verzaken plaats heeft gehad, en blijft dus geheel zonder invloed op het volgende spel.

5°. W o o r d e n o f g e b a r e n. Alle woorden of gebaren, welke de strekking hebben om aan den eenen maat den aard of de bestanddeelen van het spel van den anderen maat te doen kennen, zijn bij het whist-spel ten strengste verboden. De spelers moeten zich van alle gebaren onthouden en het stiptste stilzwijgen in acht nemen.

Het behoeft wel geen betoog, dat de minste woorden of gebaren, die een speler zich laat ontsnappen, onwillekeurig of het gevolg van verstroojing zijn; maar bij het Whist-spel zijn eenvoudige abuizen en verstrooidheid van gedachten strafbare fouten.

Ieder speler die door eenigerlei beweging of uitdrukking, al is het onwillekeurig, aan zijne tegenpartij te kennen geeft in hoeverre zijn spel zwak of sterk is, zal gestraft worden met het verlies van *twee punten*.

Wierd bovendien door zoodanige beweging of uitdrukking

eene bepaalde kaart van zijn spel kenbaar gemaakt: zoo zoude de aldus bekend geworden kaart op tafel gelegd, en op bevel van de tegenpartijders gespeeld moeten worden.

6°. Zijne kaarten nederleggen tegen het einde van een spel. In het algemeen behoort men zich van dusdanige handelwijze te onthouden, daar in de zelve iets ongepast is gelegen; men doet beter, zijne kaarten een voor een uit te spelen tot aan het einde van het spel. Doch sommige spelers zijn zoo driftig, dat zij hunne voortvarendheid niet in toom weten te houden. Voor zulke spelers nu is de volgende bepaling gemaakt:

„Wanneer het gebeurt dat een speler eensklaps zijn gansche spel blootlegt op tafel, hebben de tegenpartijders het regt om te vorderen, dat al de spelers hunne kaarten blootleggen, waarna zij de kaarten kunnen commanderen zooals zij goedvinden, zonder nogtans kleur te mogen verzaken.” Op die wijze echter, gelijk men zal inzien, blijft degene, die dezen maatregel door zijne handelwijze heeft uitgelokt, geen meester van den loop van zijn spel.

Wanneer door het op tafel blootleggen van al de kaarten, ontdekt wordt dat er onbehoorlijk verzaakt is geworden, zijn van toepassing de strafbepalingen, hierboven vermeld onder het artikel over de *renonce*.

7°. A buis in het markeren der gehaalde punten. Elke trek boven den zesden wordt geteld; de honneurs worden eerst na de trekken geteld. Het tellen van de trekken en van de honneurs geschiedt bij punten; die punten worden gemarkeerd door middel van jetons.

Dadelijk na afloop van ieder spel, telt de winnende partij hare trekken en hare honneurs, en markeert die. Het is een hoofdvereischte dat de beide maats hunne punten markeren.



Wanneer de *beide maats* meer punten markeren dan zij werkelijk hebben, moeten zij dadelijk gestraft worden: de tegenpartijders doen de onwettige punten dadelijk uitwisschen en markeren die ten hunnen eigenen behoefte. Doch bijaldien slechts een der beide maats een abuis in het markeren begaat hebben de tegenpartijders het regt om de gelijkheid in twee markeringen te vorderen. Mogt er nopens de juistheid van een der beide markeringen twijfel bestaan, dan houdt men zich aan de minste markering. De omzittenden kunnen in dat geval naar hunne zienswijze ondervraagd worden, ofschoon het ons altoos eenigzins ondoelmatig voorkomt de omzittenden te raadplegen nopens dingen, welke de spelers zelven behoorden te beslissen.

Zoolang de kaarten voor een nieuw aan te vangen spel nog niet zijn rondgegaan, mag men onderling redekavelen over den afloop en gang van het voorgaande spel: maar is er rondgegeven en het troefblad bekend, dán is het vorige spel gesloten, dat wil zeggen, dat er niets meer aan de plaats gehad hebbende markeringen valt te veranderen.

Even als de jetons den uitslag aanduiden van elken bijzonderen rondgang, zoo duiden de fiches den uitslag aan van *elk spel* van den robbert.

Wanneer een zoodanig spel uit is, ontvangt de winner van de verliezende partij en uit handen van deze, het fiche of de fiches waarop hij aanspraak heeft; gaande die fiches nooit het getal van *drie* te boven.

Mogt er een abuis bestaan in het getal of in de beziging der fiches, zoo kan zoodanig abuis altijd hersteld worden.

Even zoo is het met abuizen betrekkelijk het winnen van den robbert.

Over het algemeen, overigens, zijn die soort van abuizen

zeer zeldzaam , daar de spelers doorgaans genoegzaam acht geven op hunne belangen en wel zorg dragen dat zij die in tijds doen gelden.

**Algemeene opmerkingen nopens de in het whist-spel begaan kunnende worden overtredingen, fouten en abuizen.**

Wij gelooven hier als eene daadzaak te moeten herinneren , dat , naardien het whist-spel een gemeenschappelijk spel is van twee personen tegen twee andere personen , de fouten , welke door eenen speler worden begaan , ook terugvallen op zijn maat , en dat derhalve de beide maats de gevolgen ondervinden van de fout van een hunner.

Wij zullen nog doen opmerken , dat het voor de ernstige spelers van aanbelang is het whist-spel streng te spelen , en vooraf overeen te komen nopens de regelen , en nopens de voor abuizen en fouten op te leggen straffen.

Wij zullen ten slotte hierbij voegen , dat het gebruikelijk is somwijlen de meening der omzittende personen in te roepen ten aanzien van eenig geschil of eenig voorval , dat betrekking heeft op het spel ; maar wij zullen er tevens bijvoegen , dat men met dit te rade gaan bij de omzittende personen zeer spaarzaam moet wezen , dat hunne uitspraken geenszins verbindend zijn , en dus in het wezen der zaak niets kunnen beslissen. De omzittende personen mogen overigens in geen geval in het spel spreken , wanneer zij niet daartoe worden aangezocht , en zich geenerlei aanmerking veroorloven , welke tot voor- of tot nadeel van een der spelers zoude kunnen strekken.

## Algemeene wenken nopens de wijze om whist te spelen.

Wij stellen ons geenszins ten doel hier al de berekeningen van het whist-spel na te gaan, noch regelen voor te schrijven, welke op die berekeningen toepasselijk zijn. Zulk eene taak te willen ondernemen zou eene dwaasheid wezen, omdat dezelve onuitvoerlijk zoude zijn. Wij zullen ons dus hierbij bepalen: de aandacht der liefhebbers te vestigen op eenige bijzonderheden van het spel en op den geest van samenhang en oplettendheid, welke bij dit spel op den voorgrond dient te staan. Onze vlugtige opmerkingen zullen voor goede spelers voldoende zijn; daarentegen zouden de breedvoerigste omschrijvingen niets hoegenaamd leeren aan gewone alledaagsche spelers, die er integendeel slechts door in de war gebragt zouden worden.

Wij vatten daarom onze raadgevingen in eenige *wenken* samen, welke zoo kort mogelijk de regelen zullen doen kennen, die wij als de meest atdoende en meest zekere beschouwen.

### Algemeene bepalingen.

1. Het whist-spel vordert berekening, oplettendheid en stilte. Deze drie dingen vereenigd, maken den grondslag uit van de fijnheden van het spel en van de bekwaamheid van den speler.

2. Bij het whist-spel moet men nooit uit het oog verliezen dat men met eenen maat speelt, dit wil zeggen met zes en twintig kaarten, van welke men er dertien niet kent. Een der eerste zorgen van den speler moet dan ook zijn te trachten om te gissen, te raden, welke kaarten van het spel van zijnen

maat gemeenschappelijk kunnen werken met die, welke hij zelf in de hand heeft.

3. Gij kunt altoos aannemen, dat het twee tegen een is, dat de tegenpartij aan uwe linkerhand geen hoogere kaart heeft dan gij zelf hebt.

4. Het is waarschijnlijk dat uw maat ten minste eenige voorname kaarten heeft van de kleur, in welke gij zelf het zwakst zijt.

5. Wanneer men geen kans heeft om de partij te winnen, moet men althans zijn best doen om dezelve slechts op de minst onvoordeelige wijze mogelijk, te verliezen. Bij het whist-spel, even als bij alle spelen, verergert men slechts de zaak door den moed op te geven.

#### Over troef.

1. Troef is de spil, om welke bij het whist-spel zoo te zeggen alle kaarten heen draaijen.

2. Alvorens het spel te beginnen, en wanneer men zijne kaarten opneemt, moet men zich met een opslag van het oog vergewissen nopens het getal en de waarde der troeven die men heeft.

3. Vijf troeven, al zijn het zelfs de minste in waarde, vormen een mooi spel, wanneer men althans goede kaarten in de andere kleuren er bij heeft.

4. Troef spelen is bijna altijd voordeelig; het is gebiedend noodzakelijk zulks te doen, wanneer men overigens een mooi spel heeft.

5. Speel troef, al heeft uw maat er geen om troef te be-  
kennen, want op die wijze maakt gij misschien, dat hij meester  
wordt in een der andere kleuren.

6.

toesc

7

troef

1.

2.

dan

slech

3.

begon

kleur

4.

door

5.

of te

6.

kaart

dit v

men

trouv

spele

lers

ontm

7.

die n

nigm

1.

6. Speel troef, wanneer het u gevaarlijk of zelfs gewaagd toeschijnt eenige andere kleur te spelen.

7. Wat de twee uitersten betreft, is het gevaarlijker nooit troef uit te spelen, dan zulks altijd te doen.

### Over het uitspelen van de kleuren.

1. Speel van de kleur uit, in welke gij het sterkst zijt.

2. Hebt gij zeer vele kaarten van uwe sterkste kleur, speel dan de hoogste van die kaarten uit. Hebt gij er daarentegen slechts vier of drie, dan moet gij de laagste uitspelen.

3. Blijf zooveel mogelijk voortspelen uit de kleur, die gij begonnen zijt uit te spelen, en begin niet uit eene andere kleur, of gij moest er toe gedwongen zijn.

4. De waarschijnlijkheid bestaat, dat de derde kaart der door u uitgespeelde kleur gecoupeerd zal worden.

5. Het spel openen met troef duidt eene goede kaart aan, of ten minste dat men in die kleur sterk is.

6. Het spel openen met een singleton (dus noemt men de kaart, welke men van eene kleur alleen heeft zonder meer), dit verraadt dat men verlangend is om de kleine troeven die men heeft binnen te halen, en tevens dat men niet veel vertrouwen heeft in het overige van zijn spel. Deze manier van spelen kan somwijlen voordeelig zijn; maar met bekwame spelers heeft zij niet anders ten gevolge dan dat zij den maat ontmoedigt, en den tegenpartijders te meer vertrouwen geeft.

7. Men kan niet te omzigtig zijn in de keus van de kaart, die men van eene kleur het eerst uitspeelt: hiervan kan menigmaal het winnen of verliezen van de partij afhangen.

### Over de invite.

1. Inviteren bij het whist-spel noemt men de kracht van

zijn spel aanduiden aan zijnen maat, en hem doen kennen waarin men door hem geholpen wenscht te worden.

2. Iedere kaart, die uit eigen beweging wordt opgespeeld, met andere woorden de eerste kaart van elke rondte, moet dus als eene invite beschouwd, en geacht worden eene zekere beteekenis te hebben.

3. De invite door middel van eene lage kaart is eene *bepaalde invite*; eene tusschenbeide-kaart is eene *onverschillige* of *dubbeltinnige invite*. De *lage kaart* geeft nagenoeg altijd te kennen, dat men ook den Heer in handen heeft: de *tusschenbeide-invite*, dat men eenige der laagste kaarten heeft van de gespeelde kleur.

4. Doet uw maat u eene invite door middel van eene zeer lage kaart, speel dan de hoogste kaart bij, welke gij van die kleur hebt. Inviteert hij door middel van eene tusschenbeide-kaart, laat die over het algemeen loopen, als gij ten minste geen twee prentjes in die kleur hebt.

5. Inviteert uw maat door middel van eene hooge kaart, laat die loopen, en leg geen honneur op honneur. Heeft evenwel de invite met eene hooge kaart plaats tegen het einde van het spel, en wanneer de trocven er bijna uit zijn, terwijl gij daarenboven hoogere kaarten van die kleur in de hand hebt, dan kunt gij den slag halen, om zelf aan de voorhand te komen. Vaste regelen ten dien aanzien zijn moeilijk op te geven: men moet daaromtrent handelen naar omstandigheden.

6. Maak slechts uiterst spaarzaam gebruik van de *invite met een Aas*, en doe zulks nooit, wanneer dat aas de vijfde kaart van uw spel is, want gij zoudt gevaar loopen het te zien couperen.

7. Als een uwer tegenpartijders, voornamelijk die aan uwe linkerhand, eene ongelukkige invite gedaan heeft, kunt gij

doen  
in d

8.  
uit d

1.  
juist  
heeft

2.  
hand  
Vrou

meer  
van

3.  
het A

4.  
wann  
liezer

5.  
regel  
dat e

juiste  
en v

6.  
krach  
zeker

1.  
kaart

doen wat men noemt de *contre-invite*, dat wil zeggen nogmaals in de zelfde kleur spelen.

8. Uit uwe verschillende kleuren moet gij altoos inviteren uit die, welke u het meest hoop geeft voor het vervolg.

### Over het impasse.

1. Het *impasse* bestaat daarin, dat men zich bij het spelen juist houdt of men in de opgespeelde kleur geen hooge kaart heeft, en slechts eene lage van die kleur bijspeelt.

2. Wanneer uw maat, of uwe tegenpartij aan uwe regterhand, inviteert in eene kleur, van welke gij het *Aas* en de *Vrouw* hebt, speel dan slechts de *Vrouw* bij, want het is meer dan waarschijnlijk, dat de Heer zich in handen bevindt van dengene, die geinviteerd heeft.

3. Het is eene grove fout, *impasse* te maken wanneer men het *Aas* als vijfde kaart, *Aas* en Heer, Heer en *Vrouw* heeft.

4. Het is eene nog grovere fout, een *impasse* te wagen, wanneer het ophalen den slag (trek) verzekeren, of het verliezen van de partij beletten zou.

5. Het *impasse* is een spel van overleg en doorzicht: vaste regelen zijn daarvoor niet te maken; wij zullen enkel zeggen, dat er vlug nadenken, veel geoefendheid in het spel en eene juiste bekendheid met de manier van spelen van den maat en van de tegenpartijders toe noodig is.

6. Waag geen *impasse*, wanneer u niet daarna nog andere krachten overblijven; waag het nooit, wanneer uw spel onzeker is.

### Wegwerpen en aftroeven.

1. *Aftroeven*, ook *couperen* genaamd, is: met eene troef de kaart nemen welker kleur men niet bij kan spelen.

2. Men maakt zich menigmaal gereed om te couperen door weg te werpen.

3. *Wegwerpen* is: eene onverschillige kleur bijspelen op de gevraagde kleur, wanneer men van deze laatste niets in zijn spel heeft.

4. Dit wegwerpen van eene onverschillige kleur geeft aan uwen maat te kennen, dat gij in die kleur zwak zijt, en dat gij, wanneer hij uit die kleur opspeelt, alsdan de hoogere kaarten uwer tegenpartijders zult kunnen aftroeven. Men moet dus in dat wegwerpen niet onberaden, maar wel doordacht te werk gaan.

5. Merkt gij dat uwe tegenpartijders het over dien boeg zoeken te wenden, speel dan dadelijk de hooge kaarten uit van de kleur die zij wegwerpen, of nog beter, speel eerst een of twee hooge troeven, om vervolgens op de bewuste kleur terug te komen.

6. Zich van kaarten zonder waarde te ontdoen door ze op die wijze weg te werpen, is in sommige gevallen voordeliger, dan een troef op te offeren om te couperen.

7. Het is van aanbelang niet anders te couperen dan op het juiste oogenblik. Eer gij coupeert, moet gij altoos wel bedenken, welke kansen het spel van uwen maat misschien hebben kan.

8. Hebt gij in eene zekere kleur eene mooie kaart, en veel troeven, coupeer dan slechts in de uiterste noodzakelijkheid, en speel, na gecoupeerd te hebben, dadelijk troef uit.

9. Als uw maat niet coupeert, speel dan troef.

10. Wanneer gij geen gunstige kleur hebt om te spelen, laat dan uwe tegenpartijders aftroeven.

11. Wanneer gij coupeert, ga dan het spel goed na, om te weten of gij met eene hooge, dan wel met eene lage kaart moet couperen.



12. Eene derde hooge kaart, van den tegenpartijder aan uwe regterhand komende, moet altijd gecoupeerd worden.

13. Men kan somwijlen eene hooge kaart van zijnen maat couperen, wanneer men meester is in de troef of in eenige andere kleur.

14. Wanneer uwe tegenpartijders elkander in de hand werken om twee kleuren te couperen, coupeer dan zelf zonder dralen, en speel vervolgens troef uit.

### Zijn spel aanduiden aan zijnen maat.

Men kan zijn spel aanduiden op de volgende wijze :

1. Wanneer gij van eene kleur Heer en Vrouw hebt, speel dan den Heer: haalt gij den slag op, speel dan troef.

2. Hebt gij den roem, dien men hoogste derde noemt, speel dan het aas, en vraag vervolgens *troef*, ten minste als gij er niet meer hebt dan een, of twee op zijn hoogst.

Deze wijze van spelen zal aan uw maat aanduiden, dat hij, zoodra hij in de gelegenheid komt, de kleur zal hebben uit te spelen van welke gij de hooge kaarten hebt.

3. Hebt gij als *singleton* een prentje van eenigerlei kleur, speel dien *singleton*, uw maat zal er zich niet in vergissen.

Er bestaat zelfs nooit bezwaar in, dien *singleton* te spelen, al ware het eene troef.

4. Wanneer gij, na de troeven, of althans het meerendeel der troeven, uit het spel gejaagd hebben, eene nieuwe kleur opspeelt, zoo is zulks een bewijs voor uw maat, dat gij in die kleur het sterkst zijt.

5. Wanneer gij u vergewist hebt nopens de sterkte van het spel van uw maat, en gij hebt voor geen groot aantal troeven meer te vreezen, speel dan onbeschroomd uit uwe sterkste kleur, met de hoogste kaarten te beginnen.

## KORT BEGRIP.

Al de vorenstaande wenken laten zich , voor een verstandig speler , zamenvatten tot deze drie hoofdpunten :

1. Laat nooit eene kaart loopen zonder te weten van waar zij komt en waar zij kan heen gaan , en onthoud steeds naauwkeurig hoeveel kaarten er van elke kleur reeds gespeeld zijn.

2. Vergeet nooit , dat gij gemeenschappelijk spel speelt , en dat gij in uw spel steeds acht dient te geven op het spel van uwen maat.

3. Verlies nooit uit het oog , van waar eene door uwe tegenpartijders gespeelde kaart komt ; de kaart , die van uwen linker-tegenpartijder komt , moet niet op de zelfde wijze door u behandeld worden als die , welke van uwen regter-tegenpartijder komt.

Eindelijk , denk aan uw spel , let op , en doe met alles uw voordeel. Deze raadgeving sluit al de anderen in zich , en weegt op tegen al het hiervoren gezegde.

---

g  
r  
ls  
-  
,  
l  
e  
n  
r  
-  
s  
,

Bij alle Boekhandelaren verkrijgbaar gesteld :

**De regels van het Ombre-,  
Quadrille- en Domino-  
spel** gemakkelijk gemaakt en ver-  
klaard, 7de druk. / 0.15.

**J. L. van Hal.** De volmaakte  
Kaartspeler; waarin op eene bevattelijke wijze de regelen van de meest in gebruik zijnde Kaartspelen worden uiteengezet en verklaard, benevens een bevattelijk onderrigt in de Bord- en Balspelen. 197 pag. druks, met gesteedrukten omslag. / 0.90.

**Het Tooverboek van een  
Kaartspeler**, of 126 kunstjes met de kaart. 5de druk. 80 pag. druks. / 0.45.

**Beknopte Handleiding tot  
het Schaakspel**, naar L. Stein, kl. 8o. 5e druk. / 0.60.

**Handboek der Wellevend-  
heid**, of Practische Gids om zich in gezelschappen en alle omstandigheden des levens te gedragen als iemand van beschaafde manieren; wijders om, vooral des winters avonds, de ziel van een gezelschap te wezen; en om zich vooral gezien te maken door eenen kieschen en aangenamen omgang met Dames. Alsmede eene Godenleer, Teekenspraak, Bloemenspraak, Kleurenspraak, enz., enz., 232 pag. druks. / 0.75.

**Nieuw Brievenboek**, of de kunst gemakkelijk gemaakt om brieven te schrijven in een beschaafden toon. 99 pag. druks. 3de druk. / 0.50.

**Nieuw Burger-Keuken-  
boek**, behelzende voorschriften tot gereedmaking van Soepen, Vleesch, Visch, Groenten, Gebakken, Konfituren, Melkspijzen, enz., zooals die, algemeen, in ons Land in de huishouding toebereid worden. 258 pag. druks in 12o. 14de druk. / 0.75.

**Aaltje**, de volmaakte en zuinige Keukenmeid. Nieuw Nederlandsch Keukenboek voor Koks, Keukenmeiden en Huismoeders; voorafgegaan door eenige regels aangaande de kunst om voor te snijden en zijne gasten te dienen; en gevolgd door voorschriften om de honneurs aan tafel waar te nemen, benevens eene rangregeling van alle wijnsorten; zijnde eindelijk daaraan toegevoegd eene Huis-Apotheek. 15de druk. / 1.20.

**De Volmaakte Likeursto-  
ker** zonder Distilleerketels en zonder Fornuizen of volledige Handleiding voor iedereen om zonder kunde en zonder moeite alle soorten van Likeuren te bereiden van uitmuntende kwaliteit. 96 pag. druks. / 0.75.

**Een Rarekiék**, door de Gebr. SPIRITUS ASPER en SPIRITUS LENIS. 5de druk. Met 16 houtsneeplaten. / 0.50.

**Een Beestenspel**, door de Gebr. SPIRITUS LENIS en SPIRITUS ASPER. 5de druk. 0.50.

**Sannetje**, eene week in dienst bij de eenzame weduwe Rimpel. Een koddig Winteravond-lectuurtje. 2de druk. / 0.50.

en-  
riften  
epen.  
ebak-  
enz.,  
Land  
wor-  
14de

inige  
ndsch  
iken-  
oraf-  
ande  
en en  
volgd  
neurs  
evens  
wijn-  
araan  
heck.

sto-  
ls en  
land-  
ouder  
soor-  
n van  
pag.

Gebr.  
ENIS.  
aten.

Gebr.  
SPER.

st bij  
. Een  
e.2de





