

Introduction / Introduktion

Dansk

Svenska

Deutsch

Français

Dansk

Trictrac eller Toccategli.

Om janerne.

Om janen på tre kast.

Om janen i to brætter.

Om contrajanen i to brætter.

Om meseasjanen.

Om contrameaseasjanen.

Om den lille jan.

Om den store jan.

Om rukjanen

Om de slagne brikker i forskellige brætter.

Slagne brikker i det store jans bræt.

Slagne brikker i det lille jans bræt.

Slagne brikker i rukjanens bræt.

Jan, som ikke kan, eller om de blinde slag.

Om hvilehjørnet eller hukken.

Om terningernes forbindelse eller sammenføjelse.

Forklaring.

Regler for Trictrac og Toccateglispil

Hvorledes man må forholde sig i dette spil

Trictrac til bogføring

Resten af reglerne for stor bredouille og generelle bestemmelser

Kombineret Trictrac

Spillet's karakter

Om de forskellige brikker og andre nødvendige ting til det kombinerede trictrac

Om puljen, som kun angår partiet med ærespræmier
Forløbet af det kombinerede trictrac

Første kup

Andet kup

Tredje kup

Nogle observationer om spillestilen i dette spil
Verkehr.

Hvorledes det bliver spillet.

Hvorledes brikkerne trækkes.

Hvorledes brikkerne bortslås.

Om båndene, og hvorledes de gøres.

Hvorledes man bliver slået af brættet, eller gjort
til junker.

Hvorledes de blotte brikker igen kan kastes ind.

Hvorledes spillet bliver tabt enkelt.

Hvorledes Verkehr spilles dobbelt, eller en bliver
gjort jan.

Om at udtage brikkerne.

Bræde

Indledning

Hvordan brikkerne flyttes

Blotter og bånd

Hvordan blotter slås og spilles ind

Bånd må ikke lægges overalt på brættet

Bånd kan sprænges, hvis spilleren ikke har nogen
chance for at passere

Hjemspil

Smukt spil

Munk

Jan

Sprængjan

Det sidste slag i et parti

Point

Matcher

Spillene i bræde

Regler for spillet Tourne-Case

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes Tourne-Case

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Hvordan man spiller damerne, når man begynder partiet

Hvordan man slår damerne

Om hvilehjørnet (*coin de repos*)

Regler for spillet *Dames Rabattues*

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes *Dames rabattues*

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Hvordan man spiller sine damer

Hvordan man løfter og “bryder” spillet

Regler for spillet Pleinspil

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes spillet Pleinspil

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Hvordan man spiller sine damer, og spillets afslutning

Regler for spillet *Toc*

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes *Toc*
Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor
mange der kan spille sammen
Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man
skal placere sine damer for at spille
Hvordan man benævner og kaster terningerne, og
hvornår et kast er godt eller ikke
Om den føring, man skal holde i dette spil

Svenska

Toccategli.

Spelet i allmänhet.

Trictrac.

Om spelet i allmänhet.

Om åtskilliga slag av Jan.

Om Jan på 3 kast.

Om Jan med 2 brickor.

Om Contre-Jan med 2 brickor.

Om Messeas-Jan.

Om Contre-Messeas-Jan.

Om Lilla Jan.

Om Stora Jan.

Om Bak-Jan.

Om slagna brickor.

Slagna brickor i stora Jans bräde.

Om slagna brickor i lilla Jans bräde.

Om slagna brickor uti Bak-Jans bräde.

Jan, som intet kan, eller om att slå blint.

Om huken.

Spelregler.

Trictrac att skriva

Kombinerad Trictrac

Spelets natur.

Om olika marker och andra saker som krävs för
kombinerad Trictrac.

Verkehren.

Om spelet i allmänhet och dess speltermer.

Om Junker, eller huru man blir slagen ur brädet.

Huru Jan eller ett dubbelt parti vinnes.

Om Storm Jan eller Jean Forcé.

Om Brickornas uttagning.

Bräde

Inledning

Hur brickorna flyttas

Blottor och band

Hur blottor slås och spelas in

Band får inte läggas överallt på brädet

Band får sprängas om spelaren inte har en chans att passera

Hemspel

Vackert spel

Munk

Jan

Sprängjan

Det sista slaget i ett parti

Poäng

Matcher

Spelen i bräde

Regler för spelet Tourne-Case

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas Tourne-Case

Vad som erfordras för att spela och börja spela, samt huru många som kunna spela tillsammans

Hur spelet skall ställas i ordning och hur brickorna placeras för att spela

Hur tärningarna benämnas och kastas, och när kastet är gott eller ej

Hur man spelar brickorna när man börjar partiet

Hur man slår brickor

Om vilohörnet

Regler för spelet Dames Rabattues (“nedlagda brickor”)
Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas
“dames rabattues”

Vad som erfordras för att spela och börja spela,
samt huru många som kunna spela tillsammans

Hur spelet skall ställas i ordning och hur
brickorna placeras för att spela

Hur tärningen benämnes och kastas, och när kastet
är gott eller ej

Hur man spelar sina brickor

Hur man lyfter och “bryter” spelet

Regler för spelet Plein

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas
“plein”

Vad som erfordras för att spela och börja spela,
samt huru många som kunna spela tillsammans

Hur spelet skall ställas i ordning och hur
brickorna placeras för att spela

Hur tärningen benämnes och kastas, och när kastet
är gott eller ej

Hur man spelar sina brickor, och spelets slut

Regler för spelet Toc

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas Toc

Vad som erfordras för att spela och börja spela,
samt huru många som kunna spela tillsammans

Hur spelet skall ställas i ordning och brickorna
placeras för att spela

Hur tärningens tal benämnas och kastas, och när
kastet är gott eller ej

Vilken ledning man skall hålla i detta spel

Deutsch

Das Trictrac- und Toccategli-Spiel.

Vorläufiger Unterricht über diese Spiele.

Von den Janen

Vom Jan auf drei Würfe

Vom Jan von zwei brettern
Vom Contrejan in zwei brettern
Vom Meseasjan
Vom Contremeseasjan
Vom kleinen Jan
Von dem großen Jan
Von dem Rückjan

Von den geschlagenen Steinen in den verschiedenen
brettern

Geschlagene Steine im Brett des großen Jans
Geschlagene Steine im Brett des kleinen Jans
Geschlagene Steine im Brett des Rückjans

Jan, der nicht kann, oder vom blinden Schlagen

Von der Ruheecke oder der Hucke

Von den Verbindungen oder Zusammenfügungen der
Würfel

Regeln des Trictracs und Toccatagli-Spiels

Wie man sich in diesem Spiele verhalten muss.

Trictrac zum Aufschreiben

Kombiniertes Trictrac

Natur dieses Spiels

Über die verschiedenen Fichets und andere Dinge,
die für das kombinierte Trictrac erforderlich sind

Über die Poule, die nur die Partie mit Ehrenpunkten
betrifft

Verlauf des kombinierten Trictrac

Erster Zug

Zweiter Zug

Dritter Zug

Einige Beobachtungen zur Spielweise

Verkehr

Wie es gespielt wird.

Von Setzung der Steine.

Vom Herausschlagen der Steine.

Von den Banden und wie sie gemacht werden.

Wie man aus dem Brette geschlagen oder zum Junker gemacht wird.

Wie die Bloßen wieder eingeworfen werden.

Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Wie das Verkehren doppelt verspielt, und einer zum Jan gemacht wird.

Von dem Ausnehmen der Steine.

Bräde, das Schwedische Brettspiel

Einleitung

Wie die Steine gezogen werden

Blotten und Bänder

Wie Blotten geschlagen und eingespielt werden

Bänder dürfen nicht überall auf dem Brett gelegt werden

Bänder dürfen gesprengt werden, wenn der Spieler keine Chance hat, zu passieren

Heimspiel

Schönes Spiel

Mönch

Jan

Springjan

Der letzte Wurf einer Partie

Punkte

Matches

Die Spiele im Bräde

Français

Règles du jeu du Trictrac

De l'excellence de ce jeu et de l'origine de son nom.

De ce qui est nécessaire pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De la manière de nommer et appeler les dés ; et comment on doit jouer.

De la manière de jouer ou jeter les dés ; et quand le coup est bon, ou non.

Des Jans.

Du jan de trois coups.

Du jan de deux tables.

Du contre-jan de deux tables.

Du jan de méséas.

Du contre-jan de méséas.

Du petit jan.

Du grand jan.

Du jan de retour.

Du jan de récompense.

Du jan qui ne peut.

Comment on doit marquer ce que l'on gagne.

De la bredouille.

Du coin de repos.

La manière de compter ce que l'on gagne ou perd.

Des cases, du privilège de s'en aller, et des écoles.

De la manière de battre une dame, et de remplir son jan par plusieurs moyens.

Démonstration de la manière de lever et rompre le jan de retour.

De la grande bredouille.

Des règles pour connaître combien il y a de coups en deux dés, et voir promptement combien il y en a pour et contre.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.

Première règle.

Seconde règle.

Du Tarif de la valeur des coups.

De la conduite que l'on doit tenir en ce jeu.

Des privilèges et des usages de ce jeu.

Des Lois du Jeu du Trictrac.

Des avantages qui peuvent être donnés.

De ce qui n'est plus en usage.

Règles du jeu du Revertier.

De l'excellence et de la beauté de ce Jeu, et de l'origine de son nom.

Comment il faut disposer le jeu pour jouer.

De ce qui est nécessaire pour jouer et pour commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

Comment il faut nommer et appeler les dés.

Comment il faut jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

Comment il faut jouer ses dames quand on commence la partie.

De la Tête.

Des cases, et de la manière de battre.

De la manière de rentrer.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu

De la Double.

De la manière de lever et finir le jeu.

Des avantages qui peuvent être donnés.

Des règles générales.

Règles du jeu de Toute-Table.

De l'excellence et de la beauté de ce jeu, et pourquoi il est nommé Toute-Table.

De la manière de disposer le Jeu, de placer ses dames pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et comment il faut appeler et nommer les dés.

De la manière de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

De la manière de jouer les dames quand on commence la partie.

De la manière de battre les dames.

De la manière de rentrer.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

De la manière de lever et finir le jeu.

De la double.

Des avantages que l'on peut donner.

Règles du jeu de Tourne-Case.

De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme Tourne-Case.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.

De la manière de nommer et jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

De la manière de jouer les dames quand on commence la partie.

De la manière de battre les dames.

Du coin de repos.

Règles du jeu des Dames Rabattues.

De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme des Dames rabattues.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De la manière de disposer le jeu, et de placer ses dames pour jouer.

De la manière de nommer et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

De la manière de jouer ses dames.

De la manière de lever et de rompre le jeu.

Règles du jeu du Plein

De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme le jeu du Plein.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.

De la manière de nommer, de jouer ou de jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

De la manière de jouer ses dames, et la fin du jeu.

Règles du jeu du Toc.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme du Toc.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

De la manière de disposer le jeu et placer ses Dames pour jouer.

De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

Bräde suédois

Introduction

Comment les dames se déplacent

Demi-cases et cases

Comment l'on frappe les demi-cases et comment l'on rentre les dames

Les cases ne peuvent pas être posées partout sur le trictrac

Les cases peuvent être «explosées» si le joueur n'a aucune chance de passer

Jeu de maison

Beau jeu

Munk

Jan

Sprängjan

Le dernier coup d'une partie

Points

Matches

Les jeux au bräde

Introduction / Introduktion

Dansk

Dette værk blev oprindeligt affattet på fransk og bygger i sidste ende på to anonyme skrifter, udgivet af Henri Charpentier i året 1698 og indbundet sammen som ét fysisk bind, hvoraf det første bærer titlen *Le jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui*, og det andet *Suite du Trictrac, contenant des règles des jeux du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plein et du Toc*.

På trods af deres alder kan disse to skrifter i indholdsmæssig henseende kaldes *stedsegrønne*: uagtet den arkaiske stavning er syntaksen så langt fra forældet som muligt, og formuleringen-der regner klarhed og flydende læsning for kardinaldyder-vil med god grund kunne anses for klar og smidig i århundreder frem. Årsagen ligger i selve det franske sprog, som har holdt sig bemærkelsesværdigt stabilt gennem disse år, i modsætning til engelsk eller tysk.

Når det er sagt, ville en faksimileudgave af disse værker kun have interesse for historikere, antikvarer, filologer og andre, som til daglig bærer tweed-sportsjakker med albuelapper; de, der ønsker at lære at spille de beskrevne spil, ville forudsigeligt nå frem til den uundgåelige konklusion, at de bedst tjener sig med andre værker.

Hvorfor? Sagt rent og simpelt: præsentation betyder noget. Hvad nytter klarhed, når stavningen er før retskrivningsreformen, det lange s er allestedsnærværende, skrifttypen er forældet, og de sider, der er scannet til faksimilen, er bølgede, oxiderede og plettede af træspåner? Vi mener og håber derfor, at den frankofone læser vil være enig med os i, at det eneste, der strengt taget kræver modernisering, er det mekaniske-stavning, tegnsætning, fremhævelser og typografi-og at, når han først har fået dette lille skrift i hænde, *res ipsa loquitur*.

Vi er dog ikke tilfredse med kun at henvende os til den frankofone læser. Med dette for øje påtog vi os opgaven at oversætte disse to franske skrifter til tysk, svensk og dansk, alt sammen vejledt af de eksisterende oversættelser, som andetsteds har kunnet opspores. Ligeledes bringer vi her en oversættelse af reglerne for *Bräde* til tysk, fransk og dansk i det brændende håb, at dette udpræget svenske spil kan finde åbne arme ikke blot i hjemlandet, men også ude i verden.

Vi må derfor her takke flere medarbejdere, herunder nogle hvis værker overlevede dem med årtier eller århundreder. Foruden Henri Charpentier og den anonyme forfatter, han udgav, anerkender vi indsatsen fra Christian Høegh-Guldberg, Christian Vanderheid, Michel Malfilâtre samt en række anonyme bidragydere, for ikke at nævne Vasamuseets Brädspelsvänner (Brädes venner ved Vasa-museet).

Svenska

Detta arbete författades ursprungligen på franska och bygger i sista hand på två anonyma skrifter, utgivna av Henri Charpentier år 1698 och sammanbundna till en och samma fysiska volym; den första med titeln *Le jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui* och den andra *Suite du Trictrac, contenant des règles des jeux du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plein et du Toc.*

Trots sin ålder kan dessa två skrifter kallas *tidlösa* till innehållet: oaktat den ålderdomliga stavningen är syntaxen så långt från föråldrad som möjligt, och formuleringarna—som räknar tydlighet och flöde till sina kardinaldygder—kommer att kunna betraktas som plausibelt klara och lediga i århundraden framöver. Skälet står att finna i det franska språket självt, som under dessa år har hållit sig anmärkningsvärt konstant, till skillnad

från engelskan eller tyskan.

Med detta sagt skulle en faksimilutgåva av dessa verk endast vara av intresse för historiker, antikvarier, filologer och andra som av vana bär tweedkavaj med armbågslappar; de som önskar lära sig att spela de spel som beskrivs skulle förutsebart dra den oundvikliga slutsatsen att de bättre tjänades av andra arbeten.

Varför? För att uttrycka det rent och enkelt: presentationen spelar roll. Vad hjälper tydligheten när stavningen är från tiden före stavningsreformerna, det långa s:et är allestädes närvarande, typsnittet är daterat och de inskannade sidor som ligger till grund för faksimilen är skeva, oxiderade och prickiga av träflisor? Vi menar därför –och hoppas–att den franskspråkige läsaren instämmer i att det enda som strängt taget behöver moderniseras är av rent mekanisk art: stavning, interpunktion, betoning och typografi–och att, när han väl fått detta lilla traktat i sina händer, *res ipsa loquitur*.

Vi nöjer oss emellertid inte med att vända oss enbart till den franskspråkige läsaren. Med detta för ögonen åtog vi oss uppgiften att översätta dessa två franska skrifter till tyska, svenska och danska, allt under ledning av de existerande översättningar som på annat håll kunnat uppbringas. På samma sätt tillhandahåller vi här en översättning av reglerna för *Bräde* till tyska, franska och danska, i den brinnande förhoppningen att detta utpräglat svenska

spel må finna en välkomnande famn inte bara i hemlandet utan också i främmande länder.

Således måste vi här rikta ett tack till flera medarbetare, däribland några vilkas verk överlevde dem med årtionden eller århundraden. Förutom Henri Charpentier och den anonyme författare han utgav, erkänner vi insatserna av Christian Høegh-Guldberg, Christian Vanderheid, Michel Malfilâtre och ett antal anonyma bidragsgivare, för att inte tala om Vasamuseets Brädspelsvänner (Friends of *Bräde* at the Vasa Museum).

Deutsch

Dieses Werk ward ursprünglich in französischer Sprache abgefaßt und gründet sich letztlich auf zwei anonyme Schriften, welche Henri Charpentier im Jahre 1698 herausgab und in einem einzigen physischen Bande vereinigen ließ: die erste betitelt *Le jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui*, die zweite *Suite du Trictrac, contenant des règles des jeux du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plein et du Toc*.

Ungeachtet ihres Alters dürfen diese beiden Schriften dem Inhalte nach als *evergreen*-will sagen: zeitlos-gelten: ungeachtet der archaischen Orthographie ist die Syntax so fern von Obsoletheit

als nur möglich, und die Wendung, welche Klarheit und Fluß zu kardinalen Tugenden erhebt, wird noch auf Jahrhunderte hin mit Fug als klar und flüssig zu veranschlagen sein. Der Grund liegt in der französischen Sprache selbst, die über jene Zeitläufte hinweg eine bemerkenswerte Konstanz bewahrt hat, anders als das Englische oder das Deutsche.

Indessen würde eine Faksimile-Ausgabe dieser Werke allein Historikern, Antiquaren, Philologen und sonstigen Personen von Nutzen und Vergnügen sein, die habituell Tweedjacken mit Ellbogenflicken tragen; wer hingegen die beschriebenen Spiele zu erlernen begehrt, dürfte vorhersehbar zur unvermeidlichen Einsicht gelangen, daß ihm andere Werke dienlicher wären.

Warum? Kurz und rein gesagt: die Darbietung ist von Belang. Was hilft die Klarheit, wenn die Schreibweise vorreformatorisch, das lange f allenthalben, die Type veraltet, und die zum Faksimile herangezogenen Scanseiten verzogen, oxidiert und mit Holzsplittern besprenkelt sind? Wir glauben daher-und hoffen-daß der frankophone Leser mit uns darin übereinkommen werde, daß allein das Mechanische der Modernisierung bedarf: Orthographie, Interpunktion, Hervorhebung und Typographie; und daß, sobald er dieses kleine Traktätlein in Händen hält, *res ipsa loquitur*.

Wir sind jedoch nicht zufrieden, bloß den frankophonen Leser zu adressieren. In solcher Absicht unternahmen wir die Aufgabe, jene beiden französischen Schriften ins Deutsche, Schwedische und Dänische zu übertragen, geleitet von denjenigen vorhandenen Übersetzungen, welche sich anderswo auffinden ließen. Desgleichen bieten wir hier eine Übertragung der Regeln des *Bräde* ins Deutsche, Französische und Dänische dar, in der inbrünstigen Hoffnung, dieses eigentümlich schwedische Spiel möge nicht allein daheim, sondern auch in fremden Landen willkommene Arme finden.

So haben wir denn mehreren Mitarbeitern zu danken, darunter auch solchen, deren Werke sie selbst um Jahrzehnte oder Jahrhunderte überlebt haben. Neben Henri Charpentier und dem anonymen Autor, den er edierte, erkennen wir die Bemühungen Christian Høegh-Guldbergs, Christian Vanderheids, Michel Malfilâtres und einer Anzahl anonymer Beiträger an von den Vasamuseets Brädspelsvänner (Freunden des *Bräde* am Vasa-Museum) ganz zu schweigen.

Français

Cet ouvrage fut d'abord composé en langue française et s'appuya, en dernier ressort, sur deux opuscules anonymes, publiés par Henri Charpentier en l'an 1698 et reliés ensemble en un seul volume matériel, dont le premier s'intitula Le jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui et le second Suite du Trictrac, contenant des règles des jeux du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plein et du Toc.

Si anciens qu'ils fussent, ces deux traités purent passer pour *toujours verts* quant au fond : nonobstant l'orthographe archaïque, la syntaxe s'éloigna le moins du monde de l'obsolescence, et la tournure - qui tint la clarté et le mouvement pour vertus cardinales - demeurera, selon toute apparence, tenue pour claire et coulante des siècles durant. La raison en résida dans la langue française elle-même, qui se maintint avec une constance remarquable au long de ces années, au rebours de l'anglais ou de l'allemand.

Cela dit, une édition en fac-similé n'eût intéressé que les historiens, les antiquaires, les philologues et autres gens qui portassent d'ordinaire des vestons de sport en tweed à coudières ; ceux qui eussent voulu apprendre à jouer aux jeux décrits y eussent, selon toute vraisemblance, reconnu l'inévitable : ils se seraient mieux servis d'autres ouvrages.

Pourquoi ? Pour le dire purement et simplement, la présentation importa. À quoi bon la clarté, lorsque l'orthographe précéda la réforme, que le «s médial» pullula, que la fonte parût datée, et que les pages scannées pour former le fac-similé fussent gondolées, oxydées et piquetées d'esquilles de bois ? Nous crûmes donc, et espéâmes, que le lecteur francophone conviendrait avec nous que la seule chose strictement requise de modernisation fût d'ordre mécanique - orthographe, ponctuation, emphase et typographie - et que, ce petit traité une fois entre ses mains, *res ipsa loquitur*.

Nous ne nous contentâmes pourtant point de viser le seul lecteur francophone. À cette fin, nous entreprîmes de traduire ces deux ouvrages français en allemand, en suédois et en danois, nous laissant guider par les traductions existantes que l'on eût pu retrouver çà et là. De même, nous donnâmes ici une traduction des règles du *Bräde* en allemand, en français et en danois, dans l'ardent espoir que ce jeu proprement suédois trouvât des bras accueillants non seulement chez lui, mais encore au-dehors.

Il nous faut enfin remercier ici plusieurs collaborateurs, y compris de ceux dont les travaux leur survécurent de décennies - voire de siècles. Outre Henri Charpentier et l'auteur anonyme qu'il publia, nous saluons les efforts de Christian Høegh-Guldberg, Christian Vanderheid, Michel Malfilâtre, ainsi que de nombreux contributeurs anonymes, sans oublier les Vasamuseets Brädspelsvänner (les Amis du *Bräde* au musée Vasa).

Dansk

Trictrac eller Toccategli.

Toccategli-spil er forskellig fra *Trictrac* eller *Grand-Trictrac*, 1) i at slå, 2) i at tælle eller markere, 3) i at trække eller gøre bånd; ellers blive begge spillene ligedan spillede.

Et *dambræt*, femten brikker af to forskellige farver på hver side, to terninger, tre *skuepenge* til *markøren*, og to stifter til at stikke i de *huller*, som man vinder, høre til *Trictrac*.

Det spilles kun af to personer; og spillerne komme selv terningerne i deres bægere.

Man begynder dette spil dermed, at hver gør sig tre *piller* eller *hobe* af brikker, som man sætter på det første *felt* eller den første *pille* i *dambrættet*.

De ulige øjne eller tal, som *seks*, *quinque*, *quatuor*, *dous*, etc. kaldes *enkelte* eller *simple*; men to lige, som begge *sekser*, begge *treen* o. s. v. kaldes *doubletter*. Overhovedet må man mærke, at man i dette spil taler meget med fremmede ord, som ofte ere stærkt forvanskede. Således kaldes én *as* eller *es*; toen *dous*; treen undertiden *tres*; firen *quatuor* eller *quater*; femmen *quinque* eller *zink*; seksen *sis*

eller ses; ligesom man også om dette spil, og dets kastede øjne har et gammelt ordsprog, som allerede Luther har brugt, for at vise, at middelvejen altid er den bedste, og at man bør holde den: «*Daus es, nichts hat; ses zink, nichts dat: aber quater drei, die sind stets dabei.*»

Også har hver *doubllette*, foruden sin egen, endnu et andet navn. Begge assen hedder *ambesas* eller *bezet*; begge dauser, *doublé deux*; begge treer, *ternes* eller *tournes*; begge firer, *carnes*, *carnes*; begge femmer, *quinis*, og begge sekser, *sonnes* eller *sanne*.

I begyndelsen er det rådeligst, at man, ligesom øjnene på de kastede terninger vise, flytter to brætter fra sine *hobe* på de *pillen* eller *felt*, som komme overens med tallet på terningerne, hvilket man kalder at spille *fra hus*. Man kan også spille anderledes, og når man vil, kun flytte én brik, som kaldes at spille sammen eller under *ét*; dette kan man gøre med alle tal, når man vil spille dem sammen, undtagen når man kaster *sonnes*, eller to serer, og *ses zink*, som man nødvendigvis må spille ud *fra hus*, da spillets regler ikke tillade, at man må sætte en brik alene i sit *hvilehjørne* eller *huk*, og endnu mindre i sin modspillars.

Det er næsten altid en fordel for spilleren, når han straks begynder at gøre *bånd*, eller at sætte to brætter på et *felt*. Man begynder først at *binde* i det første *bræt*, hvor brikkerne stå i *hobe*; derpå går man over i det andet, hvor *hukken* er.

Når man trækker sine brikker, så skal man ikke tælle

det *felt* med, hvorfra man går, enten man nu spiller *fra hus* eller trækker de allerede spillede brikker.

Marchen læres lettelig, når man kun mærker, at de lige tal stedse gå fra et hvidt *felt* til et andet hvidt, og de ulige tal fra et hvidt *felt* til et sort eller brunt, og fra et sort eller brunt til et hvidt.

Partie i *Trictrac*, som også kaldes *le tour*, er, når man har tolv *huller* eller *streger*¹. Man mærker dem, ligesom man får dem, på *randen* eller *listen* af *brætspillet*, som må være boret tolv gange på begge sider lige over for feltene. Får en af spillerne dem efter hinanden, uden at hans modspiller får et eneste, så kaldes det at vinde et *parti bredouille*. Imidlertid blive de ikke dobbelt betalte, undtagen når spillerne forud have afgjort det.

Når man vil markere et *hul*, må man have vundet tolv *points*. De *points*, som man vinder, blive med *skuepenge* markerede på siden af pillerne eller foran feltene², som: to *points* foran essets *felt*, fire *point* imellem det tredje og fjerde *felt*, seks *points* ved *delingslisten* foran det sjette *felt*, otte *points* i det andet *bræt* ved kanten, ti *points* foran det tiende *felt*, eller ikke langt fra *endelisten*.

Når man har tolv *points*, som gør et *hul* eller en *streg*, et simpelt eller også et dobbelt *parti*, så bemærkes de med *stiften* eller skrives på *listen* af *brætspillet*, og begynder man på den side, hvor brikkerne stå i *hob*.

Den første som markerer, bruger kun én skuepenge. Når man har vundet 12 *points*, uden at blive hindret af sin modspiller, så markerer han to *huller* eller skriver to *streger*; og det kaldes *parti bredouille*³.

Den, som anden gang vinder *points*, markerer dem med to skuepenge⁴. Dersom han får tolv i rad efter hinanden, uden at afbrydes, så bemærker han ligeledes to *huller* for *parti bredouille*. Men bliver han afbrudt, så tager modspilleren, når han bemærker de *points*, som han vinder, én af hans skuepenge bort, hvilket kaldes *debredouille*. Det er bedst at man selv debredouillerer sig, og ikke bier indtil modspilleren gør det. Så markerer den, som har fået 12 *points*, kun ét *hul*, som kaldes et simpelt *parti*⁵.

Den spiller, som markerer et eller to *huller*, udsletter ikke alene alle *points*, som modspilleren havde for kastet, men han beholder endog, dersom han finder det tjenligt at fortsætte spillet, alle de *points*, han havde over de tolv, som hørte til at markere et *hul*. Imidlertid kan det ske, at modspilleren med samme kast *bliver*⁶ slået falskt, og da bemærker han på sin side en *bredouille* de *points*, som bliver ham givne⁷.

Den, som med sine kast vinder et eller to *huller*, har frihed at gå ud; det er, at tage brikkerne op, kaste dem sammen og igen sætte dem i sine *hobe*, for at spille *fra hus* på ny, så længe indtil en af begge har vundet *le tour* eller et fuldt *parti*.

Når man går ud, så beholder man ingen af de *points*, som man kan have fået tilovers. Man udsletter også modspillerens, som aldrig markerer de *points*, han vinder, når han bliver slået falsk eller blindt, hvilket man også kalder *jan* (som ikke kan), førend kastet er spillet. Somme derimod de *points*, som man vinder, og som gøre at man markerer i et *hul*, af modspillerens kast; så kan man ikke gå ud, og man beholder alle *points*, som man har over tolv, hvilke man behøver til at markere *hullet* med.

Om janerne.

Man har otte *janer* i *Trictrac*, nemlig:

1. *Jan på tre kast*;
2. *Jan i to brætter*;
3. *Contrajan i to brætter*;
4. *Meseasjan*;
5. *Contrameseasjan*;
6. *Den lille jan*;
7. *Den store jan eller hovedjan*; og
8. *Rukjanen*.

Om janen på tre kast.

Janen på tre kast, eller som den også kaldes, *janen* af fire blade, gøres, når man i begyndelsen af *partiet*, og så ofte man, efter at have holdt op og sat brikkerne sammen, igen begynder på tre: man trækker tre brikker efter hinanden i en *tour*, og sætter nemlig fem i det første *bræt* og én på det første *felt* i det andet *bræt*. Dog er derved at mærke, at man er ikke forbunden at gøre denne *jan*, når man ikke vil. Det er nok, når man med det tredje kast får det dertil hørende antal øjne, som da gælder fire *points*⁸; også gør man i det *store jans bræt* af to fra den *lille jans bræt* trukne brikker det *bånd*, som man anser fordelagtigst.

Om *janen i to brætter*.

Janen i to brætter gøres, når man kun har trukket to brætter, og modspilleren endnu ikke har sin *huk*; men øjnene på terningerne falde således, at man kan komme med den ene af sine brikker i sin egen *huk*, og med den anden i sin modspillers, hvilket kast da gælder fire *points*, når det er simpelt, og seks, når det er en *doubllette*⁹. F. ex. jeg havde første gang kastet *fem* og *seks*, og trukket det samme med to brætter *fra hus*. Men anden gang kaster jeg *sekser alle*; så træffer jeg med den forreste brikke i min modspillers *huk*, og med den bageste i min egen *huk*, og derfor markerer jeg *seks*, da var det en *doubllette*; eller jeg havde to brætter stående i det andet *bræt* på det første *felt*, og kaster nu *fem* og *seks*, så kunne jeg komme med den ene i min egen *huk*, og med den anden i min modspillers, og må, da det

kun er simpelt, markere fire derfor; og så fremdeles med andre kast. Men for nu at spille de kastede øjne, må jeg tage to andre brikker *fra hus*. Thi man kan ikke tage sin *huk* på anden måde, end ved på én gang at trække to brætter deri, og endnu mindre kan man sætte en eller to brætter i sin modspillers.

Hver spiller kan kun én gang gøre denne *jan*, og den første, som gør den, hindrer derved ikke den anden, at han jo også siden efter kan gøre den, såfremt han kun ikke har trukket flere end to brætter, begge *hukkerne* ere ledige, og han har kastet så mange øjne, at han med den ene af sine brikker kan nå sin egen *huk* og med den anden sin modspillers.

Om contrajanen i to brætter.

Contrajanen i to brætter gøres, når spilleren endnu kun har trukket to brætter og modspilleren allerede har sin *huk*, men hans terninger falde således, at den enes tal træffer hans brikker i hans egen *huk*, men den andens tal træffer dem i modspillerens *huk*, så taber han fire *points*, når det er simpelt, og seks *points*, når det er *doublet*¹⁰.

Om meseasjanen.

Meseasjanen gøres, når man har taget sin *huk*, uden at have spillet andre brikker, men modspilleren endnu ikke har sin, og man kaster et eller to *esser*. Dette kast gælder i første fald fire, i andet fald seks *points*¹¹.

Om *contrameseasjanen*.

Contrameseasjanen er sjælden. Denne gøres, når spilleren allerede har sin *huk*, uden derfor at have spillet andre brikker, og modspilleren ligeledes har sin, men man kaster et eller to *esser*, i hvilket fald man taber fire eller seks *points*.

Om den lille *jan*.

Den lille *jan* eller, som man på tysk for spøg kalder det, *schusteren*, sker i det første *bræt*, hvor brikkerne, når man begynder, stå i *hob*. Man gør det ganske mageligt, når man kun kaster små eller få *øjne*, som *bezet*, *daus*, *es*, *tres es*, o. f. v. Men når man kaster noget højt, bør man ikke opholde sig derved.

Når man på én slags måde lukker ved enkelt kast, så gælder det fire *points*, og seks når det sker ved *doubletten*¹²; men lukker man på to slags måder ved enkelte, så vinder man otte *points*, og ved *doubletten* tolv *points*. Man kan også lukke på tre slags måder, hvilket gælder så meget som *dobbelte doubletten*, det er tolv *points*. Klogskab fordrer, at, når man har vundet et eller to *huller* med sin lille *jan*, man går ud og holder op, især når modspillerens spil står godt, det er, når han har mange brikker i sit andet *bræt*, hvormed han kunne slå dem, som spilleren må sætte blot, samt *hukken*, når han havde sin, og derved ville tvinge ham til, at bringe en af sine brikker i den lille *jans bræt*, hvor han måtte blive slået, og hvor han kunne hindre

ham fra, eller i det mindste gøre ham det vanskeligt, at bringe den *store jan* i stand, fordi man havde en brikke mindre.

For at beholde sin *lille jan* kan man ikke tage sin *huk med magt*, når man, i stedet for femmer alle, kaster *sekser alle*; thi spilllets regler fordre, at man ikke må tage sin *huk med magt*, når man kan tage den virkelig. Man er altså nødt til at brække den op, såfremt man ikke har fri passage i modspillerens *store jans bræt*, for at komme i det *lille jans bræt*. Men man må ikke gå over, førend han ikke mere kan gøre sin *lille jan*¹².

Om den store jan.

Den *store jan* bliver gjort i det andet *bræt*. Gør man den på én slags måde ved simpelt, så vinder man 4 *points*¹³, sker det på to slags måder ved simpelt, 8 *points*, og på 3 slags måder, 12 *points*; ved *doubletten* derimod, på ét slags måde, eller ved *dobbelte doubletten*, 12 *points*. Man kan ikke lukke på to eller tre slags måder, som, når man kun behøver endnu en brikke for at have sin *jan*.

Man kalder at lukke på én slags måde, når man til den brikke, som endnu alene står blot i det *store jans bræt*, ikke kan sætte flere end en eneste af de andre brikker, om man endog tog begge terningers øjne tilsammen.

På to slags måder lukker man, når man kan sætte to brætter til den, som står blot; det er, når man f. ex. kaster *zink as*, og kan lukke med enhver især af disse, både med femmen og esset.

Endelig kan man lukke på tre slags måder, når man sætter tre brikker til den, som står blot, én for hver især af øjnene på terningerne, og den tredje for det tilsammenlagte tal af begge øjne, hvilket f. ex. sker, når man kaster *zink as*, og lukker med enen, med femmen og med femmen og enen. Man kan også lukke på tre slags måder, når man kaster *quater tres*, nemlig med treen, med firen, og med firen og treen, og således med de øvrige tal.

Man lukker med *doubletten* på én slags måde, når man kun kan sætte en brikke til den blotte, om man end tællede øjnene af begge terningerne sammen. Man kan også lukke på to slags måder med *doubletten*, som ellers kaldes *dobbelte doubletten*, når man f. ex. kaster *ternes* eller *treen* alle, og lukker med *treen* og *seksten*; eller når man kaster *dauser* alle, og lukker med *toen* og *firen*. Denne forklaring gælder også om den *lille jan* og *rukjanen*.

For at man kan forskaffe sig den fordel at lukke på mange slags måder, så er det godt, at man sætter en brikke alene på et af den store jans felder, når man endnu har dette *halve bånd* at gøre, og fornemmelig, når modspilleren har ingen eller for få øjne til at nå den blotte brikke, i hvad han end måtte teste. I andre tilfælde må man gøre det samme, for ikke at tabe sit spil, og passe på, at give modspilleren to

eller tre blotte, hvorved han går af. Dette lærer man ved spillet.

Om man end kan lukke på to eller tre slags måder, og nå de brikker, som ere blotte, så er man dog ikke forbunden, at sætte dem derhen. Det er nok, at man efter behag sætter én af dem derhen, og af de tre andre tager hvilken man vil, og sætter den på det sted, man agter bekvemmest for sit spil, for enten at lade sig give *points*, når man lader sig slå blindt, eller forhindre at man ingen giver, da man dækker sig.

Når *janen* er gjort, så vinder man, så ofte man kaster og holder til, fire *points* ved simpelt, og seks *points* ved *doubletten*, og markerer dem¹⁴. Ligeledes forholder det sig også i den *lille jan* og *rukjanen*, og rådighed fordrer, at man går ud, når man ser, at spillet går for stærkt frem, og modspillerens spil er bedre, eller lader til at blive bedre; thi ellers kunne man blive *enfiléret*, eller få en bro for sig, som forhindrer *passen* at gå videre, og tabe *partiet*, om end modspilleren endnu ikke havde vundet et eneste set. Dersom man bliver ved, eller ikke går ud, fordi man endnu har otte *points* tilovers, og spillet allerede er kommet langt frem, så må man tage den sidste brikke bort¹⁵, som er i den *lille jans bræt*, at modspilleren ikke skal slå den blindt, og man i det følgende kast kan gøre *hullet* fuldt og gå ud. Bruger man denne forsigtighed, så har man endnu den fordel, at når man kaster *ses cinque*, *ses quatuor*, o. f. v., man ikke kan spille seksen, og altså holder til, og

derved vinder fire *points* til at gøre *hullet* fuldt.

Har modspilleren imidlertid meget forløbet sig i sit spil, så må man blive ved, og han markerer to for den seks, som man ikke har kunnet trække¹⁶. Men man mærke, at man må bryde op eller brække *janen*, når man kaster sådanne øjne, som man ikke kan spille i sit eget *bræt*, men der i modspillerens *store jans bræt* er fri *pas* eller rum, for at komme i hans *lille jans bræt*. Man må da tage den brikke fra et af båndene, som træffer lige på den *pas*, når man tæller øjnene på en af terningerne, og trække den i den *lille jans bræt*, på det *felt*, som den når, når begge terningers øjne blev talte sammen. Dog må dette *felt* være ledigt. Thi dersom der stod en brikke derpå, så kunne man vel slå den, men man kunne ikke trække nogen anden brikke, og følgelig ville man ikke være forbunden at brække op.

Man er undertiden nødt til at brække op med *hukken*, når modspilleren ikke mere kan gøre sin *store jan*, og hans sjette *felt*, hvortil begge disse brikker nå, er ganske ledigt.

Når man har brækket op, så kan man lukke igen, hvilket gælder fire *points*, når det sker ved simpelt på én slags måde, og otte *points*, når det træffer på to slags måder, men tolv når det kan ske på tre slags måder. seks *points* gælder det, når det sker ved *doubletten*, og tolv *points*, når det sker ved *dobbelte doubletten*. Dette kast kommer oftest.

Det sker undertiden, at en spiller bliver *enfiléret*, eller *passen* ham spærret, uden at han er skyld deri,

når nemlig terningerne ere ham ganske imod, og han ikke kan lukke. Dette er altså et blot tilfælde.

Om rukjanen

Rukjanen bliver gjort i modspillerens lille jans bræt, hvor hans brikker i begyndelsen stod i hobe, når man nemlig gør dem fulde eller binder dem til, og, så længe man holder til, vinder eller markerer man som ved de forrige janer. I denne jan kan man ikke sige, såfremt der endnu er et halvt bånd at gøre, at man lukker på tre slags måder, når man endnu har sin huk, om man endog skulde træffe begge de andre brikker, og en af dem i hukken, lige på det halve bånd. Man lukker altså kun på to slags måder, så at begge brikkerne i hukken ikke kunne gå enkelt ud. Det sker ofte, når man ikke i tide er gået ud, at man bliver nødt til at brække op, og forløbe de andre brikker, uden håb igen at kunne lukke.

Det er sandsynligt, at, når man gør rukjanen, modspilleren ingen brikker mere har deri. Af denne årsag kan spilleren, da han ikke har at frygte for at blive slået, udbrede sine brikker, og i begyndelsen kun sætte dem enkelt eller gøre halve bånd. Det har samme beskaffenhed med hjørnebåndet, som med de andre; man kan altså gøre det af to gange.

Når alle brikker ere over i dette bræt, så tager man op eller spiller sig ud, det er, man tager de brikker ud af brættet, som træffe på listen, og begynder altid med de længst borte. Men det er ikke

kun tilladt, at tage dem ud, som man ikke kan trække, og ikke at tælle fort med en brikke efter den anden, undtagen det sker for at holde til.

Denne *jan* har den rettighed, at man kan tælle *listen* med for et *felt*. Følgelig, når en spiller, som har sin *jan*, ikke kan trække mere end en *seks*, men kaster *seks es*, så holder han endnu til, men han spiller sin brikke, fordi man anser *listen* som for et *felt*, i ét efter hinanden af brættet; og ligeledes går det også med *quater drey* eller *cinque daus*. Men det er ikke tilladt, at tælle og spille dette kast således efter hinanden i det, når det ikke sker for at holde til.

Den, som først tager op eller spiller sig ud, vinder fire *points*, når hans sidste kast er simpelt¹⁷. Men er det en *doublette*, så vinder han *seks points*, som han beholder tilovers, ligesom han også først kaster an, og tvinger modspilleren ligeledes til at tage op, og begynde på ny igen, omendskønt han endnu har sin *jan*, og kan holde til.

Om de slagne brikker i forskellige brætter.

Slagne brikker i det store jans bræt.

Enhver brikke, som slås i det store jans bræt, gælder to *points*¹⁸, når man slår den på én slags måde ved simpelt, men slås den på to slags måder, gælder den fire *points*, og seks *points*, når det sker på tre slags måder; f. ex. når man kaster *tres cinque*, så kan man slå med treen, og med fem og tre eller otte. Herpå må man vel give agt.

Når man slår med *doubletten* på én slags måde, så vinder man fire *points*¹⁹, og otte *points*, når det sker ved *dobbelte doubletten* eller på to slags måder. Denne anden måde er, når man f. ex. kaster firer alle, og slår med firen og *dobbelte firer* eller otte, og således forholder det sig også med andre *doubletten*.

Man må give agt, om man ikke med et eneste kast kan slå fire eller flere brikker af dem, som modspilleren har stående blotte såvel i sit store som *lille jans bræt*.

For at slå modspillerens brikker, kan spilleren, når han tæller sine, hvile eller stå stille på dem, ligesom og på en af modspillerens ledige *felter*, eller på dem, hvor han kun har et *halvt bånd*; dog med den forskel, at man ikke kan hvile på noget af modspillerens *halve bånd*, for at gå over i *rukjanen*. Til den ende må feltet være ganske ledigt.

Slagne brikker i det lille jans bræt.

Det er allerede sagt, at det *lille jans bræt* er det, hvor brikkerne fra begyndelsen af stod i *hobe*. Enhver brikke, som man der slår ved simpelt, gælder fire *points*, og seks, når det sker ved *doubletten*²⁰.

Man må mærke, at man i dette *bræt* ikke kan slå nogen af modspillerens brikker på to eller tre slags måder, såfremt man ikke har bragt en eller flere brikker i sit *store jans bræt*, hvilket sker når man har haft den *store jan*.

Ligeledes forholder det sig også, når man har haft den *lille jan* eller *schusteren*, og, for at holde til, har været nødt til, at lade en brikke gå over i modspillerens *lille jans bræt*. I dette *felt* kan man slå sine brikker på to og tre slags måder, ved simpelt gælder otte *points*, og ved *doubletten* tolv *points*²¹. Disse tilfælde ere overmåde sjældne.

Slagne brikker i rukjanens bræt.

Man kan også slå modspillerens brikker i sit første og andet *bræt*, når han lader dem gå derover, for at gøre sin *rukjan*, eller bliver nødt til at spille dem derover, for at holde sin *store jan*, eller vel endogså sin *lille jan* til; og så vinder man, ligesom i den store og lille *jans brætter*.

Jan, som ikke kan, eller om de blinde slag.

Blindt slag, eller *jan*, som ikke kan, er et. Man kalder *blindt slag*: når et eller andet tal af terningernes øjne træffer på modspillerens *felter*, som ere bedækkede, eller have *bånd*, men derimod begge tilsammen tagne kunne nå en blot brikke. For hver sådan brikke, som man på den måde slår blindt i modspillerens *store jan*, vinder man to *points*, når det sker ved simple og ved *dobletter* fire *points*; men i den *lille jans bræt* vindes for hver blindt slagen brikke ved simple fire *points*; og ved *dobletter* seks *points*²².

I dette sidste *bræt* slår man blindt, når modspillerens brikker, hvorpå et eller andet enkelt tal af de kastede øjne træffer, ere bundne, men i hans *lille jans bræt*, på hvilken disse selvsamme øjne tilsammentagne træffe, stå blotte.

Man bruger også denne talemåde, *jan*, som ikke kan, når *rukken* bliver slagen blindt, nemlig ved én brikke, som ikke må sættes der.

Om hvilehjørnet eller hukken.

Det sjette *felt* i det andet *bræt*, eller den allersidste vinkel, kaldes *hukken* eller *hvilehjørnet*, og det med billighed; thi så længe man ikke har den, er man meget udsat for den fare, at blive slagen, når modspilleren har sin *huk*, og mange brikker i sit andet *bræt*, eller den *store jan*, hvad enten de nu ere *bånd* eller blotte. Man må altså ikke forsømme at tage den, såsnart man finder en gunstig leilighed hertil. Derfor er det godt, at beholde, så

længe man kan, én eller to brætter på det femte eller sidste *felt* i det lille jans eller første *bræt*, hvilket *felt* kaldes *borgervinkelen* eller *borgerhukken*, at man tager sin *huk*, når man kaster seks.

Den, som først tager den, kan slå modspillerens *huk*, og han slår den virkelig, når han har brikker i sit *store jans bræt*, enten det så er *bånd* eller *blotte*, og kaster sådanne *øjne*, at både den ene og den anden af begge hans brikker træffer lige i modspillerens *huk*. Dette kast gælder ved simple fire *points*, og ved *dobletter* seks *points*²³. Men man kan ikke slå modspillerens *huk* med ét eller to *es*, såfremt man ikke har én eller to brætter i sin *huk*.

Man må mærke, at, når man endnu ikke har sin *huk* og modspilleren ej heller sin, man da kan tage den *med magt*; det er, når man kaster seks *cinque*, og disse tal træffer på modspillerens *huk*, så tager man sin egen i dens sted med *cinque quatuor*; eller *tres as*, når man har kastet *quatuor daus*, og *tres* kom i modspillerens *huk*. Men så kan man intet markere, fordi man endnu ikke har haft sin egen, og ikke kan slå sin modspillers *før*. Det er ej heller tilladt, at tage sin *huk* med magt, undtagen, når man ingen brikker har, hvorved man virkelig og frit kan tage den *før*; ligesom man nu ikke kan tage sin *huk* anderledes, end ved at sætte to brætter deri på én gang; så kan man ej heller tage den ud, anderledes end begge på én gang, for at bringe dem over i modspillerens *brætter*, og der gøre *rukjanen*, og for hver brikke, som man ikke kan trække, taber man to

points. Dette læres let ved at spille.

Om terningernes forbindelse eller sammenføjeelse.

På det man ret kan lære at kende terningerne, hvilke der ere med eller imod, så er det nyttigt, at man ved, hvor mange *forbindelser* af begge terninger der gives, på det man ved kritiske og tvivlsomme tilfælde kan tage sig i agt derfor, eller benytte sig deraf ved leiligheder, hvor man kan rykke længere frem med sine brikker, for at lade dem slå blindt af modspilleren.

Af erfaring ved man, at begge terninger have seks og tredive *forbindelser*, nemlig én og tyve *tydelige* og *virkelige*, og femten *virkelige* og ikke *tydelige*, som siden skal forklares.

Syverne, som er det mellemste tal af to terningers øjne, har de fleste *forbindelser* eller *sammenføjelser*. De falde på seks slags måder, og følgelig have de seks *forbindelser* for sig alene, når man indbefatter de *virkelige* ikke *tydelige* med derunder.

Forklaring.

Syverne falde på 6 måder, og har altså 6 forbind.
8 og 6 hver på 5 måder, og har altså 10 forbind.
9 og 5 hver på 4 måder, og har altså 8 forbind.
10 og 4 hver på 3 måder, og har altså 6 forbind.
11 og 3 hver på 2 måder, og har altså 4 forbind.
12 og 2 som alle dobbletten på 1 måde, og har altså 2 forbind.
Dette gør tilsammen 36 forbind.

Man kan også føre et andet bevis, når man multiplicerer den ene ternings øjne, som er seks, mod den andens, som også er seks, thi man vil da finde, at seks gange seks gør seks og trediv.

Da syverne have de fleste forbindelser, så er det afgjort, at de må falde oftest; derfor er det rådeligt, at binde den brikke, på hvilken dette tal træffer, da man tæller fra modspillerens *huk* af, når man kun har at frygte for to kast, nemlig fem *daus* og *daus cinque*, og derimod har håb om fire andre kast, nemlig seks *as*, *as seks*, *quatuor tres*, og *tres quatuor*. Man må ikke tænke at dette er kun to slags kast, og at *as seks* er et med seks *as*, *quatuor tres* med *tres quatuor*; thi denne terning, som nu har firen, kan i det følgende kast bringe treen, og den som nu har treen, kan i det følgende bringe firen. Skønt man altså kaster de samme øjne, så er det dog ikke de samme terninger, som bringe dem.

Dobletterne må komme meget sjældnere for end de simple eller enkelte kast, da man kun finder dem engang i begge terninger, de enkelte derimod komme to, tre, fire og fem gange for, de virkelige ikke tydelige forbindelser derunder beregnede.

Den anførte regel tjener også til at bevise, at syv er middeltallet af begge terningers øjne, omendskønt de ikke kunne frembringe flere end tolv. For at gøre dette bevis tydeligt, tager man den ene ternings højeste øjne, som er seks, og den andens mindste, som er ét, så har man syv. Når man nu sætter, at den terning, som nu viser seks øjne, i det følgende kast viser ét, og den, som nu har ét øje, da har seks, hvilket også gør syv; så har man i begge disse kast kastet fjorten øjne; deraf kan man da slutte, middeltallet af begge terningers øjne er syv.

For at vide, hvor mange kast man har imod sig, må man lægge ti til det tal, på hvilket man står blot. Denne regel er sikker: og når man står blot på femmen, så skal man finde, når man lægger rigtig sammen, at man har femten kast imod sig, ligesom man på seksen har seksten, på firen fjorten, o. s. v.

Af de elleve øjne, som man kan kaste med to terninger, kunne fem kastes både med én alene, og med begge tillige, nemlig 6, 5, 4, 3 og 2; da derimod 12, 11, 10, 9, 8 og 7 kun kunne kastes med to terninger.

Regler for Trictrac og Toccateglispil

En brikke, som er rørt, anses for at være spillet eller trukket, såfremt man ikke har brugt den forsigtighed at sige: jeg stiller den kun til dette; jeg vil ikke tage den. Den som trækker slet, kan, så snart han har rørt sine brikker, tvinges til at blive der, hvor han er, eller at spille de øjne, som hans terninger have frembragt, tilsammen med en brikke, ifald det er muligt.

Når man anden gang vinder *points*, som skal markeres *bredouille*, og man glemmer at markere dem med to skuepenge, så kan man siden efter ikke markere noget *bredouillepartie*, men må kun markere et *hul*²⁴.

Den, som markerer mere eller mindre, end han skal markere, og forglemmer at markere de *points*, som han vinder ved sine eller sin modspillers terninger, bliver stikket i *sko*le, såvel for for liden som for for megen markeren, samt for hvad han har forglemt, og den anden markerer de *points*, som han har forglemt.

Det sker undertiden, at en spiller udtrykkeligt gør *sko*le, for at hindre modspilleren i at optage sine brikker og gå ud, som vilde stille ham ved *partiet*. Det er da godt at undersøge, om det er vores fordel, at vi lade ham gøre *sko*len og markere den. Dette kommer an på os, og derfor må vi overveje, hvorledes såvel vores som modspillerens spil er beskaffen, og hvordan de begge stå.

Man har frihed at lade modspilleren gøre *sko*len uden at markere den, eller tvinge ham til at markere de *points*, som han vinder. Dersom han markerer nogle,

uden at have vundet dem, så kan man tvinge ham til at tage sin *skuepenge* igen tilbage, for at hindre ham i at gøre *skole*. Men man mærke, at alt dette må ske, førend der bliver kastet på ny; thi ellers gælder det ikke mere.

Det er ikke tilladt, til sit spils bedste, at skikke en i *skolen* kun for to, fire eller fem *points*; men spillets regler fordre, at man skikker spilleren i *skolen* for alle de *points*, som han ikke har markeret, så at den, som har gjort *skolen*, kan nøde den anden til at markere hans hele *skole*.

Man skikker i *skole* og ikke af *skole*; men den, som med uret stikker i *skole* og har markeret *points*, bliver selv skikket i *skole* for de *points*, som han med uret har markeret, og man tvinger ham at demarkere disse *points* igen.

Den, som siger: jeg vinder otte *points*, og markerer kun seks deraf, skikkes i *skole* for de to *points*; og ligeledes bliver også den, som siger: jeg vinder seks *points*, og markerer otte, skikket i *skole* for de to *points*, som han har markeret for meget²⁰.

Så længe man endnu ikke har rørt eller trukket sine brikker, kan man, når man har vundet otte eller seks *points*, og kun har markeret seks af dem, eller færre end man har vundet, endnu altid markere de øvrige, omendskønt man har sluppet sin *skuepenge*, da man stedse kan rykke den længere frem. Men således forholder det sig ikke med den, som har markeret for meget, da man ikke kan trække dem tilbage.

Når man vil gå ud, og endnu har *points* tilovers over de to, som man bruger til *hullet*, må man ikke markere dem; thi så var det ikke mere tilladt at gå ud.

Den, som går ud, når han har markeret *hullet*, som han vandt med sine terninger, og har forglemt at demarkere eller borttage sine *points*, kan for disse markerede *points* ikke stilles i *skole*; imidlertid må han dog demarkere, såsom han ingen må beholde tilovers.

Bliver han derimod ved og ikke går af, og når han har markeret sit *hul*, forglemmer at demarkere de *points*, som havde tjent ham til at tage *hullet*, så bliver han for de markerede *points* stikket i *skole*. Har han imidlertid haft over to, så bliver han kun stikket i *skole* for det, som han havde markeret mere end han skulle have tilovers.

Den som vinder to *huller* og markerer ét, må ikke siden efter markere det andet, når der allerede engang er kastet. Ej heller kan han for dette huls skyld stikkes i *skolen*, da det ikke er brug i spillet, omendskønt man formedelst de til markeren forglemte *points* ikke kan skikkes mere end ét *hul* i *skolen*²¹.

Den, som markeres for at lukke, hvilket han ved kunde have gjort, men ikke har gjort, fordi han har berørt en anden brikke end den, som skulle tjene dertil, bliver skikket i *skole* for det, som han har markeret, og tvunget at spille den brikke, som han har rørt. Var det imidlertid modspilleren

fordelagtigt, at han lukkede, så kan han tvinge ham dertil; og markerer ikke desto mindre for ham *points* for *skolen*.

Modspilleren kan ikke forbyde den anden at bringe en brikke i sit partie bræt, for at holde den *lille jan*, så længe han endnu kan gøre sin; og af samme årsag kan man, for at holde til ved den *store jan*, ikke bringe nogen brikke i den andens *jan*, at den der skal blive stående, så længe han endnu selv kan bringe sin *store jan* i stand, eller lukke²². Imidlertid kan dog denne pass være tilladt, når den er ledig, for at bringe en brikke over i det lille jans bræt, når intet står på det feld, som begge terningernes øjne tilsammen kan nå.

Man må ikke tage terningerne op, førend den, som har kastet dem, har set og nævnet dem.

De terninger, som springe op på *liften*, og de, som ikke stå lige, omendskønt de blive i brættet, gælde intet.

Springer en terning i stykker, så bliver det stykke, som viser øjnene, opregnet, og kastet er godt. Men ligge begge de sprungne sider ned, og begge de andre vise hver sine øjne op, så gælder kastet intet, da man ikke spiller med tre terninger.

Når man gør *rukjanen*, kan man hverken sætte en eller to brætter i modspillerens *huk*, omendskønt han ikke har den mere, og ej heller kan tage den igen. Imidlertid kan man dog, om den er ledig, låne *passen* der.

Når man har forladt *hukken*, så kan man tage den igen med magt, eller med ret ved ordentlig kast. I første fald må modspilleren ikke mere have sin *huk*.

I *rukjanen* kan man ikke holde op og tage ud, førend alle brikkerne ere i ét bræt, såfremt det ikke sker for at holde til; thi da kan man trække fort i ét indtil på *liften*, og det mere end engang, om det så skulle træffe sig.

Man er forbunden at spille og trække alt, hvad der kan trækkes, i *rukjanens* bræt. Af denne grund må man aldrig tage en brikke ud af *Trictrac*, undtagen man ikke mere kan spille den; det er, når der er kastet flere øjne, end der er felder imellem den længst borte stående brikke og *liften* eller *randen* på brættet.

Den, som først tager op og tømmer ud, vinder der fire *points*, når hans sidste kast er simpelt; men har han en *doublette*, så vinder han seks *points*²³, og begynder først igen at kaste.

Hvorledes man må forholde sig i dette spil

I begyndelsen af spillet er det godt, at man spiller alle de øjne *fra hus*, som ere under seks, og når man kaster seks *as*, seks *deux* og seks *trois*, man da spiller dem under ét med én brikke.

Der hører megen opmærksomhed til dette spil, og man må vænne sig til, når man har kastet, at se sig om, om man ikke på en eller flere måder kan slå enten sin modspillers *huk* eller hans blotte brikker.

Man må betjene sig af alle de lejligheder, som man har, til at gøre *bånd*; og imidlertid dog ikke blotte sig for meget, eller trække sit spil for langt frem, af frygt for at forløbe sig nogle brikker, og gøre det vanskeligt at lukke.

Man må holde sig fra, så længe man kan, at spille seper med de allerede trukne brikker, at man dermed enten kan lukke, eller tage *hukken*.

Man må ikke forsøge at gøre den *lille jan*, såfremt man ikke i begyndelsen kaster *asser*, *deuxer* og *treer*. To eller tre kast kan give udslaget derpå.

Holder modspilleren sig op derved, at han vil gøre den *lille jan*, så må man rykke frem med sit spil, spille alt med én brikke efter hinanden, og udbrede sine brikker i det *store jans bræt*, at man desto før kan tage sin *huk*, og slå den andens tillige med hans blotte brikker.

Frem for alt må man stræbe at gøre det syvende *bånd*, som er *djævelsbåndet*; og når man har valget iblandt mange, foretrække dem, som følge efter hinanden.

Man må flittig give agt på de kast, som ere modspilleren mest imod, og give sig blot på de tal, især når han kun har ét kast for sig og to imod sig.

Når modspillerens *store jan* er gjort, og hans spil

trukket sammen, så må man mærke sig hvilke tal han ikke kan spille, uden at brække op, som *alle sekser*, *ses cinque*, *alle femmer*, eller *seks quatuor*, o. s. v. Så må man tage brikkerne bort fra de felder, på hvilke disse tal træffe. Derved tvinger man ham til at brække op, og lade sine brikker gå i vores lille jans bræt.

Når modspillerens spil er tæt, og ham mangler endnu fire *points* til at gøre sit *hul* fuldt, så er det godt, at man betænker sig, at han ikke skal slå. Thi dersom han slår, så markerer han *partiet* med en eller to, og går ud.

Stod et spil således, og man gav ham ved blindtslag *points* nok til at gøre *hullet* fuldt; men han stillede sig an, som han ikke mærkede det, så må man holde ham til at markere disse *points*²⁵. Herved forhindres han fra at gå ud. Manglede os imidlertid kun de *points* for denne frivillige eller ikke frivillige skole til at gøre *hullet* fuldt, så må man betjene sig deraf, da man derved udsletter alle sine *points*.

Når man gør sin *store jan*, så er det godt, at man gør sig til mester af spillet, på det man kan gå ud når man har vundet *hullet*, især når modspillerens spil står godt. Dette tykkes, når man bedækker eller borttager de brikker, som han kunde slå blindt; men har han endnu to *bånd* at gøre, eller endnu ikke sin *huk*, så vover man intet, når man lader sine brikker udbrede i det lille jans bræt, for at lade dem slå blindt.

For desto længere at holde den *store jan*, må man, for ikke at have nogen sep at spille, bringe så mange af sine brikker, som man kan, på det første feld i det andet bræt. Thi når man kaster en, så holder man til, da man ikke kan spille den, og modspilleren markerer kun to *points* for hver brikke, som man ikke trækker.

Når man er tvungen til at bryde den *store jan* ved *cinqe quatuor*, og modspilleren og så snart må brække op, så er det undertiden fordelagtigere, at gøre to brætter blotte, og udsætte dem for den fare at blive slåne, end at give ham fri plads. Herved vil han ligeledes blive nødt til at brække op, når man kaster *cinqe quatuor*, *femmer alle*, *ses quatuor*, eller *ses cinqe*.

Enfilade kalder man, når terningerne ere os ganske imod, og man ikke kan lukke. Træffer dette uheld ind, og man endnu har et eller to *bånd* at gøre, så må man sætte brikker på disse ledige felder. Derved hindrer man modspilleren *passen*; og når hans spil er gået langt frem, så tvinger man ham til at gå ud, efter at have markeret de *points*, som han har vundet for at holde til og slået. Men behøver han imidlertid endnu kun et eller to *huller* for at vinde *partiet*, så må man spille anderledes.

Dersom modspilleren allerede har lukket, og man endnu ikke har sin *huk*, så må man tage den, om man endog derved skulle sætte blotte. Thi ved alle kast, som han måtte gøre, ville han slå *hukken*, hvilket ville forkaffe ham, foruden de fire *points* for at

holde til, endnu fire *points* for hver, når terningerne falde enkelt, og seks når det var *doubletter*.

Når man går i *rukjanen*, må man agte på at gå ud af *hukken*, om man snart vil lukke; og især, om modspilleren kun endnu har to *bånd* i sit *store jans bræt*; thi ellers ville man være nødt til at forløbe sine brikker, når man kastede ét eller to es, og ikke kunne bringe *rukbandet* i stand, eller lukke.

Man må, så meget muligt er, indrette sit spil efter som både vores eget og modspillerens spil står, og derved bruger man megen klogskab; og ikke continuere eller blive ved, uden man er temmelig vis på, at man ikke skal blive *enfiléret* eller *passen* spærret.

Man lærer aldrig ret godt at spille *Trictrac*, såfremt man ikke vænner sig til, så snart man har kastet, at se sig om, førend man rører brikkerne, om man ikke kan slå sin egen eller sin modspillers *huk*. Dygtige spillere overse i et øjeblik hvad de kan slå. Når man heri har nået nogen fuldkommenhed, så gør man ikke mere *skole*.

Trictrac til bogføring

I *Trictrac til bogføring* består spillet af et aftalt antal vundne kup, først isolerede, men til sidst bundet sammen, så de til sammen giver et samlet gevinstresultat.

Vi begynder med at forklare hvad et *kup* er gennem dets forskellige benævnelser, som bestemmer og gradvist øger dets værdi. Derefter, for at man allerede ved første blik kan skelne mellem de små og de store *bredouillen*, enten i *begyndelsen* eller i *slutningen*, både med løft²⁶ og uden løft, taler vi om *standarden* og *slipsen*. Til sidst beskrives reglerne for den *generelle opgørelse*, som kun finder sted i slutningen af spillet, når alle de aftalte kup er spillet. Disse regler varierer efter antallet af spillere og de betingelser, som deres sammenslutning bygger på. En parallel mellem *Trictrac til bogføring* og *Trictrac spillet på parti* (på tolv huller eller med hædersmærker) viser fortrinligheden og overlegenheden ved dette nye spil i forhold til det gamle.

1. For at vinde et *kup* i *Trictrac til bogføring* er det nok at være den første til at nå til det sjette *hul*. Dette sidste *hul* skal dog tages med spillerens egen terning. Hvis vinderen A fuldfører dette sjette *hul* med B's terning, som har slået ham forkert, skal A blive stående og fortsætte til det syvende *hul*. Den samme regel gælder for de mere fremskredne huller; A kan under ingen omstændigheder vinde, medmindre det sidste *hul* er taget med hans egen terning. De huller der går forud for det sidste, kan tages med egen terning eller modstanderens uden forskel.
2. Uanset at det sidste *hul* er taget med spillerens terning, bliver kuppet først

virkeligt fuldført og vundet for A, når han, efter at være begrænset til de *huller* han er i besiddelse af, *løfter spillet* for at gå sin vej.

3. B tæller på sin side antallet af *huller* han har lavet; hvis han har nået fire *huller*, og A kun har taget seks, anses B kun for at have tabt to *huller*.
4. For hvert *hul* hvor A forbliver *foran* B, tilkommer der ham en *jeton*; desuden modtager han som *trøst* to *jetoner* for det vundne kup.
5. For at gøre op hvor mange *kup* der ved slutningen af spillet ligger spillerne til last, skal den der taber et *kup* markere sig med en *jeton*, sådan som det forklares i artikel 47.
6. På grund af spillets natur sker det ofte, at spillerne skiftevis tager *huller*, før det afgøres hvem af de to der vinder *kuppet*. A kan have taget tre *huller*, og B når til fire; derpå vinder A tre nye *huller*. Hvis det sidste af disse *huller* er taget med hans terning, vil han markere B med to *huller*.
7. Så længe ingen af spillerne er nået til det sjette *hul*, som kaldes *obligationshullet*, er det frit for dem begge, når de tager et *hul* med deres egen terning, at *løfte spillet* for igen at starte fra *bunken*.

Når derimod en af spillerne er kommet til det sjette *hul*, enten med sin egen terning eller med modstanderens, foreskriver *Trictrac til*

bogføring følgende regler for begge spillere.

8. Hvis den spiller, der har taget det sjette *hul*, er kommet dertil med modstanderens terning, er det allerede sagt, at han skal *blive*, indtil han tager et nyt *hul* med sin egen terning (se artikel 1). Hvis han har taget det sjette *hul* med sin egen terning, har han to valg. Det første er at sikre det vundne *kup*; i så fald skal han *gå sin vej*. Det andet er at forfølge sine fordele; da må han fortsætte i samme *runde*, dvs. *uden at løfte*. Dette udelukker ikke damernes *udgang* ved en ny *tilsæt*, men han kan først markere, når et nyt *hul* taget med hans egen terning giver ham mulighed for at *gå sin vej*. Antallet af *huller* som han kan vinde efter det sjette *hul*, er *ikke begrænset*. Når han når til det tolvte *hul*, begynder han *omgangen* forfra og fortsætter så længe spillets udsigter giver ham håb om endnu flere *huller*.
9. Hvis modstanderen, også ved flere *tilsæt*, afbryder denne række af *huller* fra det sjette inklusiv med mellemliggende *huller*, vil han tilsvarende mindske gevinsten på *kuppet*, men han forhindrer ikke at *kuppet* bliver markeret; det er tilstrækkeligt, at spilleren hver gang han kommer ind i spillet, fortsætter *uden at løfte*.
10. Den anden spiller, som endnu ikke er nået til seks *huller*, kan - uanset at modstanderen har seks *huller* - markere ham, hvad enten denne har valgt at fortsætte eller var tvunget til det,

fordi han ikke kunne *gå sin vej*; men kun under de to følgende betingelser:

1. at han overgår ham, dvs. at lave et *hul* mere end modstanderen, eller
2. at tage det antal *huller* der skal til for at overgå modstanderen, i samme *runde*, *uden at løfte*.

Denne regel gælder endnu mere, hvis en af spillerne er nået ud over seks *huller*. Man antager at A i første omgang har vundet fire *huller*, at B når til syv; hvis A derefter tager et nyt *hul*, skal han, *uden at løfte*, lave de fire *huller*, der mangler, for at nå til det ottende, hvorved han kommer til at stå over de syv *huller* hos B.

11. Dette vil ikke mindre markere ham, hvis han har afbrudt A med nye *huller*, hvilket blot øger vanskeligheden ved at vinde *kuppet* ved at føje til summen af B's *huller*, som A skal overgå uden at løfte.
12. Hvis A derimod, efter at have overgået B ved det ottende *hul*, ville gå endnu længere for at øge sin gevinst, og B, som havde syv *huller*, kommer ind i spillet og når *uden at løfte* til det niende *hul*, afsluttet med sin terning, da vil A, som først overgik B, blive overgået selv og miste det *kup*, han ellers kunne have vundet.
13. *Refaitet* sker i følgende tilfælde: B har taget seks *huller* eller flere; A når lighed i *huller*, det sidste *hul* med hans terning. Han ser, at

det ville være farligt for ham at fortsætte; i dette tilfælde er han ikke forpligtet til at udsætte sig for tabet af *kuppet*; han *løfter spillet* og erklærer *refait*. De *huller* som begge spillere har taget, bliver dermed annulleret; spillerne begynder *kuppet* forfra, hvor *trøsten* vil blive betalt dobbelt i alle forhold, som forklaret i artiklerne 4, 17, 18, 31 og 32.

14. Nogle gange er det klogere at opgive at vinde et *kup* og *acceptere at blive markeret*. A er kommet til det sjette *hul* eller længere. B, som allerede havde et *hul*, kommer ind i spillet og tager to nye *huller*, det sidste med sin terning. Efter at have overvejet stillingen i spillet ser han, at han, fordi han ikke længere kan *løfte*, ikke vil være i stand til at overgå modstanderen; at han endda risikerer en *enfilade* eller at miste et stort antal *huller*, hvis han insisterer på at *blive*. Under disse omstændigheder er det tilladt B at undgå et større tab ved at *gå*, idet han betaler A forskellen på de *huller* han har vundet plus *trøsten*. A kan ikke nægte dette.
15. For at markere en *lille bredouille* skal fire betingelser være opfyldt:
 1. at spilleren tager seks *huller* i *træk*, så rækken ikke er blevet afbrudt af noget *hul* fra modstanderen;
 2. at det første af disse *huller* er det første i *omgangen* på *Trictrac*;

3. at det sidste hul tages med spillerens egen terning - ellers skal han gå til det syvende *hul* eller endnu længere; og
 4. at spilleren nøjes med de vundne *huller* og *løfter* spillet.
16. Den *lille bredouille* giver spilleren mulighed for at *løfte* ved hvert *hul* taget med hans terning op til det sjette *hul*. Hvis han har gjort brug af denne ret, kvalificeres hans *lille bredouille* som en *lille bredouille med løft*. Hvis han ikke har *løftet* fra det første hul til det sidste, der afslutter kuppet, kaldes den en *lille bredouille uden løft*, selv i tilfælde af en tvungen *runde*, hvor spilleren, der ved hvert vundet hul er blevet *slået falsk*, først ville have haft mulighed for at gå ved det sidste hul taget med sin terning.
17. Hvert *hul* i en *lille bredouille med løft* er to *jetoner* værd; *trøsten* fordobles; seks *huller* med *trøsten* udgør seksten *jetoner*.
18. Da en *lille bredouille uden løft* er mere sjælden og forudsætter en kæde af heldige tilfælde, tildeles den en større belønning. Hvert *hul* betales med tre *jetoner*; *trøsten* er ligeledes tredobbelt. Seks *huller* giver 18 *jetoner*, og *trøsten* seks, tilsammen 24 *jetoner*.
19. Man kan også lave en *lille bredouille* af begge slags *til sidst*, når modstanderen allerede har taget *huller*. Hvis B er nået til fem *huller*, og A, der går ind i spillet, laver syv over B

under de betingelser, der kræves i artikel 15, vil A tælle henholdsvis 18 eller 27 *jetoner*, hvoraf B dog vil trække fem *jetoner* for de fem *huller*, der blev taget i begyndelsen af kuppet.

20. Den *lille bredouille* kan udvides helt frem til og med det ellefte *hul* i *Trictrac*. Med løft vil den give 22 *jetoner* for de elleve *huller* og fire i *trøst*, tilsammen 26 *jetoner*. Hvis den laves uden løft, giver den 39 *jetoner*. Til sidst fratrækker modstanderen en *jeton* for hvert *hul*, der tidligere er taget.
21. Ved en *lille bredouille* der går ud over seks *huller*, enten i *begyndelsen* eller i *slutningen*, skal alle *huller* der overstiger det sjette *hul* - dette *hul* medregnet - laves i samme *runde* (se artikel 8).
22. Man kan miste frugten af en *lille bredouille* ved at *holde* på et ubelejligt tidspunkt. Antag at B er nået til det sjette *hul*; forført af håbet om en endnu mere indbringende *lille bredouille* vil han ikke nøjes med de seks *vundne huller*, men går videre. Hvis A derefter, enten med sin egen *terning* eller med B's *terning*, formår at vinde et enkelt *hul*, og B derefter kommer tilbage i *spil*, kan han kun tælle sine første seks *huller* som *simple*, da de er blevet afbrudt. Ti *huller* lavet med denne afbrydelse betales kun som ti *jetoner*, hvorfra man trækker de mellemliggende *huller* taget af A.
23. Det samme gælder ved en *frivillig markering*:

hvis A, efter at have afbrudt B's række af *huller* med et eller flere *huller* taget med sin terning, finder det hensigtsmæssigt for at forhindre et større tab at stoppe og *løfte spillet*, vil han kun betale A forskellen i hans *huller* som *simple*, ligesom *trøsten* (se artikel 14).

24. B, som allerede har opnået en *lille bredouille*, men har villet presse den længere, kan endda opleve, at den går tabt: A er da forpligtet til at overgå ham ved at gøre et *hul* mere. Hvis B befinder sig på seks eller otte *huller*, skal A gå til det syvende eller det niende *hul*. Da B formodes allerede at have nået eller passeret *obligationshullet*, er det ikke nok, at A's *huller* laves uden afbrydelse; de skal også fra det første *hul* være i samme *runde* og *uden løft* (se artikel 10). B kan kun tælle sine *huller* som *simple* til fradrag i det, han skal betale.
25. Selv om enhver *lille bredouille* til sidst, der følger på en mislykket *lille bredouille* i *begyndelsen*, nødvendigvis må laves *uden løft*, vil dens værdi kun blive fastsat af den værdi, som den første *lille bredouille* ville have haft, hvis den var lykkedes. Den sidste er dobbelt, hvis de *huller*, der er taget i den første, er taget med et eller flere løft, og tredobbelt, hvis *hullerne* er taget i samme *runde*. Det ville være uretfærdigt, hvis B kunne tabe imod A det, han ikke kunne vinde, og enhver spekulation ville falde til jorden, hvis

risikoen ved en *lille bredouille* i begyndelsen med løft, ført ud over det sjette hul, som kun kunne give vinderen det dobbelte, ikke stod i præcis forhold til dens fordele.

26. Tilfældet ville være nøjagtigt det samme for A's forpligtelser og værdien af hans *lille bredouille*, hvis B var kommet til det sjette hul som følge af *forkert slag*, eller til endnu mere fremskredne *huller*, som alle siden det sjette var lavet med A's terning, så B kun manglede et hul afsluttet med sin egen terning for at markere i *lille bredouille* og kunne gå. I denne situation vil A være forpligtet til at overgå B uden at løfte (se artikel 10), og hans *lille bredouille* vil være dobbelt eller tredobbelt, alt efter om B's *huller* er taget med løft eller uden løft.
27. Ved at ville gå for langt med deres fordele kan begge spillere blive berøvet deres små *bredouiller*. Antag at B har taget otte *huller* i træk, og at A, der kommer ind i spillet, gør ni andre *huller* ligeledes uden afbrydelse: hvis B derefter formår at lave blot to *huller*, som lagt til de otte han havde, giver ham ti, vil han markere A med et *simpelt hul*.
28. Ikke alene vil disse to små *bredouiller* anses for ikke at have fundet sted, selv det spillede *kup* vil være annulleret, hvis A, der er nået til det ottende hul, hvor han står lige med B, ser, at det er umuligt at overgå ham, og for ikke selv at blive markeret bestemmer sig for

refait (se artikel 13).

29. Den store *bredouille* adskiller sig fra den lille ved antallet af *huller* der skal tages, og ved forskellen i deres værdi. Man skal vinde tolv *huller* uden afbrydelse, det første begyndende fra *Trictracs* første *huł*. Disse *huller* skal laves fra og med det sjette *huł* i samme *runde*, dog med undtagelse af damernes *udgang* i et spil *jan de retour*. Det sidste *huł* skal afsluttes med vinderens terning; hvis det blev taget med modstanderens terning, ville den første være forpligtet til at gå til det trettende *huł* eller endnu længere, indtil han formår at afslutte et *huł* med sin egen terning. Endelig skal spilleren gå.
30. Da den store *bredouille* kun skal udføres fra det sjette *huł* uden *løft*, følger heraf, at spilleren har frihed til at *løfte* ved hvert af de fem første *huller*, der tages med hans terning. Da han kan have gjort brug af denne ret eller ikke have brugt den, er den store *bredouille*, ligesom den lille, af to slags: med *løft* og uden *løft*.
31. Alle *huller* lavet i en stor *bredouille* med *løft* tælles fire gange, ligesom *trøsten*. Tolv *huller* giver 48 *jetoner*, *trøsten* otte; tilsammen 56 *jetoner*.
32. *Hullerne* i den store *bredouille* uden *løft* derimod, hvor *runden* er *tvungen* eller *frivillig*, vurderes *femdobbelte* ligesom *trøsten*. Tolv *huller* giver 60 *jetoner*, *trøsten*

10; tilsammen 70 jetoner²⁷.

Resten af reglerne for stor bredouille og generelle bestemmelser

33. Hvis A, efter at have taget det tolvte hul med sin terning, mener at han kan vinde endnu flere huller, står det ham frit at begynde forfra, men han skal fortsætte i samme runde og må først standse, når han finder det betimeligt for ikke at miste sine fordele. B betaler da A for alle de huller, han har taget, til samme sats som for de første tolv, dvs. fire- eller femdobbelt afhængigt af typen af den store bredouille. I første tilfælde giver tyve huller med *trøsten* 88 jetoner; i andet tilfælde 110.
34. Hvis B derimod, efter at A har taget tolv eller flere huller, formår at tage blot ét hul - hvad enten med sin egen terning eller med modstanderens - mister A den store bredouille; alle de huller, han har taget før eller efter B's hul, tælles kun som simple.
35. Den store bredouille laves, ligesom den lille, både i *begyndelsen* og *til sidst*, enten med *løft* eller *uden løft*. De huller, modstanderen havde taget i *begyndelsen*, trækkes fra.

36. Hvis modstanderen var nået til det sjette hul eller længere, skal den store bredouille *til sidst* laves fra første hul, ikke bare uden afbrydelser, men også i samme runde (se artikel 10).
37. Selv når denne forpligtelse overholdes, tæller den store bredouille kun femdobbel, hvis de huller, som den første spiller havde taget til og med det sjette hul eller længere, var gjort *uden løft*. Hvis den første spiller havde *løftet*, får den sidste kun fire gange sin store bredouille.
38. Den store bredouille *til sidst* kan endda forekomme over for en spiller, der allerede har taget tolv huller og dermed har en stor bredouille, men som ville presse sin fordel længere. Hvis A er nået til det fjortende hul, og B takket være et heldigt træk kommer ind og, uden afbrydelse og uden at løfte, når til det femtende hul og dermed overgår sin modstander (se artikel 10), kan A kun tælle sine fjorten huller som simple og skal - fratrukket 14 jetoner og alt efter hvordan hans mislykkede store bredouille var kvalificeret - betale B fire eller fem gange hans huller; *trøsten* følger den samme proportion.
39. Det sker undertiden, især i spil af typen *jan de retour*, at en spiller tager det tolvte hul med modstanderens terning, så det ikke afhænger af ham at *løfte* for at markere en stor bredouille. Dette held kan ske i flere på

hinanden følgende huller, hvorefter modstanderen kommer ind i spillet og selv formår at lave den store bredouille. Dette tilfælde svarer helt til det foregående: Den, der laver den store bredouille *til sidst*, må overgå modstanderen i samme runde (se artikel 10), og værdien af hans store bredouille reguleres efter, hvilken værdi den første spillers store bredouille ville have haft, hvis den var blevet fuldført.

40. Kombinationen forklaret i artikel 27 gælder også for den store bredouille: *kuppet* kan vise sig kun at være simpelt vundet, selv om de to spillere på skift kunne have markeret i stor bredouille.
41. Den *frivillige markering* og *refaitet* virker på den store bredouille ligesom på den lille. I første tilfælde vil vinderen, efter at være blevet afbrudt, kun få de overskydende *huller* som simple; i det andet tilfælde, hvor den store bredouille i *begyndelsen* mislykkedes, og den *til sidst* støder på et uovervindeligt hinder i det *hul*, der kræves for at overgå modstanderen, vil *refaitet* nødvendigvis medføre en udligning, i og med at man forudsætter lighed i huller mellem de to spillere (se artiklerne 13 og 14).
42. Den *lille* og den *store bredouille i begyndelsen med løft* kendes af sig selv, da modstanderen ikke har taget noget hul. Det ville derfor være overflødigt at anvende et særligt mærke, når

spilleren efter det første hul *løfter* spillet for at gå.

43. Den *lille* og den *store bredouille* i *begyndelsen* uden *løft* markeres med *standarden*, som spilleren placerer på brættets side, på talon-siden, i et af de felter, der er beregnet til at markere vundne partier. Han tager den efter det første hul, enten han *bliver* frivilligt eller - fordi han er *slået forkert* - nødvendigvis må *blive*. *Standarden* bliver stående til slutningen af *kuppet*, så længe spilleren ikke afbrydes af et hul taget af modstanderen, og han fortsætter *uden løft*. *Damernes udgang* ved en ny omgang skader ham ikke. Hvis han *løfter* uden at være afbrudt, fjerner han *standarden*, men bevarer sine rettigheder på en *bredouille med løft*. Hvis han afbrydes, tager han også *standarden* af, men opgiver *bredouillen*.
44. Den *lille* og den *store bredouille* til sidst med *løft* angives med *slipsen*²⁸, som den spiller, der afbryder sin modstander uden at fortsætte i samme runde, sætter på sin brik ved det første hul. Han tager den af, så snart han selv bliver afbrudt. Hvis han beholder den til slutningen af *kuppet*, er *bredouillen med løft* konstateret.
45. Hvis spilleren derimod, efter at have afbrudt sin modstander, ikke *løfter* ved sit første hul, tager han ud over *slipsen* også *standarden*. Han beholder begge til det hul, der afslutter *kuppet*, så længe han ikke afbrydes, og han

fortsætter uden løft. Når han løfter uden at være afbrudt, fjerner han kun *standanden*. Hvis han afbrydes, tager han *slipsen* og *standanden* af, for *bredouillen* gælder ikke længere efter afbrydelsen. I de undtagelser, der nævnes i artiklerne 25, 26, 37, 38 og 39, tager spilleren kun *slipsen*²⁹.

46. En del *Trictrac til bogføring* består, som nævnt, af et aftalt antal *kup*, som til sidst bindes sammen for at give et samlet resultat. Man spiller tolv *kup* eller otte, altid et lige antal. Halvdelen af alle de *kup* der udgør kampen, kaldes *komplet*.
47. Den spiller, der taber et *kup*, skal, efter at have betalt *jetonerne* for de *huller* han har tabt - enten simple eller i *lille* eller *stor bredouille* - markere *kuppet* med en *jeton*. Kassen der rummer brikkerne, adskiller de *kup*, spillerne har tabt; hver lægger sine *jetoner* på den side, der vender mod ham, i rækker af tre.
48. Når alle de aftalte *kup* er spillet, tælles de *kup*, hver spiller har tabt. Den, der er markeret ud over *komplet*, det vil sige flere *kup* end hans modstander, betaler til denne fire *jetoner* for hvert *kup* han har tabt mere. Antag at i en kamp på tolv *kup* er B markeret syv gange og A kun fem; B betaler to gange fire *jetoner* til A, fordi han er markeret to *kup* mere. Disse overskydende *kup* kaldes *parier*. Nogle siger også *postillon* eller *Suisse*, som betegner de *kup*, en af spillerne er markeret

med ud over *komplet*. En *postillon* svarer til to *parier*.

49. Ud over de fire *jetoner* for hvert *pari* betaler den, der er markeret flest *kup*, ekstra 20 *jetoner* til vinderen; dette kaldes *pariernes hale*.
50. Når begge spillere har tabt det samme antal *kup*, dvs. når begge blot er *komplet*, er der hverken *parier* eller *pariernes hale* at betale.
51. Hver spiller får ved begyndelsen af kampen 20 *jetoner*.
52. Den der taber ud over sin indsats, betaler resten i *brikker*, som han tager fra kassen. En *brik* er 10 *jetoner* værd. Når A, som havde vundet *brikker*, begynder at tabe i løbet af kampen, betaler han sit tab til B ved at returnere de vundne *brikker* til kassen; hvis han taber ud over sit vundne beløb - f.eks. fire *brikker* når han kun havde vundet én - giver han B dén *brik* tilbage og tager tre for at udligne resten. Kassen, der først anses for at tilhøre B, og hvis *brikker* derfor var på hans regning, går over til A for eventuelt at vende tilbage til B inden kampens afslutning.
53. Når kampen er slut, ser man først, hvem af spillerne der har vundet *jetoner* på den anden. Vinderen tager de tolv *jetoner*, der blev lagt for hvert tabt *kup*, til begge sider af kassen. Hvis der i en kamp på tolv *kup* for eksempel er 14 *jetoner* tilbage til hver, eller hvis den ene

har en brik og fire jetoner, mens den anden har 24, hvilket - når brikken udlignes og lægges tilbage i kassen - også efterlader 14 jetoner til hver, deler spillerne de tolv jetoner, som udgør jetonernes hale.

54. Herefter går man over til at gøre regnskab og betale *parierne*. Taberen betaler, som nævnt, fire jetoner pr. *pari* og tyve jetoner for *pariernes hale*. Følgelig udgør to *parier* eller én *postillon* 28 jetoner, fire *parier* eller to *postilloner* 36 jetoner, seks *parier* eller tre *postilloner* 44 jetoner osv., idet der altid lægges otte jetoner til for hver ekstra *postillon*.
55. Hvis man vendte om på betalingsordenen og begyndte med at betale *parierne*, før det var afgjort, hvem af spillerne *jetonernes hale* tilhører, ville *pariernes hale* næsten altid opsluge *jetonernes hale*, som den spiller, der vinder *parierne*, ikke har ret til.
56. For at forenkle opgørelsen i slutningen af kampen aftaler man spillets pris efter *brikken* i stedet for at fastsætte den efter *jetoner*. *Brikken* kan f.eks. være 100 €. Hvis taberen har seks *jetoner* tilbage af sin indsats på 20, tælles de seks *jetoner* for en hel brik til hans fordel. Hvis han kun har fire *jetoner* tilbage, tælles de ikke; han anses for at have tabt sine 20 *jetoner* eller værdien af to hele *brikker*. Fem *jetoner* spilles quite eller dobbelt på det højeste kast.

57. Man kan endda undvære *jetoner* og *brikker* ved at notere, i to kolonner på et kort, hvor mange *jetoner* hver spiller taber i hvert *kup*. Når de tolv *kup* er spillet, summerer man kolonnerne og tilføjer til kolonnen for den, der taber flest *jetoner*, så mange *jetoner* som han har tabt *kup*. Hvis *parierne* er ulige, fører man beløbet for de tabte *parier*, med deres *hale*, til kolonnen for den, der taber dem. Derefter fratrækkes den mindre sum fra den større. Resten giver det reelle tab i *jetoner*; disse *jetoner* omregnes til *brikker* ved at dividere med ti. Det følgende eksempel viser, hvordan man kan markere uden *jetoner*:

A taber jetoner	B taber jetoner
1 13.....	23
2 7.....	27
3 9.....	16
4 17.....	64
5	22
6	19
.....	23
.....	24

46.....	218

På den anden side 218 jetoner	
En jeton for hver markering	8
Fire parier	16
Pariernes hale	20

262 jetoner	
Tabstradrag for A - 46 jetoner	

B's reelle tab	- 216 jetoner
giver 22 brikker	

58. Spillerne skiftes til at have terningen i begyndelsen af et nyt kup. Hvis A havde den ved det første, beholder han terningen i alle *ulige* kup indtil kampens afslutning. B får tilsvarende denne fordel i alle *lige* kup.
59. Nogle gange er spillerne nødt til at afbryde kampen for at afslutte den en anden dag. Man skal da notere de væsentlige forhold: hvor mange parier der er, hvor mange jetoner og brikker hver spiller har, og hvem der står til at kaste. Eksempel:

Parier	Jetoner	Brikker
A - 3.....15.....7		
B - 5.....17.....-		← Terning

60. Det, der hidtil er omtalt, angår Trictrac *til bogføring* mellem *to* spillere. Man kan også spille det med *tre* og *fire* personer.
61. Der er *to* måder at spille på med *tre*. Den første er, når en af de *tre* spiller *chouette*, og de *to* andre, som deler den samme skæbne, forener sig mod ham. I så fald spiller de *to partnere to kup* i træk mod *chouetten*, som spiller alle *kup*. I en kamp på *tolv kup* bliver hver partner *fire gange afløst*. *Chouetten* har terningen i alle *ulige* kup.
62. Ved den *anden* måde at spille *tre* på, har hver af de *tre* spillere en særskilt interesse; de spiller da *rundt*, A mod B, B mod C, C mod A, og den samme runde gentages til kampens

afslutning.

63. Antallet af *kup* i en *rundkamp* skal kunne deles med tre, lige så mange som der er spillere. Den bliver derfor på ni eller tolv *kup*. Hver spiller spiller det samme antal *kup*: seks *kup* i kampen på ni og otte *kup* i kampen på tolv.
64. Hvis der i slutningen af kampen viser sig, at hver af de tre spillere er markeret det samme antal *kup* - for eksempel i en kamp på tolv *kup*, fire *kup* - er det tydeligt, at der, når alle tre kun er *komplet*, hverken kan være *parier* eller *pariernes hale* at betale mellem dem.
65. I tilfælde af ulighed i *parierne* kan tre forskellige kombinationer opstå.
- Først, når en af spillerne kun er *komplet*.
Antag en kamp på tolv *kup*, hvor hver spiller spiller otte:

```
A er markeret med 2 kup, 2 under komplet  
B med 4 kup, altså komplet  
C med 6 kup eller 2 postilloner  
----  
12 kup
```

I denne antagelse vinder B hverken eller taber *parier*, da han er markeret det samme antal *kup*, som han har markeret på de to andre spillere. C, der er markeret seks *kup* og derfor kun har markeret to, taber fire *parier* til fordel for A, der kun er markeret to *kup* men har markeret seks. Disse fire *parier* med deres hale giver ham 36 *jetoner*.

- For det andet, når to af spillerne taber *parier*:

A er markeret 1 kup, 3 under komplet
B 5 kup eller 1 postillon
C 6 kup eller 2 postilloner

12 kup

A, der kun er markeret et *kup*, har markeret syv. Der er seks *parier* til hans fordel, som betales af de to andre spillere i følgende proportioner: B taber to, da han er markeret fem *kup*, mens han kun har markeret tre; det giver otte *jetoner*. C taber fire, da han er markeret seks *kup*, mens han kun har markeret to; det giver 16 *jetoner*. B og C, der begge taber *parier*, betaler hver halvdelen af *pariernes hale* på 20 *jetoner*; det giver ti *jetoner* hver. A modtager derfor 18 *jetoner* fra B og 26 fra C, i alt 44 *jetoner*. Hvis A havde været markeret med to *kup*, og B og C hver med fem *kup*, ville de hver have tabt to *parier* mod A, som så ville have modtaget 18 *jetoner* fra hver, tilsammen 36.

- For det tredje, når kun én spiller taber *parier*:

A er markeret 8 kup eller 4 postilloner
B 1 kup, 3 under komplet
C 3 kup, 1 under komplet

12 kup

A, der er markeret otte gange, det vil sige lige så mange *kup*, som han har spillet, taber nødvendigvis otte *parier*. Seks af disse tilfalder B, som, kun markeret ét *kup* mens han har markeret syv, har en fordel på seks *parier*, det vil sige 24 *jetoner*. De to andre *parier* skyldes C, som er markeret tre gange men har markeret fem, hvilket giver ham en margen på to *parier*, dvs. otte *jetoner*. Ud over dette taber A 20 *jetoner* af *pariernes hale*, som deles mellem B og C; hans samlede tab er derfor 52 *jetoner*, hvoraf B får 34 og C 18.

Hvis B og C begge var markeret med to *kup*, ville de otte *parier*, som A havde tabt, blive delt ligeligt mellem B og C; hver ville modtage 26 *jetoner*.

66. For at afgøre hvem af de tre spillere der skal begynde kampen, kaster hver af dem en gang. Hvis A kaster en fem, B en tre og C en to, er det A der begynder mod B. Han har terningen, fordi hans antal var højere end B's. Den af de to, der bliver markeret i dette første *kup*, fortsætter mod den tredje. Hvis det var C, der blev markeret, fortsætter han mod B, B tager over mod A, A mod C, C mod B og så videre.
67. Den spiller, der markerer det første *kup* og således går ud af spillet, afslutter kampen mod den af de tre, som ikke spillede det første *kup*; den, der bliver i spillet, beholder terningen.
68. Den spiller, der ikke er i spil, har tilladelse

til at give råd imod den af de to andre, som er mindst markeret.

69. Ved hvert *kup* betaler taberen *trøsten* i alle dens proportioner både til den, der markerede ham, og til den tredje spiller, som ikke er i spil.
70. To indsatser, hver på 20 *jetoner*, og to bokse i forskellige farver er tilstrækkelige til at betale og gøre det endelige regnskab mellem tre spillere, hvoraf en nødvendigvis vinder. De to spillere, der begynder i første *kup*, tager *jetoner*; den tredje supplerer med en boks, hvorfra han tager brikker i tilfælde af tab. De to bokse går under kampen fra den ene spiller til den anden, som forklaret i artikel 52. Hvis den spiller, der ikke har en indsats i *jetoner*, viser sig at have sådan ved kampens slutning, er det klart, at de er vundet til ham, eller at de vil reducere hans tab.
71. Hvis man udsætter kampen til en anden dag, vil noten indeholde følgende:

A ingen indsats i jetoner. 4 parier, 5 jetoner. B fra A : 1 pari, 21 jetoner, 8 brikker fra C : 2 brikker C 4 parier, 5 jetoner C fortsætter med B

72. Når man spiller *Trictrac til bogføring* fire sammen, går to spillere sammen mod to andre. Hvert par fungerer som én spiller. Reglerne er de samme som dem, der er forklaret ovenfor for

to spillere.

73. De to højeste terninger afgør, som i *Trictrac rundt*, hvem af de fire der skal begynde. Den af de to, der bliver markeret, forbliver i spillet og spiller med den anden modstander. Følgende eksempel viser i hvilken rækkefølge spillerne fortsætter:

Den FØRSTE forening består af A og B
Den ANDEN af C og D
A begynder med C
A bliver markeret og fortsætter med D
D spiller med B
B spiller med C
C spiller med A
A spiller med D, osv.
som man gør i piket med fire

74. C, som markerede A i det første kup og derfor gik ud af spillet, skal afslutte kampen mod B, som ikke spillede det første kup.
75. Tilfældet ville være helt det samme med hensyn til A's forpligtelser og værdien af hans *lille bredouille*, hvis B var nået til det sjette *hul* ved at være *slået forkert*, eller til endnu længere *huller*, som alle fra det sjette af var lavet med A's terning, så B kun manglede et *hul* afsluttet med sin egen terning for at markere i *lille bredouille* og kunne gå. I denne antagelse er A tvunget til at overgå B *uden at løfte* (se artikel 10), og hans *lille bredouille* vil være dobbelt eller tredobbelt alt efter om B's *huller* er taget *med løft* eller *uden løft*.

Kombineret Trictrac

Spillet's karakter

Trictrac *til bogføring* vandt indpas i Wien, og flere spillere har taget spillet til sig; andre foretrak fortsat den sædvanlige *tolvhuls*-parti. En trictrac-entusiast, der behersker begge varianter, overvejede hver methods særlige kvaliteter og fik den idé at forene dem i samme spil. Han kaldte det *kombineret trictrac*: hver metode bevares intakt.

Når man spiller *kombineret trictrac*, spiller man samtidig trictrac *til bogføring* og trictrac *på parti*. Hvert *hul* tæller på én gang for begge spil, som dog aldrig blandes; eftersom de to spil til tider kræver modsatrettede strategier, har man givet spilleren mulighed for at *suspendere* den af de to dele, som han vil holde pause i.

Da reglerne for Trictrac *til bogføring* allerede er velkendte, nævnes her kun den ændring, som man mente ville tilføre spillet en ny interesse. Man har vurderet, at en *lille bredouille*, som udføres i én *runde*, fortjener større belønning end en, der laves efter at man har *løftet*. Følgelig betales den første *tredobbelt*, mens den anden betales *dobbelt*. Af samme grund er den *store bredouille* udført i én *runde* fem *jetoner* værd pr. *hul*, mens den kun er fire værd pr.

hul, hvis spilleren har løftet.

Tolvhuls-partiet spilles i Østrig med ærespræmien, hvilket vil sige, at man kan vinde det simpelt, dobbelt, tredobbelt eller findobbelt. Det vindes simpelt af den spiller, der først når det tolvte hul, mens modstanderen har passeret det sjette. Det vindes dobbelt, hvis modstanderen ikke har mere end seks huller; tredobbelt, hvis den spiller, der tager huller i anden omgang, når frem til det tolvte uden at være blevet afbrudt af et nyt hul taget af modstanderen; endelig findobbelt, hvis en af spillerne tager sine tolv huller, uden at den anden når at tage ét eneste.

For at gøre Trictrac på parti endnu mere spændende har man tilføjet continuation, hvis virkninger er følgende.

Ved Trictrac på parti spillet uden continuation afgør det tolvte hul, der tages, hvem der vinder partiet; da dette således afsluttes, må vinderen nødvendigvis løfte spillet og gå sin vej. Hvis han, i det han tager det tolvte hul, har et overskydende hul, tæller dette hul ikke; det forrige parti har ingen indflydelse på det næste.

I partiet med continuation giver det tolvte hul ikke desto mindre sejr, men med hensyn til retten til at løfte spillet for at gå, skelnes der mellem, om det sidste hul er taget med egen terning eller med modstanderens. I det første tilfælde har vinderen valget mellem at løfte spillet eller at fortsætte uden at løfte, alt efter om spillets udlægning synes

ham gunstig eller risikabel; i det andet tilfælde må han nødvendigvis blive, uanset hvilke farer der måtte lure; til gengæld tæller pointene eller *hullerne* ud over det tolvte *hul* med i det næste parti; hvis han ved at tage det tolvte *hul* opnåede et *hul* dobbelt, vil han overføre et *hul* til det næste parti.

Man har sagt, at når de to dele af spillet, som skal forløbe parallelt, synes at komme i konflikt, har spilleren frihed til at standse den af de to, han finder det passende. Alle begivenheder under den tidsperiode, hvor en del er *suspendedet*, angår så kun den del, der *fortsætter*; den *suspendedede* del forbliver ikke blot i samme tilstand med hensyn til antallet af vundne *huller*, men også i sine muligheder. Partiet med *ærespræmier* beholder sine rettigheder til firdobbelt, tredobbelt osv. Partiet *til bogføring* har fortsat mulighed for at markere store eller små *bredouiller*.

Man kan kun *suspendere* den ene del på et *hul* taget med egen terning, som ville have givet spilleren ret til at *løfte* spillet. Dette ret udøves kun fiktivt med hensyn til den *suspendedede* del; men for den anden del, som han ønsker at lade fortsætte, må han *blive* og *fortsætte* i samme *runde*.

Den *suspendedede* del forbliver stoppet indtil første *løft*, det vil sige så længe ingen af de to spillere finder anledning til at *løfte* spillet på et *hul* taget med deres egen terning; når den ene af dem har *løftet*, begynder begge dele igen at køre sammen med

det nye løft. Man bemærker, at *damenes udgang i jan de retour*³⁰ ikke bør tælle som et løft.

Når det drejer sig om at suspendere delen *til bogføring*, skal der skelnes mellem to tilfælde, alt efter om man er nået til det sjette *hul* eller ej.

I det første tilfælde, når spilleren har nået det sjette *hul* eller længere, får han betaling for de tre vundne *huller*, hvad enten de er *simple*, i *lille* eller *stor bredouille*, *dobbelt* eller *tredobbelt*, *firdobbelt* eller *femdobbelt*, og modstanderen skal markere sig; hermed er kuppet afsluttet. De nye *huller* i samme *runde* angår herefter kun den fortsatte del *med ærespræmien*.

I det andet tilfælde, når kuppet ikke er afsluttet, fordi spilleren ikke er nået til det sjette *hul*, forbliver delen *til bogføring* i sin nuværende tilstand. Hvis spilleren kunne håbe på en *lille bredouille*, bevarer han retten til den; men han kan kun kræve den betalt *dobbelt*, fordi for at få den betalt *tredobbelt* må man ikke have løftet før det sidste *hul*, der afslutter kuppet, og handlingen at suspendere delen *til bogføring* svarer til at være *gået*.

Måden at *suspendere* delen *med ærespræmier* på er kun af én slags, og dens virkninger kan kun være ensartede. Delen forbliver fuldstændig i samme situation, som den befinder sig i på det tidspunkt, hvor den standses.

De retningslinjer, som bør få spillerne til at benytte denne ret til at *suspendere* den ene del og lade den anden *fortsætte*, samt den praktiske måde at gøre det på, bliver uddybet længere nede, når vi har behandlet den mekaniske side af det nye spil.

Efter disse nødvendige oplysninger om at forene de to dele til ét hele i det *kombinerede* trictrac, bør man også nævne *puljen*, som ganske vist kun angår delen *med ærespræmier*, men hvis udfald så ofte er uafhængigt af denne del, at den nærmest danner et *tredje separat spil*. For at undgå at trække ud henvises læseren til det tredje kapitel *Om puljen, som kun angår partiet med ærespræmier*, hvor alt vedrørende den første indsats, de betalinger der skal foretages, måden at tage puljen efter at have vundet to partier i træk, og dens varighed forklares i størst mulig detalje.

Man spiller kombineret trictrac på samme måde som *Trictrac til bogføring*: én mod én, to mod to, eller to andre mod *chouetten*; men man kan ikke spille det som et *rundt* spil.

Når to *partnere* spiller mod to andre eller mod *chouetten*, rejser spillerne sig fra spillet i samme rækkefølge som i *Trictrac til bogføring*; det er de fuldendte kup, der afgør deres *udgang*, og ikke partiet *med ærespræmier*. Den spiller, der tager over, afslutter det parti, som han finder i gang, og som hans *partner* ikke kunne afslutte, samtidig med at han afslutter kuppet.

Hvis spilleren, der afslutter kuppet, mener, at han

bør få udbetalt for delen *til bogføring* og *fortsætte* delen *med ærespræmier*, forbliver han i spillet indtil første *løft*; derefter giver han sin plads til sin *partner*.

Hvis der er mere end to spillere, har den, der bliver siddende, terningen. Hvis der kun er to, har de skiftevis terningen, ligesom man gør i *Trictrac til bogføring*.

Om de forskellige brikker og andre nødvendige ting til det kombinerede trictrac

Da det *kombinerede trictrac* forener to spil, der er så forskellige i deres forløb, forstår man, at de *huller*, der vindes samtidigt for den ene og den anden del, ikke kan fortsætte i samme takt ret længe. Det var derfor nødvendigt at finde måder at skelne med et øjekast mellem de *huller*, der tilhører hver enkelt del.

To *mærkesten* af forskellige metaller - for eksempel *forgylde* og *sølvfarvede* - bruges til dette: den første anvendes altid til at markere *hullerne* i delen *til bogføring*, og den anden til at markere *hullerne* i delen *med ærespræmier*. De opfylder dette formål udmærket.

Men de *huller*, som de to spillere tager i begyndelsen af det *kombinerede* spil, skal nødvendigvis tælle for begge dele på én gang. Det samme sker ofte under spillets gang. For at angive, at disse *huller* tæller lige meget for delen til *bogføring* og for delen med *ærespræmier*, bruger man en *mærkesten*, hvis flade er halvt *gylden* og halvt *sølvfarvet*. Denne tredje brik, som vi kalder den *bimetaliske mærkesten*, gælder samtidig for begge spil. Den bruges så længe de to dele fortsætter med at gå i *lighed* af *huller* - for eksempel, at den ene dels tredje *hul* også er den andens tredje. I det øjeblik, en af delene bliver afsluttet, mens den anden fortsætter, og *hullerne* ikke længere er fælles, må den *bimetaliske mærkesten* nødvendigvis ophøre. Antag, at spiller A kommer til det sjette *hul* med sin terning og beslutter at markere sin modstander; i så fald er den første *kup* i delen til *bogføring* afsluttet, mens delen med *ærespræmier* kun er nået til det sjette *hul*. Dette *hul*, der ikke længere vedrører delen til *bogføring*, skal markeres med en *sølvfarvet mærkesten*, der tilhører delen med *ærespræmier*; man erstatter derfor den *bimetaliske mærkesten* med denne *sølvfarvede mærkesten*. Det næste *hul* vundet af den samme spiller vil således være det syvende i delen med *ærespræmier* og det første i det andet *kup* i delen til *bogføring*.

Ved at flytte den *sølvfarvede mærkesten* fra det sjette til det syvende *hul* kommer den *gyldne mærkesten*, der markerer delen til *bogføring*, til at stå på det første *hul*, og de to dele vil fortsætte med en afstand på seks *huller* mellem deres

mærkesten, indtil en af dem bliver afsluttet eller suspenderet og afstanden dermed igen ændres. Antag, at samme spiller A, der markerede B på det sjette hul, markerer ham igen i næste kup, men denne gang på det ottende hul. Så vil delen med ærespræmier, som var på sit sjette hul i det første fuldendte kup, have nået det tolvte - altså sit sidste hul - når delen til bogføring befinder sig på det sjette hul i sit andet kup. Det syvende hul i det andet kup vil derfor nødvendigvis være det første hul i den anden del med ærespræmier; det ottende og sidste hul i delen til bogføring vil være det andet hul i den anden del med ærespræmier.

Hvis man tager sig tid til at følge denne flytning af *mærkestenene* frem til det tredje kup, vil man se, at det første nye hul, som A vinder, bliver det første i det tredje kup i delen til bogføring og det tredje i den anden del med ærespræmier; denne del, som i det andet kup lå seks huller foran delen til bogføring, vil i det tredje kup kun ligge to huller foran.

Hvis, i den beskrevne situation, B tager et hul, skal han tage den *bimetallicke mærkesten*, da han ikke havde huller på nogen af de to dele. Hvis denne samme spiller dernæst laver tolv huller i træk, som giver ham tredobbelt gevinst for delen med ærespræmier og den *store bredouille* for delen til bogføring, vil den *bimetallicke mærkesten* have tjent ham frem til dette tolvte hul, som er det sidste i begge dele. Da A's huller på begge dele dermed slettes, og B heller ikke længere har huller i nogen

af delene, skal spillerne bruge den *bimøtalliske mærkesten* igen i næste kup.

Den fjerde *mærkesten* er *sort* og bruges til at *suspendere* en del. Til dette formål tager hver spiller den *mærkesten*, der tilhører den *suspenderede* del, ud af sit *hul* og sætter den *sorte mærkesten* i stedet; denne viser den tilstand, den *suspenderede* del befandt sig i for begge spillere på det tidspunkt, hvor den blev standset.

Når en af spillerne får udbetalt gevinsten for det vundne kup i delen *til bogføring*, og kun delen *med ærespræmier* fortsætter, er det tydeligt, at *mærkestenen* for delen *til bogføring* skal fjernes helt; denne del, der allerede er afregnet, kan ikke *suspenderes* for senere at blive *genoptaget* i samme tilstand, men skal blot *begyndes forfra* efter det første *løft*.

For at gøre spillernes intention i denne henseende tydelig placerer man den *sorte mærkesten* i det sidste *hul* på *hjørnet af hvilezonen*; de *huller*, der vindes, markeres derefter kun med den *mærkesten*, der repræsenterer delen *med ærespræmien*, uden at flytte den *sorte sten*.

Det sker undertiden, at den spiller, der vil *suspendere* en del, har den *bimøtalliske mærkesten*; andre gange er det modstanderen, der har den. Den *bimøtalliske mærkesten* må imidlertid ikke flyttes eller erstattes af en anden, før den spiller, som den tilhører, har taget et nyt *hul*.

I dette korte tidsrum placerer man *mærkestenen* for den *suspendedede* del i det *hul*, der ligger lige før det, som den *bimættalliske* sten optager. I det øjeblik spilleren tager et *hul* på den fortsatte del, tages den *bimættalliske mærkesten* og den *suspendedede* dels *mærkesten* op. Den første erstattes af den *sorte mærkesten*, der er beregnet til at angive den *suspendedede* del, og den bliver stående på sin plads, indtil et nyt *løft* sætter den *suspendedede* del i gang igen. Den *mærkesten*, der hører til den fortsatte del, bruges til at markere de *huller*, der vedrører den.

Der er endnu et tilfælde vedrørende den *suspendedede* del, som skal forklares: nemlig når den *suspendedede* del først optager *huller*, der ligger længere fremme end den fortsatte del, og denne ved at vinde *huller* når frem til det *hul*, som allerede er optaget af den *sorte mærkesten*, der repræsenterer den *standsete* del³¹. Når de to dele således falder sammen i det samme *hul*, og så længe den fortsatte del forbliver på dette *hul*, erstatter man den *sorte* sten med den *bimættalliske* og placerer i *hullet* umiddelbart før den *mærkesten*, der hører til den *suspendedede* del, for at den skal blive der, så længe den fortsatte del ikke rykker frem. Så snart denne tager et nyt *hul*, bruger man den fortsatte dels *mærkesten* til at markere det; den *sorte* sten erstatter derefter den *bimættalliske*, som kun tjente for det begrænsede tidsrum, og *mærkestenen* for den *suspendedede* del fjernes fra sit *hul*.

Efter at have omtalt *mærkestenene* er det passende at nævne *standarden* og *slipsen*. *Standarden* er tegn på en *lille* eller *stor bredouille*, der vindes i samme *runde*, det vil sige uden at spilleren har *løftet* fra det første *hul* i kuppet til det sidste, som afslutter kuppet. Så snart han har besluttet at blive efter det første vundne *hul*, eller når han, efter at være blevet *slået forkert*, er tvunget til at *blive*, skal spilleren for at markere *fortsættelsen* af sin *runde* placere *standarden* i et af *hullerne* på den *laterale bane* på trictracbrættet, på *talon*-siden, så længe han finder det passende at blive. *Standarden* bliver stående; men hvis et nyt vundet *hul* og en ugunstig stilling i hans spil får ham til at *løfte spillet*, skal han fjerne *standarden* og dermed give afkald på fordelene med tre *jetoner* pr. *hul*.

For at undgå enhver tvist skal spilleren placere *standarden* efter det første vundne *hul*, inden han kaster terningen igen; senere vil det ikke blive accepteret.

Slipsen, som er en *jeton* med et hul i midten, bruges både i delen *til bogføring* og i delen *med ærespræmier*; i den første udfylder den præcis samme funktion som *standarden* i Frankrig, nemlig at den angiver spillerens ret til en *lille bredouille til sidst*; i den anden del angiver den hans ret til den tredobbelte gevinst. Umiddelbart efter at have taget det første *hul* fæster spilleren *slipsen* på den *mærkesten*, hvorpå han markerer det vundne *hul*, og han lader den sidde der, så længe han ikke bliver

afbrudt af et nyt hul fra modstanderen: hvis slipsen stadig er på mærkestenen ved slutningen af det tolvte hul, det sidste i delen med ærespræmier, vindes den tredobbelt; på samme måde, hvis slipsen i delen til bogføring ikke forlader mærkestenen før det sidste hul, der afslutter enten den lille eller store bredouille, vil spilleren vinde henholdsvis to eller fire jetoner pr. hul, medmindre standarden, der ligeledes er blevet beholdt siden det første hul, giver ham ret til at få hullerne betalt tredobbelt eller femdobbel.

Da slipsen også kan bruges med de fire mærkesten i den fortsatte del, er det nødvendigt at forklare dens forskellige anvendelser.

Når A har den bimetalliske mærkesten, og B, som ikke havde noget hul, tager den som nummer to, sætter han slipsen på den, og den gælder da for begge dele. Det samme gælder, hvis A har huller markeret med begge mærkesten, men ingen slips, mens B ikke har nogen huller, og A derimod påbegynder et nyt kup med tre huller i delen med ærespræmier, og B tager det første hul i dette nye kup; han vil da tage den bimetalliske mærkesten med slipsen på. Men denne slips vil kun gælde for delen med ærespræmier, i hvilken den angiver tredobbelt; i relation til delen til bogføring har den ingen værdi, eftersom B da er i en situation med en bredouille i begyndelsen.

Antag nu, at A har tre *huller* i delen med *ærespræmier* og ingen *huller* i delen til *bogføring*; mens B har den *bimættalliske mærkesten* med en *slips* på; hvis A derefter tager et nyt *hul*, som tæller for begge dele, skal *slipsen* på B's *bimættalliske mærkesten* fjernes, fordi A har taget et *hul* i delen med *ærespræmier*, som fratager ham retten til *tredobbelt* betaling. Samtidig vil A tage *slipsen* i forhold til delen til *bogføring*, fordi han sigter mod en *bredouille* til sidst; således repræsenterer B's *bimættalliske mærkesten* kun *simple huller*, dog med muligheden for at vinde et *dobbel*t parti med *ærespræmier*, hvis A ikke når frem til det syvende *hul*.

I følgende tilfælde vil begge spillere bruge *slipsen*, hver på sin side. A og B har begyndt kuppet og har begge *huller* i delen med *ærespræmier*. B har *slipsen*; han tager det første *hul* i det nye kup og beslutter at *suspendere* delen med *ærespræmier* for ikke at udsætte sin *slips*. A tager så et *hul*, der kun kan angå den fortsatte del, nemlig delen til *bogføring*. Da B allerede har et *hul* i denne del, er A nødt til at tage *slipsen*: der er altså to *slipse* i brug samtidig; den ene hos B på den sorte *mærkesten* for den *standsete* del med *ærespræmier*, den anden hos A for den fortsatte del til *bogføring*.

Den følgende kombination vil få begge *slipse* i brug hos samme spiller. A har syv *huller* markeret med den *bimættalliske mærkesten*; B har to med den samme sten, men med *slips*, som angiver hans ret til *triple* og til en *bredouille* til sidst. Han ønsker ikke at

udsætte førstnævnte, så han *suspenderer* delen *med ærespræmier*, hvilket han gør ved simpelthen at placere den *mærkesten*, som hører til denne del, i det *hul*, der går umiddelbart forud for det, som den *bimættalliske mærkesten* står i. Kort efter vinder B et nyt *hul*, som flytter den fortsatte del et trin frem, mens den *suspenderede* forbliver stille. For at gøre dette tydeligt erstatter han den *bimættalliske mærkesten* med den sorte sten, fjerner samtidigt mærkestenen for delen *med ærespræmier* og giver delen til *bogføring* den mærkesten, der tilhører den. Men da han stadig har *slipsen* for begge dele, er han nødt til at fæste en slips til hver af de to *mærkesten*.

Ud over de fire *mærkesten* til hver spiller, *standarden* og de fem *slipse*, der netop er nævnt, vil man have brug for 40 *jetonen*, en æske til *Trictrac til bogføring* og to andre til delen *med ærespræmier* - de tre æsker skal have forskellige farver. Derudover tilføjes en kurv, som skal bruges til *puljen*, hvilket vil blive omtalt i det følgende afsnit.

Da man af og til kan blive nødt til at udsætte et påbegyndt parti til en anden dag, kan det være praktisk at have kort og en blyant ved hånden til at notere de væsentlige forhold. Den følgende skabelon rummer alt, hvad man bør være opmærksom på:

Parti til bogføring

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 3 parier - 6 brikker - 18 jetoner

Benoît 5 parier - -

Parti med ærespræmier

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 4 huller - 7 brikker

Benoît 5 huller

Slips

Pulje

^^^^

17 brikker, hvoraf:

Amélie 12 - Benoît 5.

Amélie står til at vinde puljen.

Benoît har terningen.

12 kup udgør partiet.

For at have det hele ved hånden placerer de to spillere de fire *mærkesten* i *hullerne* på den *laterale bane* på *talon*-siden. *Standarden*, for at være mere synlig, placeres i et af hullerne på den modsatte bane. *Jetonerne* og æskerne til delen *til bogføring* placeres på *talon*-siden; æsken til delen *med ærespræmier* og kurven til *puljen* placeres på siden ved *hvilehjørnet*.

Om puljen, som kun angår partiet med ærespræmier

Hver spiller lægger to *brikker* som indsats i kurven. Den tabte del betales *simpelt*, *dobbelt*, *tredobbelt* og *findobbelt*, både til vinderen og til kurven.

For at få denne kurv skal man have vundet to partier i træk.

Den spiller, der vinder et parti, gør gevinsten gældende ved at placere foran kurven på sin side et *kontraktmærke* i farven på sine brikker.

Når den samme spiller vinder det næste parti igen, tilhører *puljen* ham. Hvis det derimod er modstanderen B, der vinder partiet, der følger direkte efter det, som A vandt, fjerner A sit *kontraktmærke*, og B placerer sit på den side af kurven, der vender mod ham.

På denne måde kan den ene eller den anden spiller til enhver tid være ved *puljen*. Denne vokser hele tiden, fordi de tabte partier betales både til kurven og til vinderen, indtil kurven til sidst tages af den, der har vundet to partier i træk.

Når en *pulje* er taget, begyndes der på en ny, idet man fornyer indsatsen.

Men eftersom partiet *med ærespræmier* skal slutte sammen med partiet *til bogføring*, begyndes der ikke en ny *pulje* under det sidste *kup*.

Det forhindrer ikke, at man starter en med det første *kup*; men denne *pulje* tilfalder den, der vinder det parti.

Når en *pulje*, der er påbegyndt i de foregående *kup*, ender under det sidste *kup*, og den spiller, der vinder dette parti, endnu ikke er markeret ved *puljen*, anses de to spillere - den ene der vandt det foregående parti, og den anden der vandt det sidste - for at have lige rettigheder; *puljen* deles i så

fald, og den der vandt det sidste spil, tager den største halvdel. Hvis antallet af brikker er ulige, ville denne pulje tilfaldes kurven, hvis den kun var påbegyndt; og således findes der kun den simple indsats i puljen.

Forløbet af det kombinerede trictrac

For at gøre forståelsen af ovenstående regler lettere har man valgt at give læseren et praktisk eksempel på forløbet i et parti kombineret trictrac. Derfor har man, på grundlag af tre hundrede faktisk spillede *kup*, noteret alle de successive hændelser, som ændrede spillernes situation, og som måtte udtrykkes ved hjælp af de forskellige *mærkesten*. Ved at følge denne forklaring og flytte de respektive *mærkesten* fra *hul* til *hul* i den angivne rækkefølge vil enhver straks kunne danne sig et klart billede af, hvordan man skal gå frem.

Hvis flere af de ovenfor beskrevne tilfælde ikke forekommer i eksemplet, skyldes det, at det korte forløb over kun tre *kup* ikke har givet anledning til dem; det er let at supplere dem ved at ty til reglerne.

Delen *til bogføring* er angivet med den *gyldne mærkesten*; delen *med ærespræmier* med den *sølvfarvede mærkesten*.

Første kup

A og B lægger hver to sølvfarvede mærkesten som indsats i puljen.

A tager et hul og den bimætallicke mærkesten; han går sin vej.

B tager to huller, den bimætallicke mærkesten og slipsen; han går sin vej.

A tager tre huller, flytter sin mærkesten fra det første hul til det fjerde; han går sin vej.

B tager slipsen af. B laver to huller; hans mærkesten vil stå på det fjerde hul.

B erstatter den sølvfarvede mærkesten på sit fjerde hul.

A tager to huller, når det sjette og markerer; han erstatter den bimætallicke med den sølvfarvede mærkesten på det sjette hul.

Andet kup

A tager to huller med den gyldne mærkesten, samler standarden op; han flytter den sølvfarvede mærkesten fra det sjette til det ottende hul.

A tager endnu et hul med den gyldne mærkesten, når det tredje hul; han flytter den sølvfarvede mærkesten til det niende hul.

B tager to huller med den gyldne mærkesten, når det fjerde hul, tager standarden af og går sin vej; med den sølvfarvede mærkesten når han det ottende hul.

B tager to huller med den gyldne mærkesten, samler slipsen op, fjerner standarden fra A for selv at tage den; den sølvfarvede mærkesten går fra det fjerde til det sjette hul.

A tager to huller med den gyldne mærkesten og flytter den fra det tredje til det femte hul; den sølvfarvede mærkesten vil stå på det ellefte hul.

B tager slipsen af.

A tager to huller med den gyldne mærkesten, når det syvende hul, markerer og suspenderer delen til bogføring; mærkestenen går fra det ellefte hul til det første; han vinder partiet med ærespræmier, markerer sig med et kontraktmærke i puljen og sætter den sorte mærkesten på det sidste hul for at tilkendegive, at delen til bogføring er suspenderet.

B tager sine to mærkesten tilbage.

A laver fire huller på delen med ærespræmier, hvor han når det femte hul; han løfter spillet.

De to dele begynder forfra i næste kup.

Tredje kup

B laver et hul med den bimetalliske mærkesten, tager standarden og slipsen.

A laver to *huller* med den *gyldne mærkesten*, tager *slipsen* og *standarden*; den *sølvfarvede mærkesten* flyttes fra det femte til det syvende *hul*.

B tager *slipsen* af.

A tager to *huller* med den *gyldne mærkesten*, når det fjerde med den *sølvfarvede mærkesten*, og på det niende *hul* går han, og han tager *standarden* af.

A tager tre *huller* med den *gyldne mærkesten*, som når det syvende *hul*; den *sølvfarvede mærkesten* når det sidste. Han vinder partiet med *ærespræmier simpelt*, tager *puljen*, går sin vej og markerer.

B løfter den *bimætalliche mærkesten*.

Nogle observationer om spillestilen i dette spil

Trictrac i sin oprindelige enkelhed kender kun den *simple* del, vundet af den spiller, der først når det tolvte *hul*, uden hensyn til hvor mange *huller* modstanderen har taget, eller endda hvis han slet ingen har.

Dette spil, som nok ikke er meget rigt på begivenheder, har ikke desto mindre sine egne skønheder.

Da det er meget langstrakt, skal spilleren ikke være bange for at opgive nogle *huller*, når sandsynligheden lover ham at vinde et større antal; hver del er isoleret, så han kan give sig hen til sine overvejelser uden frygt for en farlig indflydelse på det næste parti.

Fremgangsmåden i dette spil er bestemt meget anderledes end den, der skal følges i *Trictrac til bogføring*, som kun kræver seks *huller* for at vinde et *kup*; og trods dette korte forløb er så fuld af hændelser med sine *store* og *små bredouiller*, at spilleren må kæmpe for hvert *hul* - en varsomhed, der er endnu mere nødvendig, fordi dette spil ikke har faste grænser, og fordi vinderen, efter at være nået til det tolvte *hul* i *trictrac*, er fri til at gå endnu længere.

Man må ikke forveksle dette *Trictrac på parti*, som netop er omtalt, med *Trictrac på parti med ærespræmier og continuation*, sådan som det indgår i det *kombinerede trictrac*. Man forstår, at *dobbelt*, *triple* og *quadruple*, alle knyttet til visse *huller*, bringer samme ubehag med sig som *bredouillerne* i *Trictrac til bogføring*, og at virkningerne af *continuation* er omtrent de samme i begge spil.

Men partier, der vindes *tredobbelt* og *findobbelt*, er ret sjældne. Almindeligvis er det kun *slipsen*, der gør sig gældende fra de første *huller*, og så falder partiet med *ærespræmier* tilbage til karakteren af det helt simple parti, hvis principper ofte er i egentlig modsætning til partiet *til bogføring*.

En anden, endnu mere almindelig modstrid kommer fra en ydre årsag: den øjeblikkelige situation i de to dele, hvor den ene kræver forsigtighed - altså et *forsigtigt* spil - mens den anden giver spilleren mulighed for at satse lidt på tilfældet. Antag for eksempel, at delen *med ærespræmier* er på det ellefte hul, og at A har *triple*; mens delen *til bogføring* befinder sig på A's tredje hul, B's andet, uden *bredouille* på nogen side; i så fald er det klart, at A ikke skal udsætte sin *triple* unødigt, og kun skal *blive* med klare fordele, mens en simpel sandsynlighed for succes ville have været nok til at få ham til at *blive*, hvis det kun drejede sig om partiet *til bogføring*.

Spillerens opmærksomhed vil derfor altid være rettet mod den aktuelle tilstand i de to dele. Han vil klart vide, hvilken af dem det er vigtigst for ham at vinde, for at kunne underordne den mindre vigtige.

De to dele må nødvendigvis forløbe sammen, så længe spilleren ikke har erhvervet retten til at *løfte spillet* og gå ved at tage et hul med sin terning. I det øjeblik kommer den særlige ordning i det *kombinerede* trictrac ham til hjælp; den giver ham lov til at adskille de to delers skæbne. Han *suspenderer* den, han ikke vil udsætte - hvilket i virkeligheden svarer til at have *løftet* spillet - og han *fortsætter* den anden, hvis spillestillingen giver ham rimeligt håb om en fordel.

De få nødvendige begreber for at spille Trictrac *til bogføring* og *med ærespræmier* hver for sig er tilstrækkelige til at afgøre for spilleren i det kombinerede trictrac, hvilken strategi han skal vælge.

Man *suspenderer* delen *til bogføring* hver gang man ville have *løftet* spillet, hvis man kun havde spillet *til bogføring*; ligeledes *suspenderer* man delen *med ærespræmier* hver gang det ville have været passende at *løfte* spillet, hvis man kun havde spillet dette parti. Man *fortsætter* den anden del i alle de kombinationer, hvor man ville have *blive*, hvis det ikke gjaldt det kombinerede trictrac. Den enkle opremsning af de tilfælde, hvor det er hensigtsmæssigt at *suspendere* enten delen *til bogføring* eller delen *med ærespræmier*, viser, at det kombinerede trictrac ikke pålægger noget ud over de almindelige regler for forsigtighed.

Som allerede bemærket findes der to måder at *suspendere* delen *til bogføring* på: den første, når spilleren er kommet til det sjette *hul* eller længere med sin terning, hvilket giver ham mulighed for at afslutte kuppet ved at få udbetalt; den anden, når spilleren har færre *huller* og kuppet ikke er afsluttet.

Man *suspenderer* delen ved at afslutte kuppet i følgende tilfælde:-

1. Når man kan markere et simpelt *hul*. At markere modstanderen med et simpelt *hul* eller selv

blive markeret med et sådant giver i slutningen af partiet en forskel på seksten *jetoner*, når man tæller de tre *jetoner* for kuppet, den der går til *jetonernes hale* og værdien af *pariet*; en så reel fordel, som man opnår ved at få udbetalt, bør ikke udsættes for risiko. Selv den mest favorable stilling, der giver velbegrundet håb om tre eller fire nye *huller*, ville aldrig bevise mere end en gevinst på tilsvarende antal *jetoner*, og derfor for beskeden til at få spilleren til at udsætte sig for skæbnens omskiftelighed.

2. *Hvis man er nået til refait*. Denne situation er meget delikat: et enkelt *hul* afgør *pariet* for eller imod. Det er derfor bedre at *løfte spillet* end at *udsætte sig*, medmindre udsigterne er næsten så sikre som visheden for at lave *hullet* før modstanderen.
3. *Lille bredouille*. En *lille bredouille*, hvor man markerer modstanderen, er en af de mest gunstige begivenheder i *Trictrac til bogføring*; at risikere at miste den for at vinde nogle få *huller* ekstra ville være dårligt beregnet. Kun en sandsynlighed tæt på sikkerhed, at bringe den *lille bredouille* frem til det tolvte *hul* og derigennem nå frem til den *store bredouille*, er et tilstrækkeligt motiv for at vove en så betydelig fordel, som man allerede har.
4. *Stor bredouille*. En *stor bredouille* på tolv *huller* uden *standarden* er 56 *jetoner* værd; med *standarden* 66. Hvert yderligere *hul* tilføjer

kun fire eller fem nye *jetoner* henholdsvis. Denne så lille stigning i gevinsten synes ikke tilstrækkelig til at løbe risikoen for at blive afbrudt af et *hul* taget af modstanderen, som reducerer alle de *huller*, der hidtil er vundet, til *simple huller*. Faren ved en *stor bredouille*, der føres for langt, er desto større, fordi næsten alle ender med et *jan de retour*, hvis udfald altid er usikkert og gør chancen for det sidste *hul*, det afgørende *hul*, næsten lige for begge spillere. Det synes derfor klogt at holde sig inden for rimelige grænser og ikke løbe disse farer letfærdigt i et så farligt *jan de retour*.

Under følgende omstændigheder bør man *stoppe* delen *til bogføring* uden at afslutte kuppet:

1. Hvis modstanderen befinder sig på det fjerde eller femte *hul*, så et *simpelt* eller *dobbelt hul* ville være nok for ham til at markere.
2. Hvis gevinsten eller tabet af det aktuelle pari ville medføre et *postillon* eller skabe lighed i *parier*, hvilket ville påvirke *jetonernes hale*.
3. Hvis spilleren havde fire eller fem *huller* uden afbrydelse eller var i besiddelse af *slipsen* og dermed kunne håbe på at markere i *bredouille*.

Denne spekulation ville dog være forkert, hvis situationen i den fortsatte del *med ærespræmier* gav velbegrundet håb om at nå det sjette *hul* og dermed markere, selv om man opgiver *bredouillen*. Det

følgende eksempel vil tydeliggøre rigtigheden af denne observation.

A har sit *fulde hjem*, tre damer på anden, tredje og fjerde *pil*; to *huller* i delen *til bogføring*, otte i delen *med ærespræmier*, seks point på et nyt *hul*.

B har sit *fulde hjem*, tre damer på den femte, sjette og tolvte *pil* (det er *hvilehjørnet*); fire *huller* i delen *med ærespræmier*.

A slår *quarnes*, der giver ham seks point, som sammen med de seks, han havde, giver ham et *dobbelt hul*. Han flytter *mærkestenen* for delen *med ærespræmier* fra det ottende til det tiende *hul*; delen *til bogføring* vil gå frem til det fjerde *hul*, hvor han har mulighed for at *gå sin vej*; han overvejer, hvad han skal gøre. Hvis han *bliver*, giver han modstanderen to *huller* ved at *slå ham forkert*; det vil få ham til at miste håbet om en *bredouille* i delen *til bogføring*; han vil endda give B *slipsen*.

Trods dette bør A *blive* og fortsætte for begge dele.

De to *huller*, han giver på delen *med ærespræmier*, får ikke B ud af *dobbelt*; og der er næsten sikkerhed for, at A vil vinde dette parti *dobbelt* med flere *huller* i det følgende parti.

Da han kun har to *huller* tilbage at tage i delen *til bogføring* for at markere, bør han opgive muligheden for at markere i *bredouille* og nøjes med at vinde *pariet*, især da stillingen i spillet er så gunstig, at han kan håbe på stadig at lave mange *simple*

huller.

De motiver, der kan få en til at *suspendere* delen med *ærespræmier*, har enten grund i denne dels egne interesser eller i de ulemper, som en tvungen fortsættelse af delen *til bogføring* ville medføre for den.

Den forsigtige spiller vil *stoppe* delen med *ærespræmier*:

1. Når modstanderen befinder sig ved det sidste eller næstsidste *hul*, afgør et terningkast partiets udfald, især i *trictrac med ærespræmier*, hvor det er ligegyldigt, om det sidste *hul* tages med spillerens egen terning eller med modstanderens.
2. Når det drejer sig om et afgørende *hul*, som når det gælder at komme ud af *dobbelt*, eller at vinde eller undgå *tripple* eller *quaduple*.
3. Når en stor *pulje*, man skal vinde eller redde, gør partiet meget betydningsfuldt.
4. Den spiller, der i *Trictrac til bogføring* accepterer at blive markeret, undgår et større tab; men det er ved at betale og ved at opgive muligheden for at markere modstanderen ved at overgå ham. Når det gælder et vigtigt kup - for eksempel at tabe den første *postillon*, som trækker *pariennes hale* med sig - består spillerens virkelige forsigtighed i at sammenligne det tab på nogle få *jetoner*, der kan koste ham ud over hans aktuelle tab ved at

blive med fordele, med muligheden, omend fjern, for at få markeret modstanderen; han vil fortsætte sin runde på trods af den store sandsynlighed for, at han i stedet for at vinde tilbage vil forøge sit tab. Denne adfærd, der passer til omstændighederne med hensyn til delen til bogføring, vil ikke passe til delen med ærespræmien; det som ville være en velovervejet dristighed i den første, ville være dumdristighed i den anden. Spilleren vil derfor stoppe delen med ærespræmien og fortsætte delen til bogføring.

5. Et næsten lignende tilfælde, men som opstår sjældnere, er følgende. A er kommet til det syvende hul eller længere uden at blive afbrudt. B kommer ind i spillet og når lighed i huller med slipsen. Ét hul mere ville give ham den lille eller store bredouille; men spillets opstilling er ham imod og får ham til at frygte, at hvis han fortsætter, vil han blive markeret. Ved at lave et *refait* undgår han dette tab; men dette *refait* ville ikke være som et almindeligt *refait*. Hvis han markerede, ville han få sine huller betalt enten i lille eller i stor bredouille, hvorfra han kun ville trække A's simple huller; hvis han derimod blev markeret, ville det kun være et simpelt hul. Denne uforholdsmæssighed mellem den mulige gevinst og det mulige tab får ham til at tage chancen, på trods af de mest ugunstige udsigter; han vil prøve lykken for delen til bogføring, men han vil stoppe delen med

ærespræmier.

Behovet for at træffe en beslutning på disse principper bliver større i takt med, hvor stor en gevinst der er at hente. Hvis de to spillere for eksempel begge befandt sig på det femtende *hul*, ville B, der var i besiddelse af *slipsen* og *standarden*, have 75 *jetoner* at modtage, hvis han markerede, og kun tre *jetoner* at betale, hvis han blev markeret. Da den mulige gevinst er 25 gange større end risikoen, forstår man, at en *runde*, der ikke alene er risikabel, men endog åbenlyst farlig, trods alt kan være velovervejet.

6. Det sidste tilfælde er det modsatte af de to foregående og forudsætter en slags misbrug af den gode lykke. Man ved, at ifølge reglerne for trictrac til bogføring kan den spiller, der er kommet til det sjette *hul* eller længere, ikke blive markeret af modstanderen, medmindre denne passerer det første *hul* uden at *løfte*. Denne position er en af de mest fordelagtige, og man ser ofte spillere, der er seks eller otte *huller* foran, vove sig³² ret let til at *blive*, ja endog til at gå i gang igen med partiet. Denne ubetænksomme adfærd koster nogle gange dyrt i trictrac til bogføring; men den ville være uhyre uforsigtig, hvis delen *med ærespræmier* skulle indgå i spillerens lune. Han bør derfor *stoppe* denne del og nøjes med at *fortsætte* delen til bogføring.

Alt hvad der hidtil er sagt om de motiver, der skal bestemme spilleren til fordel for den ene eller den anden del, forudsætter, at deres indsats er lige stor, så tabet på et parti på tolv kup *til bogføring* ikke overstiger det, man kan have i partiet *med ærespræmier*, som følger det. Hvis man ser på erfaringen med forholdet mellem de *brikker*, der normalt tabes i de to dele, viser det sig, at hvis man spiller sin indsats for delen *til bogføring* til 75 €, bør indsatsen for delen *med ærespræmier* være 100 €.

Lad ikke læseren blive skræmt over det nye spils vanskeligheder efter at have gennemgået disse regler. Man har vist, at foreningen af de to dele i sig selv ikke skaber nogen helt nye kombinationer. Mekanismen er enkel, klar og dikteret af tingenes natur; alle tilfælde synes at være forudset. Ved at være sammen med en, der er vant til kombineret *trictrac* i to partier, vil alle kunne spille det alene.

Vi tør forsikre de spillere, der tager sig tid til at studere disse regler, at de vil blive rigt belønnet af det nye spils skønhed.

Verkehr.

Dette spil bliver kaldet Verkehr, fordi man ofte, når man mener at have det bedste spil, kan forsomme det eller gøre et uhædligt kast, at altså, førend man formoder det, det bedste Spil kan forandres og omvendes til det sletteste.

Dog er det sandsynligere, at det navn kommer deraf, at man begynder at spille brikkerne ikke på sin egen, men på sin modspillers side, og det fra højre til venstre hånd.

Hvorledes det bliver spillet.

Det bliver spillet i et såkaldt dambræt på en af disse to måder, ligesom man ved spillets begyndelse aftaler, enten med 5 blotte brikker, eller kun med 5 bånd. Det første kaldes, at spille med 5 blotte, da man må have 5 enkelte brikker fra Hus, førend man kan nå båndet. At spille med 5 bånd er, at man ikke kan gøre flere end 5 bånd; men gør man flere end 5, enten det sker ved Forseelse eller på anden måde, så kan den anden også slå Båndene, som siden vidtløftigere skal forklares.

Ellers bliver også dette spil spillet med seks eller flere bånd, og man binder, når man kan og vil, omendskønt man ikke har 5 blotte fra hus.

Hvorledes brikkerne trækkes.

Når man begynder dette spil, så sætter hver sine 15 brikker ved sin modspillers side på det første felt, som er ved hans venstre hånd, og denne sætter sine på samme måde ved den andens venstre hånd. Begge spille derpå deres brikker hver til sin side, hvor de kunne gøre båndet.

Når f. E. der bliver kastet 5, og 4, eller ulige øjne, så kan man gå fra Hus med begge brikker, og begynder at tælle fra det første ledige felt, eller man trækker en brikke fra hus på 9, eller på anden måde, eftersom de ulige øjne ere man har kastet. Men kaster man to lige øjne, så blive de fire gange trukne. Som f. E. jeg kaster 2 femer, så kan jeg trække 4 gange 5, og spille fort med 1, 2, 3 eller 4 brikker, eftersom jeg finder min fordel derved, for enten at få hukken eller hjørnet på min nodspillers side og højre hånd, og der gøre bånd, eller på anden måde slå 2 eller 3 af den andens brikker.

Imidlertid gør man det ikke gerne i begyndelsen, undtagen så er, at man har et baghold af sine brikker, eller et og andet bånd, at man kan opholde den anden med at slå. Man må også tage alle de øjne, som man kaster, undtagen så er, at man ikke kan, som f. E. jeg kaster i begyndelsen 5 og 1, og trækker med en brikke fra hus på 6, derpå kaster jeg to på 6, så kan man intet trække, ligesom man ej heller kan trække, når man er slåen ud af brættet, som i det følgende skal vises. Man må i begyndelsen vogte sig, at man ikke sætter mange brikker blotte, da

det, ifald den anden gerne slår, og det lykkes ham lidet, vil falde vanskeligt, igen at slå sig ind, den anden altså derover gør et bånd efter et andet, og man, af frygt for at tabe dobbelt, må give sig enkelt tabt.

Hvorledes brikkerne bortslås.

Når jeg har enkelte brikker stående, så kan den anden altid slå dem bort, dersom han har nogle af sine brikker stående efter dem, og derefter kaster sådanne øjne, at han kan nå dem; altså må jeg igen kaste mig ind, da jeg må kaste og tælle 2, hvor jeg i begyndelsen, da jeg spillede fra hus, har tallet 1. Disse bortslagne brikker blive kaldte blotte.

Om båndene, og hvorledes de gøres.

Når en spiller sætter to eller flere af sine brikker tilsammen i et felt, så kaldes det et bånd.

Men på sin modspillers side kan man ikke gøre noget bånd, undtagen i hjørnet eller hukken, på hans højre hånd, og bliver denne Huk regnet som 11 fra hus.

Men det er at mærke, at man allerførst må bestræbe sig for, hvorledes man i hukker på modspillerens side kan gøre et bånd, eller sætte flere brikker på hinanden, på det man, når der er gjort posto, med desto større grund på sin egen Side kan gøre bånd.

Man kan gøre bånd af begge delene af brættet på sin side, og går man fra venstre til højre hånd i den anden del af brættet med sine bånd, holdende dem så meget muligt tilsammen, og så videre frem, indtil man kommer så vidt, at man kan tage dem ud, hvorom herefter skal meldes.

Begynder man nu at gøre bånd på sin egen side, så må man tælle det felt med, hvorpå modspillerens opsatte brikker står, som om samme ikke var ledigt; som f. E. jeg kaster to 1, og vilde af hukken gøre et bånd med mine brikker, så går det ikke an.

Det er også at mærke, at jeg må se mig for hvorledes jeg holder mine bånd på min venstre side ved hinanden, og ikke rykke frem med dem, undtagen så er, at den har mange blotte brikker, og kan ikke kaste ind til min fordel; thi da er det rådeligt, at jeg lidt efter lidt rykker frem med mine, dog derhos altid beholde 2 eller 3 af mine brikker til baghold, for at slå min modspillers brikker. Men har jeg ingen baghold og ingen blotte brikker, så må jeg brække et eller andet af mine bageste bånd, på det, når den anden må slå, jeg igen kan få friske brikker at spille ud fra hus, og ved lejlighed komme bag den andens blotte brikker og slå dem. Men har den anden også et godt spil og sine bånd sammen, så må jeg

vogte mig, så meget muligt, at jeg, når alle mine brikker ere over, ingen blottet har, men beholder mine bånd sammen, og rykker med samme i den anden del af brættet til min højre hånd, at han, dersom endnu en eller flere af hans brikker står bag mine, ikke skal slå nogen af mine blotte, da det ofte sker, at man, om man endog har taget alle sine brikker ud indtil en, dog endnu kan tabe; som på sit sted nærmere skal meldes. Treffer det sig, at man da den anden har mange blotte brikker, kunde vinde dobbelt, så giver man ham plads til at kaste sig ind, på det han, dersom han ikke kan nå båndene, må trække flere blotte fra hus, eller brække et eller flere af sine bånd, om han har dem, hvorved jeg altid beholder mig 2 eller 3 af mine brikker blotte i baghold til at slå dem, om det gøres nødigt, og han altså får flere brikker blotte, end han kan slå ind; men jeg må have plads til at rykke frem med samme. Men ser jeg ikke straks fordel ved at rykke frem med mine bånd, så beholder jeg dem for det første heller på min venstre hånd, og ser til hvorledes jeg kan slå mange blotte ud for min modspiller, og kan altså komme ud af brættet. Han kan alltså ikke spille med, førend jeg har gjort ham plads, men imidlertid kan jeg gøre mig et fast spil.

Hvorledes man bliver slået af
brættet, eller gjort til junker.

Man kaldes junker, eller er slået af brættet, når man har flere blotte, eller udslagne brikker, end ledige felt, hvorpå man igen kan slå dem ind: som f. E. jeg har tre bånd stående på min venstre hånd, og min modspiller har tre eller flere blotte brikker, så kan han ikke slå sig ind, førend jeg er rykket bedre frem, eller har brækket et af mine Bånd; men gør jeg flere Bånd, end man fra begyndelsen var bleven enig om, så kan den anden også, eftersom han kaster til, slå mine bånd, eller jeg må tage to brætter bort fra mine bånd, hvilke han forlanger.

Hvorledes de blotte brikker igen kan kastes ind.

Når man har nogle blotte af sine udslagne brikker, så kan man ikke spille videre frem, førend de samme igen ere indslagne; og dette sker på følgende måde:

For det første må der være ledige felt eller pladser; thi, hvor den anden har bånd stående, kan jeg ikke sætte mine brikker, desuden må jeg ikke have mindre ledige Felt, end blotte brikker: thi, dersom så er, kan jeg ikke spille med, men må bie så længe, indtil den anden er rykket frem med sine Bånd, og jeg har fået Plads til at spille ind, som allerede forhen er meldt.

Fremdeles forholder det sig med at slå sig ind således, at, når jeg f. E. har en, to eller flere af mine brikker stående i min modspillers første bræt, jeg da ikke, dersom jeg slår to, derpå kan trække eller slå ind; slår jeg 2 og 1, så kan jeg trække dem ind. Men dersom min modspiller har en eller flere enkelte brikker stående, hvor jeg skal kaste mig ind, så kan jeg dersom jeg træffer samme, trække ind og slå, og er jeg forbunden at gøre det, om det endog var til min skade. Som f. E. når min Modspiller har et fast spil og sine bånd sammen, og derfor ikke gerne vil forkaste dem, eller ellers, for at vinde dobbelt, søger et baghold i sine brikker, eller for at slå mine dermed, så trækker han kun en eller flere enkelte ind i mit første Bræt, har jeg nu en eller anden blot at kaste ind, så kommer det ikke an på mig, om jeg, når jeg kaster øjne derefter, vil trække ind, men jeg er forbunden at trække alt, hvad jeg træffer.

Hvorledes spillet bliver tabt enkelt.

Dette sker først, når man forser sig, og i begyndelsen sætter mange Blotte; hvilke den anden, dersom han gerne slår og er lykkelig, så længe forfølger, og slår bort, at han derover gør et bånd efter det andet; thi så har man ingen Bånd på sin egen side, og taber spillet enkelt. Mærker man det i

tide, så kan den, som er ulykkelig, når han tvivler på sin fordel, eller endog står Fare for at tabe dobbelt, give sit spil enkelt tabt. Men har man allerede et bånd på sin side; så går det ikke mere an, uden Modspillerens villie, men man er forbunden at spille videre.

Også bliver spillet tabt, når den ene har alle sine brikker over i den del af brættet, som er på hans højre hånd, så at han kan slå dem ud; men han må (som siden efter skal forklares) ordentligen eftersom han kaster, slå dem ud, og også trække. Den, som nu først er færdig med at slå sine brikker ud, har vundet, og den anden har tabt enkelt.

Hvorledes Verkehr spilles dobbelt, eller en bliver gjort jan.

Dette sker på forskellige måder. En måde er, når jeg f. Ex. er uheldig, så jeg, da modspilleren holder sine Bånd fast sammen, ikke ret kan komme over dem, og sætter en blot efter den anden ja vel endog også må brække et eller flere af mine bånd; dersom nu den anden slår med sit baghold mine brikker så længe, til jeg får så mange blotte, at jeg intet felt mere har tilovers til at kaste ind og trække på, så taber jeg dobbelt og hedder *jan*; men den anden må være rykket frem med alle sine Bånd fra mit første bræt.

Han kan vel også have bånd i mit første bræt, og vinde dobbelt, når jeg f. Ex., dersom jeg har en eller flere brikker i hus står 6 blotte, thi da kan jeg ej heller kaste mig ind. Men det er ikke nok, at have seks eller flere enkelte Brikker stående, men der må være seks eller flere ude af Brættet og altså blotte, eller Felterne i det første Bræt må være således besatte med egne Brikker, at jeg ikke mere kan kaste ind.

Fremdeles tabes dobbelt, når den anden spiller alle sine brikker tilsammen op på det sidste udgangsfelt, og endnu ikke har taget nogen brikke ud. Men han må være så lykkelig hverken at kaste en mere eller mindre, så at den ene eller de flere kommer netop til at stå derpå; ellers gælder det ikke, og han må tage ud. Denne måde er dog en af de nemmeste, undtagen så var, at man allerede forhen havde brækket sine bånd, og man så, at vilde blive sildigere færdig med at tage ud end den anden, thi dersom jeg desuden vilde bryde mine bånd uden årsag, og, for at vinde dobbelt, spille op, vilde det være slet spillet, og jeg vilde derved fordærve mit spil.

Når man nu er over i den anden del af brættet ved højre hånd med alle sine brikker, så tager man ordentlig ud, efter som man kaster. Den, som først bliver færdig dermed, og får alle sine brikker ud, har vundet, og det enkelt.

Men førend vi handle om at tage brikkerne ud, må vi først korteligen erindre, at, omendskønt det er aftalt, kun at spille med 5 bånd, kan man dog, ifald den anden har taget alle sine brikker ud indtil en, gøre så mange bånd som man vil, og muligt er, da det ofte sker, at den, som har taget alle sine brikker ud indtil en eneste, endnu kan tabe, men den anden må vel se sig for, at han varlig tager ud.

Om at udtage brikkerne.

Når man har alle sine brikker i den sidste del af brættet, så kan man tage dem ud, og dermed skride til ende med spillet.

Man tager ud på følgende måde. Kaster man ulige øjne; så kan man tage en eller begge ud, eller også, om tallet ikke er stort, enten trække en eller dem begge, eftersom man synes det bekvemmost og fordelagtigst. Kaster man 2 lige eller doubletter, så kan man tage 4 ud. Har jeg nu f. E. 2 bånd på begge de første felt i det sidste bræt, og kaster 6 og 5, så kan jeg tage en ud af hvert af båndene, eller jeg kan tage den ene brikke af det første bånd ud, og trække den anden i hjørnet eller hukken. Kaster jeg to lige, nemlig to 6, så tager jeg begge de sidste bånd og altså 4 brikker ud. Det er just ikke nødvendigt, at man altid begynder fra de bageste, men jeg kan, når jeg f. Ex. har 4 brikker stående på det sidste felt, (omendskønt der står

flere brikker eller bånd bag efter) og kaster to 1, tage de 4 brikker ud; men står 4 på det derved nærmeste Felt, så kan jeg trække dem alle fire i Hukken, eller tage 2 af dem ud, og sætte 2 i hukken; men kaster jeg, (når ingen flere står bag efter) to 6, to 4, to 3, to 2, så tager jeg dem alle 4 ud.

Har man 4 brikker stående på det første halve felt, og kaster to 6, så, må man tage de 4 brikker ud; men har man kun et bånd af 2 brikker stående derpå, og man kaster en 6, og en 5, så kan man tage 6 ud, men 5 må man sætte i Hukken, undtagen så var, at man også havde noget stående på følgende Felt, så kan man også derfra tage den kastede 5 ud.

Har man 2 bånd stående på det første og andet Felt, så at ingen Brikker stod derpå, og man kaster to 6, så tager man disse 4 ud; men står endnu en Brikke derpå, så må man dog tage 4 ud, og lade en stå blot, men man tage ud og trække, ligesom man kaster; som f. Ex., jeg havde 4 bånd stående på de fire sidste felt, så at jeg havde en af brikkerne stående på det første: kaster jeg nu 5 og 6, så må jeg tage ud af de første 2 brikker, og lade en stå blot; kaster jeg to 6, eller to 5, så tager jeg de tre første brikker, og endnu en af det andet bånd, og lader en stå blot af det andet bånd.

Har man 2 bånd tilovers af 4 Brikker, som står på de tvende sidste felt, og man kaster to 6 to 5, to 4, to 3, eller to 2, så tager man dem alle 4 ud; kaster man 1 og 2, så kan man tage 2 ud, en af hvert bånd, eller tage den ene ud og trække den anden; har jeg

et bånd af to brætter på det tredje felt, og igen et af 2 brikker på det sidste, og jeg kaster 6, 5 eller 4, og derhos en 1, så kan jeg tage 2 brikker ud, en fra det første, og den anden fra det sidste bånd, eller også jeg kan tage en ud fra det sidste bånd, og trække den anden, men kaster jeg to 6, to 5, og to 4, så tager jeg dem alle 4 ud.

Bræde

Bræde - undertiden også kaldet svensk brædespil - spilles med et flertal forskellige regelvarianter. Følgende spilleregler er vedtaget af Vasamuseets Brædespilsvener på årsmødet den 26. februar 2003.

Indledning

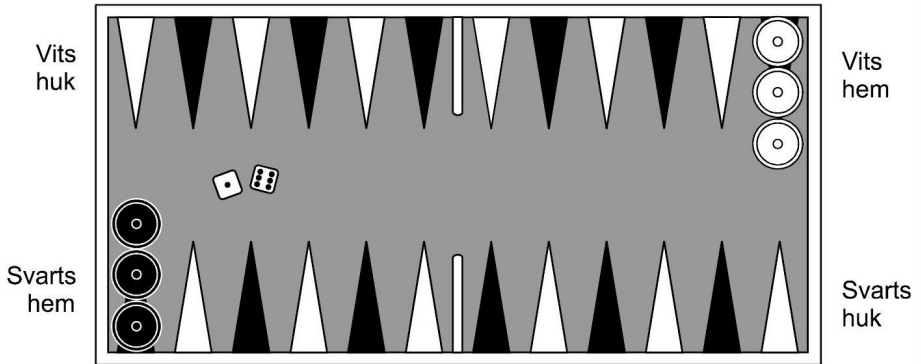
For at spille bræde behøves et spillebræt, to par terninger, femten lyse brikker og femten mørke brikker. Spillebrættet er som regel indbygget i et bord eller en sammenklappelig kasse. På indersiden af brættet langs de to langsider findes fireogtyve trekantede felter - tolv på hver side - som kaldes spidser eller kiler. Spidserne er skiftevis mørke (sorte eller røde) og lyse (hvide eller gule). Midt på hver langside findes en udstående liste, som deler de tolv spidser i to grupper med seks spidser

i hver. Undertiden findes der kun én liste, som går fra kant til kant på brættet. Hver gruppe på seks spidser danner et kvart.

Et parti bræde spilles af to personer, som sidder over for hinanden på hver sin side af brættets langsider. Den ene spiller bruger de hvide brikker, og den anden de sorte. Før partiet begynder, stiller hver spiller sine brikker op på spidsen længst til højre på den modsatte side af brættet. Denne spids kaldes spillerens hjem. Spillet er et kapløb, hvor det gælder om så hurtigt som muligt at føre sine brikker én omgang rundt på brættet og tage dem ud til en tænkt spids uden for brættet, samtidig med at man forsøger at hindre modspilleren i at komme frem ved at bygge blokader og slå hans brikker. En spiller kan vinde ved først at tage alle brikker ud, men det er også muligt at vinde partiet ved at arrangere alle sine brikker i et særligt mønster i det sidste kvart eller ved at slå så mange brikker for modspilleren, at han ikke kan spille dem ind på brættet igen.

Spillerne bruger hver sit terningpar. For at afgøre hvem der skal begynde det første parti i en match, slår hver spiller med én af sine terninger. Dette kaldes at *tekke*. Den som slår lavest, begynder. Slår spillerne lige, tekker man igen. I de øvrige partier i matchen begynder altid taberen af det foregående parti.

Svart spelare



Vit spelare

Hvordan brikkerne flyttes

Spillerne skiftes til at slå med terningerne og flytte deres brikker frem på spidserne mod uret rundt om brættet. Brikkerne flyttes først fra hjemmet og videre mod venstre på den modsatte side af brættet, derefter over på egen side af brættet og videre mod højre. Kvarterne vil i det følgende blive nummereret fra ét til fire i brikernes bevægelsesretning. Bemærk at den hvide spillers første kvart udgør den sorte spillers tredje kvart osv. Brikkerne må ikke føres ud af spillerens fjerde kvart før til slutningen af partiet, når hjemspillet er begyndt.

En brik skal altid flyttes lige så mange spidser frem som antallet af øjne på den terning, man flytter for. En spiller kan vælge mellem at flytte én eller to brætter. Har spilleren f.eks. slået 6-4, kan han enten flytte én brik ti spidser frem (*tage fuldt med én*) eller flytte én brik fire spidser frem og en anden brik seks spidser frem. At tage fuldt med én betragtes altid som to flyt (ét for hver terning). Brikken må derfor ikke flyttes direkte til spidsen, som er slutdestination, men må mellemlande undervejs; i eksemplet med 6-4 enten på den fjerde eller den sjette spids.

Hvis begge terninger viser samme antal øjne, har spilleren slået *en alle*. Hver terning i en alle tælles to gange, dvs. spilleren skal i alt flytte fire gange for det antal øjne, som vises på hver terning. Ved f.eks. 5-5 (femmere alle) flytter spilleren for fire femmere, ikke to, og han kan vælge mellem at flytte én, to, tre eller fire brikker. Flytter spilleren kun én brik, skal den mellemlande tre gange, før den lander på den tyvende spids fra udgangspunktet.

Hvis en spiller kan flytte for begge terninger, er han forpligtet til at gøre det, men i visse tilfælde er dette ikke muligt. Spilleren skal da bruge så mange af terningernes øjne som muligt. Hvis han kun kan flytte for den ene terning, skal han flytte for den og opgive den anden. At opgive en terning kaldes at *fåte*. Undertiden opstår den særlige situation, at spilleren kan flytte for hvilken som helst af terningerne, men ikke for begge. Han skal da tage

for den højere terning og fåte den lavere. På samme måde gælder, at hvis en spiller ikke kan flytte fire gange ved en alle, skal han flytte så mange gange som muligt.

En spiller, som slet ikke kan flytte, fåter hele slaget og står over til næste kast.

Blotter og bånd

En ensom brik på en spids kaldes en *blot*, mens to eller flere brikker danner et *bånd*. Hvis båndet består af mindst tre brikker, kaldes det også en *polak* eller et *overbånd*. Når man flytter en brik, så der dannes et bånd, siges det, at man lægger bånd eller binder. Hvis brikkerne i et bånd flyttes fra hinanden, så de igen bliver blotter, kaldes dette at bryde bånd. Af tradition lægges et lige antal brikker i et bånd altid op i to lige høje stabler. Et ulige antal brikker placeres midt på de to stabler.

En blot er ubeskyttet og kan slås af modspillerens brikker. Et bånd derimod er fredet og kan ikke slås, medmindre spilleren har bygget en uigennemtrængelig blokade med sine bånd (se afsnit 6).

Hvordan blotter slås og spilles ind

En blot slås, når en af modspillerens brikker lander eller mellemlander på den spids, hvor blottens brik ligger. Den slåede brik placeres på barren - eller, hvis barren er for smal eller ikke går fra kant til kant på brættet, midt på spillebrættet. En spiller, som har fået én eller flere brikker slået ud, må ikke flytte nogen anden brik på brættet, før de slåede brikker er blevet spillet ind igen.

Slåede brikker skal spilles ind i det første kvart, hvor spilleren har sit hjem. Hvis en spiller f.eks. har én slået brik og flytter for 3-2, kan han vælge at flytte brikken enten til den anden eller den tredje spids. Derfra kan han flytte brikken videre til den femte spids eller flytte en anden brik på brættet. Det er derimod ikke tilladt at lægge terningernes øjne sammen og flytte brikken direkte til den femte spids. Bemærk at en brik, som spilles ind, ikke ender på samme spids som en brik, der tages ud fra hjemmet, fordi den indspillede brik starter uden for brættet og passerer hjemmet på vejen. En brik, som tages ud fra hjemmet for en treer, ender f.eks. på den fjerde spids, mens en brik, som spilles ind, ender på den tredje.

Brikker må kun spilles ind på tomme spidser eller på spidser, hvor modspilleren har en blot. I sidstnævnte tilfælde bliver modspillerens blot naturligvis slået og må igen spilles ind af

modspilleren. Det er ikke tilladt at spille brikker ind på egne blotter eller i et eventuelt eget bånd i hjemmet. Det er heller ikke tilladt at spille en brik ind på nogen af modspillerens bånd, medmindre han har bygget så mange bånd i det første kvart, at de udgør en uigennemtrængelig blokade (se afsnit 6). Hvis en spiller forsøger at spille en brik ind, men ikke rammer nogen tilgængelig spids, må han fåte.

Bånd må ikke lægges overalt på brættet

På den modsatte side af brættet må en spiller kun lægge bånd på spidsen længst til venstre, dvs. den sjette spids i det andet kvart. Denne spids kaldes spillerens *huk* og er af indlysende grunde meget værdifuld i spillet. Det er ikke tilladt at lægge bånd på nogen af de andre spidser i det første eller andet kvart. På egen side af brættet, dvs. i det tredje og fjerde kvart, må spilleren derimod lægge bånd overalt. (Brikkerne, som ved spillets begyndelse er stablet i hjemmet, betragtes som et bånd, men da spilleren ikke må spille brikker ind i hjemmet så længe han stadig har egne brikker dér, er det umuligt for ham at lægge bånd i hjemmet, når dette bånd først én gang er blevet brudt.)

Brikker kan uden videre passere modspillerens bånd, men det er ikke tilladt hverken at mellemlande eller at lande på en spids, hvor modspilleren har et bånd. En spiller, som holder sine bånd tæt samlet, gør det derfor svært for modspilleren at komme forbi. En blok med fem bånd i træk kan f.eks. kun passeres, når modspilleren flytter en brik, som ligger lige bag båndet, med en sekser. Seks eller syv bånd i træk ville i princippet være umulige at passere, men som tidligere antydet er bånd ikke fredede, hvis de udgør en uigennemtrængelig blokade. Det er et vigtigt strategisk delmål i bræde at forsøge at bygge blokader med op til fem bånd i træk.

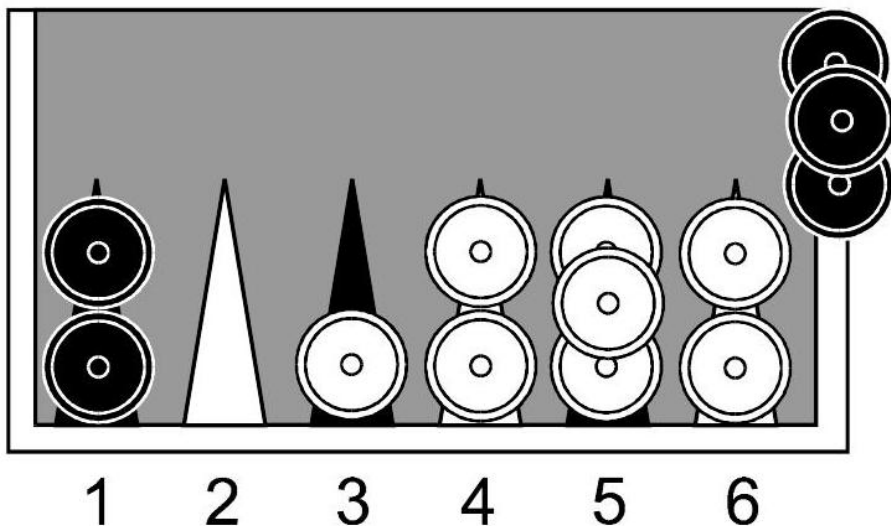
Bånd kan sprænges, hvis spilleren ikke har nogen chance for at passere

Hvis det er umuligt for en spiller at komme forbi modspillerens bånd nogetsteds på brættet, har spilleren ret til at skabe plads ved at sprænge et af båndene. Et bånd sprænges, når spilleren lander, mellemlander eller spiller en brik ind på den spids, hvor båndet ligger. Alle brikker i det sprængte bånd betragtes som slåede og skal spilles ind af modspilleren.

Uigennemtrængelige blokader af denne art kan opstå i to forskellige situationer. Den første er, når modspilleren har lagt mere end fem bånd i træk. Spilleren har da ret til at sprænge hvilket som helst af båndene, men han er ikke tvunget til at sprænge, hvis der findes andre muligheder for at flytte for terningerne. - Bemærk at båndene skal udgøre en sammenhængende blokade i spillerens bevægelsesretning, for at de må sprænges. I det (usandsynlige) tilfælde at modspilleren har lagt bånd i sin huk og på de første fem spidser i sit tredje kvart, må spilleren ikke sprænge; hele blokaden ligger ikke i spillerens bevægelsesretning, eftersom han aldrig må flytte brikker fra modspillerens huk (dvs. den sidste spids i sit fjerde kvart) til modspillerens tredje kvart (dvs. sit første kvart).

Den anden situation, hvor en spiller må sprænge bånd, er når han har slåede brikker, som skal spilles ind, men antallet af slåede brikker er større end antallet af tilgængelige spidser i det første kvart. En spids er tilgængelig, hvis den er tom, eller hvis modspilleren har en blot på spidsen. Hvis en af spillerens brikker i dette tilfælde spilles ind på et af modspillerens bånd, slås samtlige brikker i båndet, og de skal spilles ind af modspilleren. Bemærk at bånd kan sprænges allerede før alle tilgængelige spidser i det første kvart er blevet udnyttet af spilleren. Modspilleren er forpligtet til at lade så meget plads stå åbent, at alle slåede brikker til enhver tid kan rummes på det tilgængelige areal i det første kvart.

Figuren nedenfor viser den sorte spillers hjemmekvart. Han har tre slående brikker at spille ind, men kun to tilgængelige spidser (2 og 3). Sort må derfor sprænge et af modspillerens bånd, men så snart dette er gjort, vil antallet af slående brikker ikke længere overstige antallet af tilgængelige spidser, og sorts ret til at sprænge ophører. Slår sort 6-2, sprænger han båndet på spids 6 med sekseren og spiller en brik ind på spids 2 med toeren. Slår sort 5-3, sprænger han båndet på spids 5 og slår blottens brik på spids 3. Slår sort 6-5, sprænger han båndet på spids 6 med sekseren og får femmeren. Det er ikke tilladt at sprænge båndet på spids 5 i dette tilfælde, eftersom sort er forpligtet til at udnytte den højere terning. Slår sort 2-1, spiller han en brik ind med toeren og får éttereren.



Der findes en undtagelse fra ovenstående sprængningsregler: Hvis en spiller har taget fjorten brikker ud og kun har én brik tilbage i spil, må ingen bånd under nogen omstændigheder længere sprænges. Denne regel bliver aktuel, når den spiller, som kun har én brik tilbage, får sin sidste brik slået. Modspilleren har da ret til at blokere spilleren med seks eller syv bånd i træk, så brikken ikke kan komme forbi eller måske end ikke kan komme ind på brættet. Hvis spillerens brik tilfældigvis havner lige op ad en sådan blok, kan spilleren ikke længere flytte - uanset hvad han slår - og må stå over sit slag. Han kaldes i så fald en *junker*, et nedertysk ord som i denne sammenhæng bedst kan oversættes med *dagdriver*.

Hjemspil

En spiller kan vinde et parti bræde på flere forskellige måder. Den enkleste sejr kaldes *hjemspil* og betyder, at spilleren tager alle brikker ud til en tænkt femogtyvende spids uden for spillebrættet. Man siger, at spilleren tager ud eller spiller brikkerne hjem. (Oprindeligt blev brikkerne spillet tilbage til hjemmet. Brikker, som én gang var flyttet over til hjemmet, var naturligvis taget ud af spil; hjemmet blev således betragtet som tomt og tilgængeligt for de øvrige brikker, så længe der kun fandtes hjemspillede brikker dér. For at undgå at forskellige brikker forveksles med hinanden, tages

hjemspillede brikker nu bort fra brættet og placeres uden for spillefladen.)

En spiller må ikke begynde at tage sine brikker ud, før han har samlet alle brikker i det fjerde kvart. Hos Vasamuseets brædespilsvenner gælder derudover følgende vigtige regel: En spiller, som flytter en brik for én terning, må kun tage brikken ud, hvis den ligger bakerst - eller delt bakerst - af alle spillerens brikker i det fjerde kvart. Viser terningen for lidt til at tage den bakerste brik ud, må spilleren i stedet flytte en af sine brikker frem. Kan dette ikke lade sig gøre, er spilleren tvunget til at fåte. En brik, som mellemlander én eller flere gange før den tages ud, skal ligge bakerst ved hver mellemlanding.

Hvis en terning viser nøjagtigt det antal øjne, som behøves for at tage den bakerste brik ud, tages denne brik altid ud - der findes ingen anden måde at udnytte terningen på. Dette kaldes at gå lige hjem. Hvis en terning viser mere end hvad der behøves for at tage den bakerste brik ud, må denne brik tages ud, selv om den egentlig ikke ville lande på den tænkte spids uden for brættet. Man siger, at slaget reduceres, eftersom terningens øjne ikke udnyttes fuldt ud. En spiller skal altid holde den samlede reduktion i slaget så lille som muligt.

Hvis én eller flere brikker slås for en spiller, som er begyndt at tage sine brikker ud, må ingen flere brikker tages ud, før den eller de slåede brikker er bragt tilbage til det fjerde kvart.

I de følgende fire speleksempler illustreres de hjemspilsregler, som anvendes af Vasamuseets brædespilsvenner. Hvid har påbegyndt hjemspillet og har ingen brikker ude i første, andet eller tredje kvart. I figur 1 flytter hvid for 3-2. Hvid må ikke tage nogen brik ud, hverken fra spids 22 eller 23, fordi han stadig har brikker på 21. Der findes kun én måde at udnytte treeren på: han må flytte en brik fra spids 21 til 24. Hvid må derefter flytte yderligere en brik for toeren, enten fra 21 eller 22. Uanset hvad han gør, opstår der en blot. I figur 2 flytter hvid for 5-2. Han skal tage en brik ud fra spids 22 og en fra 24. Den samlede reduktion er tre øjne. Også i dette tilfælde efterlades en blot. Det er ikke tilladt at flytte fra spids 22 til spids 24 og derefter tage brikken ud, eftersom den samlede reduktion da ville blive fire øjne. I figur 3 flytter hvid for 5-3. Han må ikke tage nogen brik ud. Femmeren kan kun udnyttes til at flytte brikken på spids 19 til 24, og treeren til at flytte en af brikkerne på 21 til 24. I figur 4 flytter hvid for 4-4. Hvid må fåte hele slaget, fordi brikken på spids 20 blokeres af båndet på den sidste spids, og brikkerne på spids 21 må ikke tages ud, så længe brikken på spids 20 ligger tilbage. - Spillere, som har anvendt andre hjemspilsregler, bør bemærke, at der opstår flere blotter med Vasamuseets regler end i andre regelvarianter, og at hjemspillet også går langsommere. Den spiller, som er bagud, har derfor større chance for at nå at få til et smukt spil (se næste afsnit).

Fig. 1:

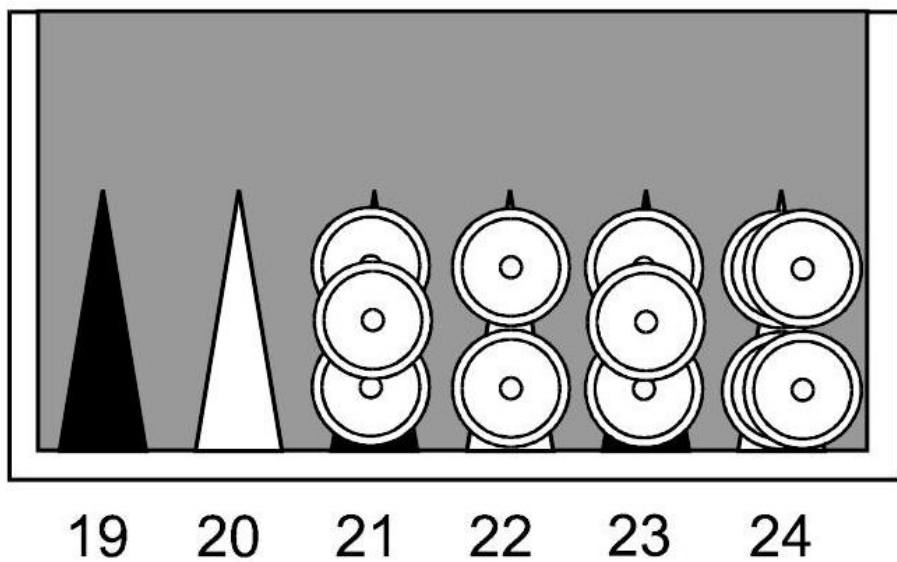


Fig. 3:

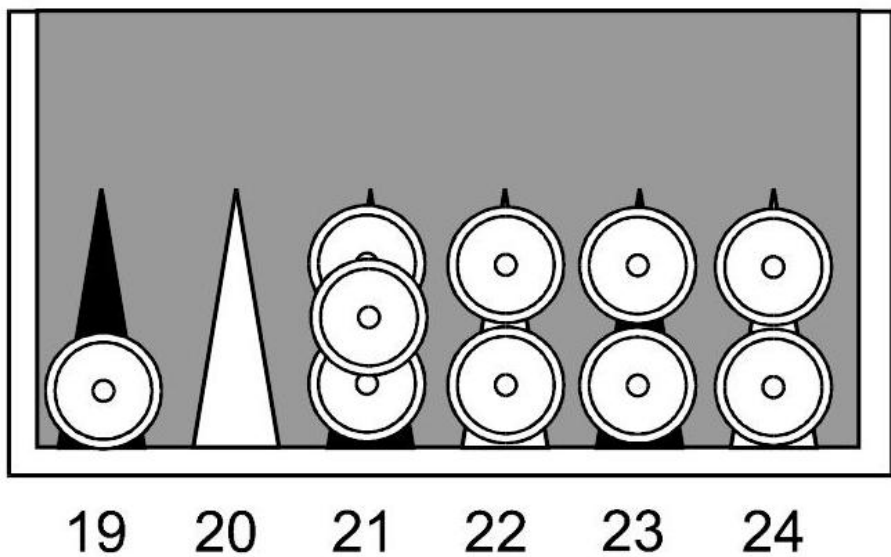


Fig. 2:

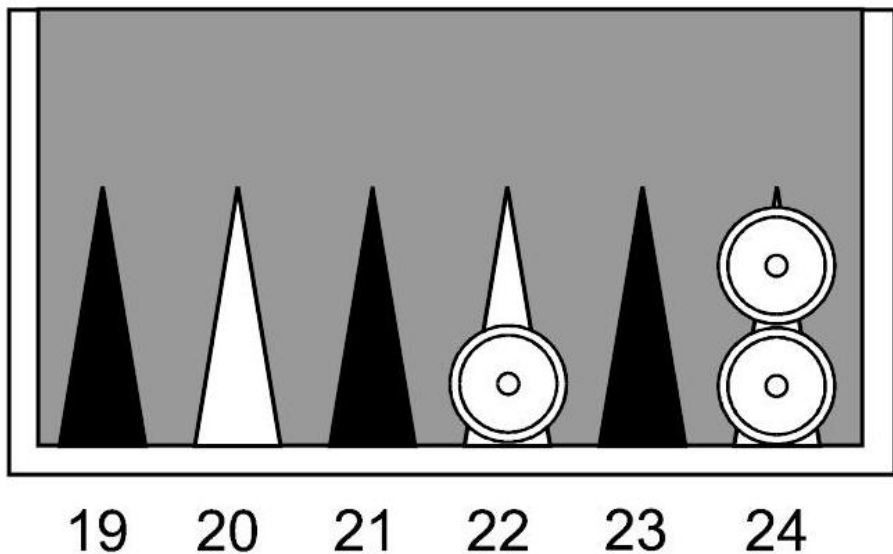
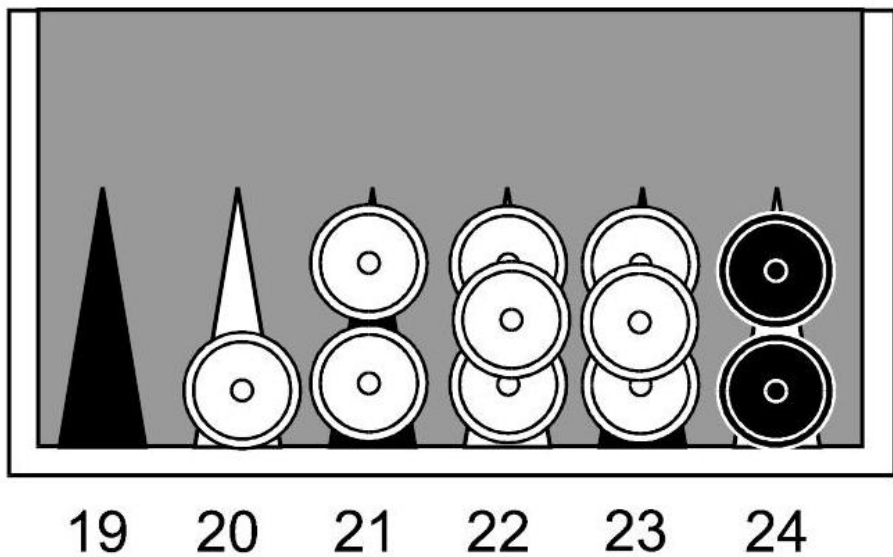


Fig. 4:



Smukt spil

En spiller kan vinde på såkaldt *smukt spil* ved at arrangere sine brikker i ét af fire forudbestemte mønstre i det fjerde kvart. De fire smukke spil er:

Enkelt kronspil: Tre brikker på hver af de sidste fem spidser (20-24).

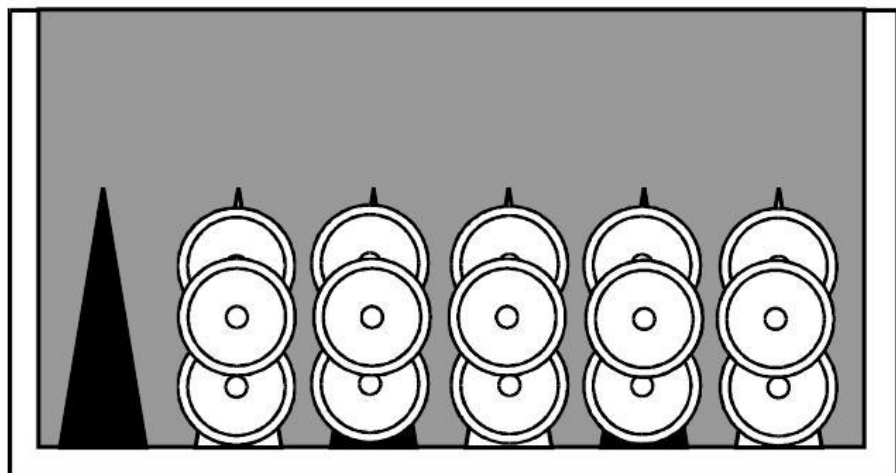
Dobbelt kronspil: Fem brikker på hver af de sidste tre spidser (22-24).

Trappespil: Syv brikker på den sidste spids (24), fem brikker på den næstsidste spids (23) og tre brikker på den tredjesidste spids (22).

Opspil: Alle femten brikker på den sidste spids (24).

Så snart en spiller har taget én brik ud, har han mistet chancen for at lave smukt spil.

Enkelt kronspil:



19

20

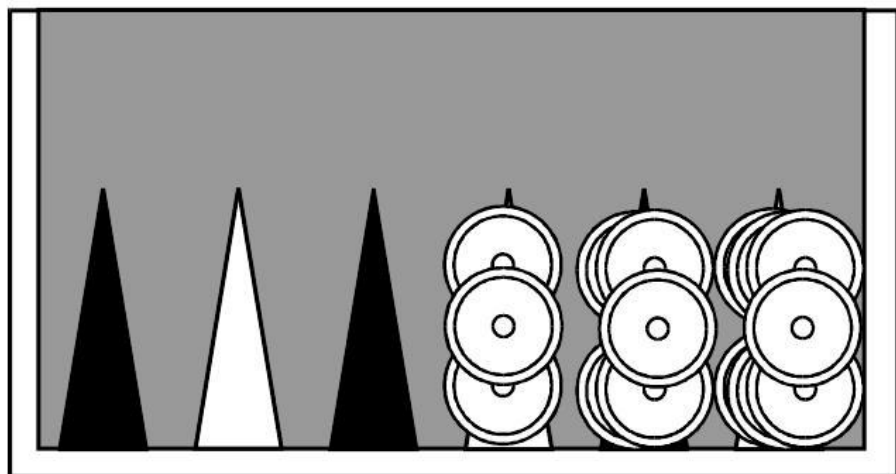
21

22

23

24

Trappespil:



19

20

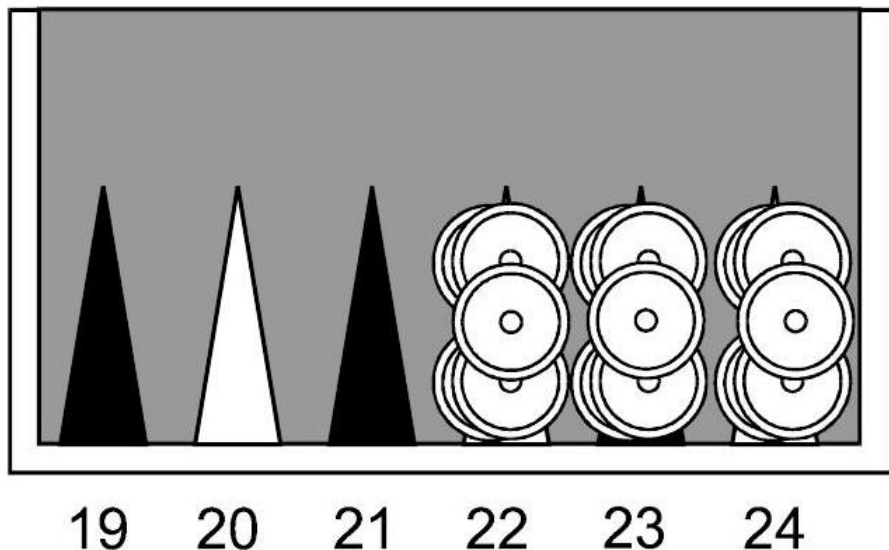
21

22

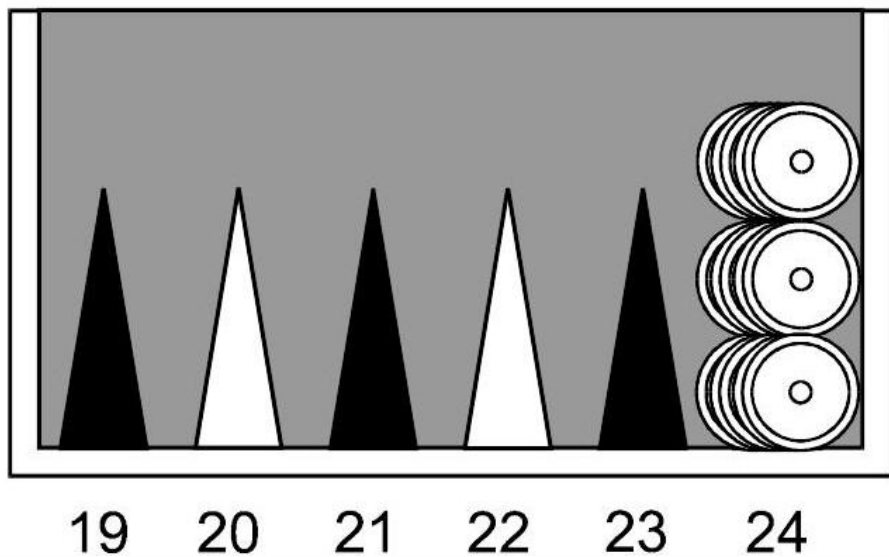
23

24

Dobbelt kronspil:



Oppil:



Munk

Hvis en spiller afslutter et hjemspil eller et smukt spil, mens modspilleren har én eller flere brikker slået ud, vurderes sejren højere. Man siger, at spilleren vinder sit hjemspil eller smukke spil *med munk*.

Jan

En spiller gør sin modspiller *jan*, hvis han slår så mange brikker, at modspilleren umuligt kan spille dem ind igen. Dette indtræffer, når modspilleren har flere brikker slået ud, end der findes spidser i hans første kvart, som enten er tomme eller optaget af spillerens bånd eller blotter; modspilleren ville jo i dette tilfælde stadig have slåede brikker tilbage, selv hvis han fik lov til at fortsætte med at spille brikker ind, indtil han havde fyldt hele det første kvart.

Jan er en højt vurderet sejr i bræde, og meget af taktikken i et parti bræde går ud på at skaffe sig et godt udgangspunkt for at lave jan. Det gælder om så hurtigt som muligt at bygge fem bånd i træk et sted i modspillerens første eller andet kvart, hvilket gør det svært for modspilleren at flytte brikker fra hjemmet til bånd i det tredje og fjerde kvart. I stedet tvinges han til at tage flere blotter ud fra hjemmet eller til at bryde et af sine

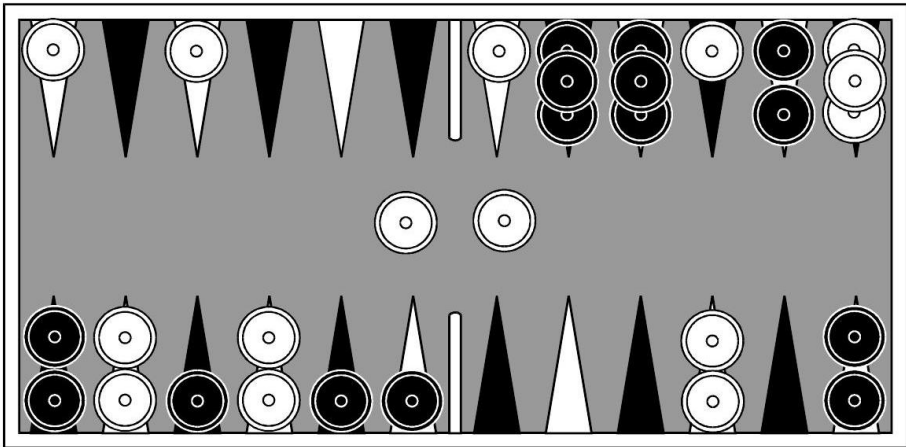
bånd. Spilleren slår de nye blotter, som tvinges ud i modspillerens tredje og fjerde kvart, og flytter samtidig sine fem bånd frem i god orden til modspillerens andet kvart, så modspilleren ikke får lejlighed til at sprænge. Spilleren må også sørge for regelmæssigt at lægge nogle af sine ubundne brikker ud som blotter i modspillerens første kvart. Modspilleren kan næppe undgå at slå disse, og på den måde får spilleren hele tiden nye brikker, som havner i baghold for fjendens blotter. Når modspilleren tvinges til at eksponere sin syvende blot - eller, hvis båndet i hjemmet endnu ikke er brudt, sin sjette blot - siger man, at han har taget sin *janblot* ud. For spilleren resterer da blot at slå alle modspillerens blotter uden for det første kvart.

Sprængjan

En spiller kan lave jan på sin modspiller ikke blot ved at slå hans janblot, men undertiden også ved at sprænge et af hans bånd i det første kvart. Dette kaldes *sprængjan* og er den mest prestigefyldte måde at vinde et parti bræde på. Bemærk at en sprængning ikke altid resulterer i sprængjan. Hvis modspilleren stadig kan spille brikkerne ind, har han ikke tabt partiet. I visse stillinger kan det endda være en fordel at få et bånd sprængt.

Det er både svært og risikabelt at lave sprængjan. Sprængjan-angreb kan sættes ind under forskellige forudsætninger, men hovedprincippet er følgende: En spiller rammer to af modspillerens blotter på et tidspunkt, hvor modspilleren har mange bånd - gerne polakker - i spillerens første kvart. Spilleren forsøger derefter så hurtigt som muligt at fylde alle ledige spidser i sit første kvart. Lykkes det før modspilleren har spillet de slåede brikker ind, lægger han blotter ud i det tredje kvart ved at bryde bånd eller ved at spille brikker ind fra det andet kvart. Chancen er stor for, at modspilleren rammer en af de udlagte blotter, når han spiller sine brikker ind. Så snart en af de udlagte blotter slås, har spilleren ret til at sprænge sig ind, fordi hans første kvart er blokeret af modspillerens bånd og de brikker, som han netop lagde ud. Undertiden kræves det, at spilleren sprænger mere end ét bånd, for at modspilleren skal blive sprængjan. - Det er vigtigt, at modspilleren stadig har to brætter slået ud, når spilleren

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

eksponerer blotter i det første kvart, fordi modspilleren ellers får et flyt for den anden terning, når han kommer ind, og f.eks. kan bryde bånd i spillerens første kvart eller sætte ind andre modforanstaltninger.

I figuren ovenfor forsøger hvid spiller at gøre sort spiller sprængjan. Spidserne på brættet er nummereret set fra hvids side, med begyndelse i hvids hjem (spids 1). Hvid har formået at tvinge en situation frem, hvor han må sprænge; han har to slåede brikker at spille ind, men ingen tilgængelige spidser i det første kvart. Slår hvid enten en fire eller en femmer, bliver sort straks sprængjan. Slår hvid 6-2, 3-2, 2-2 eller 2-1, sprænger han sorts bånd på spids 2 med toeren, men må fåte den anden terning. Også sort har nu ret til at sprænge, og sort er dermed blevet favorit i spillet: hvis han

slår en toer eller en firer, før hvid slår en fire eller en femmer, bliver hvid sprængjan. Denne hurtige sceneforandring er ingen usædvanlig komplikation i sprængjan-situationer. Når man først har eksponeret blotter i det tredje kvart, vil mange af de følgende træk være rene tvangstræk. Mulighederne for at påvirke forløbet, hvis man ikke får de rigtige terningslag, er begrænsede, og det er derfor vigtigt at overbevise sig selv om, at man virkelig er favorit til at vinde, før man sætter bolden i gang.

Hvis hvid ikke rammer noget af sorts bånd, bliver situationen lidt mere indviklet. Sort er i tur til at slå og har alle muligheder for at tage initiativet i spillet, men har samtidig et stort antal bånd i sit tredje kvart, som kan sprænges og hurtigt må væk. Det overlades som en øvelse til læseren at overveje, hvordan sort skal flytte for f.eks. 3-1.

Det sidste slag i et parti

Et parti er slut, så snart en spiller enten har taget sin sidste brik ud, placeret sine brikker i et af de fire mønstre for smukt spil eller slået flere brikker for modspilleren, end denne kan spille ind igen. En spiller, som kan afslutte et parti, behøver ikke gøre det, hvis det er muligt i stedet at gøre et andet flyt. Det er imidlertid ikke tilladt at

fortsætte et parti, efter at et af ovenstående tre afslutningskriterier er opnået, selv om spilleren, der foretager det afsluttende træk, kun har flyttet for én af terningerne og stadig har mulighed for at flytte for den anden. En spiller må f.eks. ikke afslutte et enkelt kronspil ved at flytte for to femmere i femmere alle og derefter eksponere en blot på spids 20 ved at tage to brætter ud. (Hvis modspilleren har mange blotter ude, kunne dette ellers give spilleren en chance for jan.)

En spiller, som kan afslutte partiet ved at tage for den ene terning, behøver ikke tage noget som helst hensyn til den anden. Det er f.eks. tilladt at få den højere terning i det sidste slag, og hvis spilleren har slået en alle, må han efter eget valg flytte én, to, tre eller fire gange for terningernes øjne.

En spiller er ikke forpligtet til at holde reduktionen så lille som muligt i det sidste slag. Hvis spilleren f.eks. har en brik på spids 19, og modspilleren har en blot på spids 21, kan spilleren lave munk med 6-2 ved først at slå modspillerens blot med toeren og derefter tage brikken ud. Den samlede reduktion er to øjne. Hvis spilleren i stedet tog sin brik ud med sekseren og fåtede toeren, ville reduktionen blive nul.

Point

Et parti bræde kan slutte på syv forskellige måder. I fem af disse kan den vindende spiller desuden gøre sin modspiller munk. Tabellen på næste side viser de point, som uddeles.

Når erfarne spillere mødes, kan man regne med, at mellem en tredjedel og halvdelen af partierne slutter med hjemspil, og mellem en fjerdedel og en tredjedel med henholdsvis smukt spil og jan. Antallet af partier, hvor nogen bliver sprængjan, afhænger i meget høj grad af spillernes dygtighed, men ligger som regel på én eller et par procent og op til syv-otte procent. Munk forekommer i omtrent ét parti ud af ti. Af de smukke spil er enkelt kronspil det almindeligste og opspil det sjældneste.

Matcher

En match spilles i et ulige antal partier, almindeligvis tre, fem eller syv. Hvis spillerne får samme slutpoint, vinder spilleren med det højest vurderede spil ifølge tabellen nedenfor. Alle spil i samme række vurderes i denne henseende lige højt, f.eks. trappespil og opspil, mens et spil, som ligger i en højere række, vurderes højere end et spil i en lavere række, selv om pointtallet er det samme; trappespil vurderes f.eks. højere end hjemspil med munk. Hvis begge spilleres bedste spil er lige højt vurderet, tælles de næstbedste spil osv.

Spillene i bræde

Spil	Point
Sprængjan	6
Jan	4
Enkelt kronspil med munk	3
Dobbelt kronspil med munk	3
Trappespil med munk	3
Opspil med munk	3
Enkelt kronspil	2
Dobbelt kronspil	2
Trappespil	2
Opspil	2
Hjemspil med munk	2
Hjemspil	1

Regler for spillet Tourne- Case

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes *Tourne-Case*

Dette spil beror udelukkende på terningens blinde tilfældighed; føring og velspil har slet ingen andel deri.

Nogle har villet, at det kaldes *Tourne-Case*, fordi den, hvis dame bliver slået, må vende tilbage og gå ind igen i trictracs felter eller borde; men denne forklaring forekommer meget søgt, hvorimod man finder den naturlige etymologi i selve den måde, man spiller på: thi man spiller det kun med tre damer hver, som man fører efter de kastede tal, indtil man har "gjort en case", det vil sige indtil man har lagt disse tre damer på den sidste tunge/spids i hjørnet; og eftersom denne case gøres med tre damer, og man intet har vundet før de tre damer ligger koblede oven på hinanden, har man kaldt spillet *Tourne-Case*, hvilket ikke betyder andet end spillet om casen med tre damer.

Hvad der behøves for at spille
og begynde, og hvor mange der
kan spille sammen

For at spille dette spil behøves et trictrac forsynet med tre damer af hver farve, to terningebægre og terninger.

Man spiller kun to sammen; og for at begynde giver man valget af damer og bægre til den, man vil vise hensyn.

Hvad terningen angår, trækker man først om, hvem der skal have den: hver bruger sit bæger, det vil sige lægger terningerne i sit bæger, og man spiller kun med to terninger.

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Dette spil spilles på et trictrac, som De har kunnet forstå af det foregående.

Det gælder nu om at stille trictracet og de damer, De skal spille med. Forestil Dem, at De har trictracet på et bord, hvorved De sidder, og at De har vinduet til højre, og den, imod hvem De skal spille, sidder på den anden side og har vinduet til venstre. De åbner trictracet, tager damerne ud, og lægger dem enten på båndet/baren, der er til venstre for Dem, eller på bordet, hvor trictracet står, tæt ved samme bånd; Deres modspiller gør det samme, så

at der ingen damer bliver tilbage i trictracet.

Hvis der i trictracet var alle de damer, der behøves til at spille Trictrac eller Verkehr, lægger De alle disse damer til side og beholder kun tre, og Deres modspiller tre af en anden farve, for at spille som forklaret nedenfor.

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Man benævner terningerne i dette spil på samme måde som i Trictrac og i Verkehr.

Man skal kaste hårdt, således at terningen rører modspillerens bånd.

Det hænder sjældent i dette spil, fordi der er så få damer, at kastene bliver tvivlsomme; dog når det sker, følger man den samme regel som i Trictrac og i Verkehr.

Hvordan man spiller damerne, når man begynder partiet

Når De har lagt tre damer til side for at spille, og De har vundet terningen, spiller De; og hvis De først slår seks og fem, kan De kun spille fem, fordi det i dette spil er en regel, at man aldrig spiller andet end det laveste tal.

Hvis De efter at have slået seks og fem slår *sannes* (6-6), kan De kun spille ét af dem; og De må spille det med den samme dame, som De allerede har spillet et femtal med, fordi hvis De spillede det med en anden dame, måtte De passere hen over den dame, som De har spillet fem med; og i dette spil er det ikke tilladt at lade nogen dame gå over en anden: de skal følge hinanden og gå den ene efter den anden.

For at De bedre skal forstå det, må man sige, at de tre damer, De først havde uden for trictracet til venstre, skal gå den ene efter den anden helt til hjørnet af det andet bord, som er til højre for Dem. Den, som spiller imod Dem, skal på samme måde føre sine tre damer fra sin højre side til hjørnet, som er til venstre for ham; men før disse damer kan nå dette hjørne, som man kan kalde hvilehjørnet (*coin de repos*), bliver de mange gange slået fra begge sider.

Hvordan man slår damerne

Da begge spillere spiller og går frem i de samme borde og lige over for hinanden, bliver hver gang terningens tal fører en dame til en tunge/spids, som står lige over for den, hvor der ligger en dame af modspilleren, denne dame slået, og den, som bliver slået, er forpligtet til at tage den og føre den ind i spillet igen.

Man slår i dette spil ofte imod sin vilje, fordi man, som bemærket, er nødt til altid at spille det mindste tal, og fordi man ikke kan lade en dame gå over en anden. For eksempel: Deres modspiller slår først tre og to; han må spille to, som er det mindste tal. Hvis De slår to og es, kan De ikke slå og spille to, og De tvinges til at spille esset, fordi det er det mindste tal.

Hvis Deres modspiller ved andet kast slår seks og to, må han af samme grund spille to med den samme dame, som han allerede har spillet et to-tal med; fordi det også er en regel i dette spil, at man ikke kan koble sine damer, undtagen i hvilehjørnet. Når Deres modspiller har spillet dette andet to-tal, har han sin dame på det fjerde felt i det første bord på sin side; De har Deres es på det første bord på Deres side; således, hvis De slår fire og tre, kan De undlade at slå Deres modstanders dame, det vil sige undlade at lægge Deres dame på det fjerde felt på Deres side lige over for hans, fordi De ikke kan spille tre, som er det mindste tal, undtagen med den dame, som De har spillet esset med, idet det ikke er Dem tilladt at passere en dame over en anden.

Deres modspiller, som er blevet slået, tager da sin dame tilbage og spiller; hvis han slår fem og fire, slår han Dem igen, idet han er tvunget til at spille fire.

Denne regel, at man ikke kan passere sine damer over hinanden, gør, at man ofte spiller mange unyttige kast, især når man har ført sine damer, nemlig den ene ind i et hjørne og de to andre lige ved siden af, så at man kun kan få dem op på hjørnet ved at slå et es og derpå en to'er; og da ønsker man med stor iver at blive slået, for at komme ud af denne trængsel.

Om hvilehjørnet (*coin de repos*)

Hvilehjørnet i dette spil er det tolvte felt. Det kaldes hvilehjørnet, fordi damerne, som én gang er kommet derind, er i sikkerhed og ikke længere kan slås; og det er en stor fordel i dette spil for den, som først får én derind.

Den, som først får lagt sine tre damer i sit hjørne, har vundet partiet. Hvis han lagde dem alle tre derind, før hans modspiller havde lagt nogen der, ville han vinde dobbelt, hvis man var blevet enig derom.

Regler for spillet *Dames* *Rabattues*

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes *Dames rabbattues*

Dette spil er blandt alle brætspil et af de letteste at lære, og man kan sige, at tilfældet alene afgør det.

Det kaldes spillet med “nedlagte damer”, fordi man faktisk lægger alle sine damer ned én efter én; man lægger dem fladt foran hinanden, som forklaret nedenfor.

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Dette spil spilles på et Trictrac, som skal være forsynet med femten damer af hver farve, to terningebægre og terninger.

Man kan kun spille to sammen, og for at begynde giver man valget af damer og bægge til den, man vil vise hensyn, eller hos hvem man spiller, eller som spiller hos Dem.

Hvad terningen angår, trækker man om, hvem der skal have den.

Man spiller kun med to terninger, og hver bruger sit bæger, det vil sige lægger terningerne i sit bæger.

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Når man vil spille dette spil, og man har åbnet Trictracet, skal hver lægge alle sine damer i det bord af Trictracet, der er nærmest dagslyset, og dér lave seks stakke eller bunker af sine damer på alle de tunger/spidser, der er på ens side: på hver af de tre første tunger nærmest lyset skal man lægge to damer, hvilket giver seks damer; på hver af de tre tunger, der går hen til skillebåndet, skal man lægge tre damer, som sammen med de seks foregående udgør de femten damer for hver spiller.

Især skal man bemærke, at man lægger alle sine damer oven på hinanden og ikke koblede som en case.

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Man benævner terningen i dette spil på samme måde som i de andre brætspil, det vil sige det største tal først.

Dobbeltkast spiller man her kun én gang, ligesom i Trictrac.

Man skal spille terningen raskt, uden tøven, og få den til i det mindste at røre modspillerens bånd. Den er god overalt i Trictracet, forudsat at den ikke står i luften.

Det er tilladt at skifte terninger, ja endog at "bryde" (rompre), når man frygter visse kast.

Man kan også aftale ikke at bryde og fastsætte en bøde mod den, som bryder.

Hvordan man spiller sine damer

Når hver har stablet sine damer, som nævnt, spiller den, som har vundet terningen, og lægger to damer ned fra sin stak efter det tal, han har slået.

Man begynder at tælle fra feltet nærmest lyset; således slår den, som slår seks og es, damen ned, der ligger øverst på første felt, hvor der kun er to damer; og dermed spiller han esset.

For sekseren slår han én af de tre damer ned, som ligger på feltet, der støder op til skillebåndet.

De forstår deraf, at man tager esset på første felt eller stak, toeren på den anden, treeren på den tredje, fireren på den fjerde, femmeren på den femte, og sekseren på den sjette stak, som er den sidste.

De ser straks, at denne måde at spille tallene på er ganske forskellig fra andre brætspil, hvor man for eksempel for at spille en sekser flytter en dame seks tunger frem fra det sted, hvorfra den går; hvorimod man her blot lægger damen ned på den samme tunge, hvor den stod stablet.

Når De har spillet Deres seks og es, spiller Deres modspiller terningen; hvis han slår et dobbeltkast, for eksempel *ternes*(3-3) eller *double deux* (2-2), så slår De den anden dame ned for ham, fordi han på treer- og toer-feltet kun har én dame at slå ned; men fordi han har slået et dobbeltkast, har han terningen endnu og spiller igen; og slår han et andet dobbeltkast, spiller han igen. Kort sagt: den, som slår et dobbeltkast, har altid terningen, indtil han slår et simpelt (ulige) kast.

Der er altså to væsentlige ting at bemærke i dette spil.

Den første: at alt, hvad den ene spiller ikke kan spille, spiller den anden, hvis han kan; og hvis han heller ikke kan, spilles det hverken af den ene eller den anden.

For eksempel: Deres modspiller har først slået to og es, som han har spillet; De har siden spillet og slået det samme kast, som De ligeledes har spillet; Deres modspiller spiller igen og slår endnu en gang to og es; han spiller dem ikke, og De heller ikke, fordi ingen af jer har nogen af disse tal tilbage, idet I allerede har slået dem ned.

Den anden: at den, som slår et dobbeltkast, beholder terningen og spiller indtil han har slået et simpelt kast.

Man kalder "simple kast" de ulige kast, såsom seks og fem, fem og fire, tre og to, fire og tre.

Doppelkast er to ens tal, såsom *sannes* (6-6), *double deux* (2-2), *ternes* (3-3), *quarnes/carmes* (4-4), *ambesas/beset*(1-1), *quines* (5-5).

Al den føring, dette spil kræver, er at være opmærksom på de tal, modspilleren slår, for ikke at forsømme at spille alt det, han ikke spiller; thi modspilleren er ikke forpligtet til at minde Dem om Deres spil; tværtimod har han interesse i, at De glemmer at spille de tal, De kunne have spillet, for at fremme sit spil mere end Deres.

Hvordan man løfter og “bryder” spillet

Efter at have *lagt sine damer ned* fra de forskellige stakke og bunker, som forklaret, begynder den, som først har lagt dem alle ned, ved hvert terningekast at løfte damerne op igen i samme orden, som han først spillede dem.

For eksempel: hvis han slår *beset* (1-1), løfter han de to damer fra første felt; og fordi han har slået et dobbelkast, spiller han endnu en gang. Slår han et andet *beset*, løfter han intet, da det ikke er ham tilladt at “spille beset på én gang” ved at tage en dame på andet felt; fordi hvert felt i dette spil har sit faste og bestemte tal, og andet felt kun kan tjene til at spille en to'er eller *double deux*, og det tredje en tre'er, og så fremdeles. Og skønt det ovenfor er sagt, at de tal, man ikke kan spille, spilles af den anden, har denne regel her sin undtagelse: thi for eksempel, hvis De efter at have lagt esset, toeren, treeren osv. ned, endnu har en femmer eller sekser tilbage at lægge ned, og Deres modspiller, som har lagt alt ned og løftet et *beset*, slår et andet *beset*; så løfter hverken han eller De noget: han, fordi han ikke har flere *beset* at spille; og De, fordi det er en af dette spils regler, at man intet kan løfte, så længe man ikke har lagt alle sine damer ned. Således, når De ikke har lagt alle Deres damer ned, kan De ikke blot ikke spille det, Deres modspiller ikke spiller; men, hvad mere er, De kan end ikke selv spille de tal, De

slår: og det er Deres modspiller, som spiller dem for Dem, indtil De har lagt Deres sidste dame ned. Dette gør ofte, at Deres modspiller kun har to eller tre damer tilbage at løfte, når Deres sidste tal endelig kommer; undertiden har han endog kun én tilbage. Men når De én gang har lagt Deres sidste dame ned, løfter De langt hurtigere end Deres modspiller har gjort; for De kan ikke længere gøre noget for ham, medmindre De var særdeles uheldig; han derimod arbejder altid for Dem, fordi han, da han har få damer, ikke så let kan slå de tal, han mangler; og det hænder ret ofte, at den, som begyndte at løfte, alligevel taber partiet.

Den, som først har løftet alle sine damer, har vundet partiet.

Reglen om, at "rørt træ" skal spilles, gælder ikke i dette spil, fordi, som sagt, hver træstak har sit faste tal, og det er umuligt at kunne spille samme tal fra forskellige steder: så hvis De for eksempel har slået et *carre* (4-4), og De i stedet for at lægge damer ned fra fjerde felt har lagt to damer ned fra femte, kan De - ja De skal - lægge Deres to damer tilbage på Deres femte stak og spille Deres *carre*, som det skal spilles.

Regler for spillet Pleinspil

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes spillet Pleinspil

De, som kan spille Trictrac, lærer meget let dette spil; det kræver nogen føring, men man kan sige, at tilfældet har større part her end velspillet, eftersom den, som slår de største tal, ufejlbarligt vinder partiet.

Det kaldes spillet Pleinspil, fordi spillerne kun sigter på at fylde og gøre "plein", det vil sige at nå til at få tolv damer dækkede og kobledede i det *store jans bræt*, som man i Trictrac kalder efter behag *store jan* eller *grand plein*.

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Man spiller dette spil på et Trictrac, hvori der skal være tredive damer, halvdelen af den ene farve og halvdelen af den anden, to bægge og to terninger.

Dette spil kan kun spilles mellem to personer, hvoraf den ene, eller endog begge, kan tage råd eller slå sig sammen, alt efter gensidig enighed.

Før man begynder, bør man efter høflighedens regler give valget af damer og bægge til den person, man vil vise hensyn.

Dernæst trækker man om, hvem der skal have terningen: til det tager hver én terning og kaster; den, som slår det største tal, har terningen.

Man spiller kun med to terninger, og hver bruger sit bæger, det vil sige lægger terningerne i sit bæger.

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Man skal stille Trictracet op på samme måde, som om man ville spille Trictrac; det vil sige at det bord, hvori man vil gøre sit *plein*, skal være på vinduets side.

Når det er gjort, stabler hver sine damer på første tunge i det bord, der er længst fra lyset, ganske som i Trictrac.

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Læseren finder forklaringen på dette kapitel i reglerne for Verkehr; derfor siges her intet mere.

Hvordan man spiller sine damer, og spillets afslutning

Når Deres damer er stablet, som sagt, skal man først "slå meget træ ned" (Fr. *abattre beaucoup de bois*), og dernæst lægge seks damer helt fladt på *store jans tungen*, fordi det er let bagefter at dække, når man har træ slået ned.

Det er tilladt i dette spil at lægge én enkelt dame i hjørnet, som man i Trictrac kalder hvilehjørnet.

Dobbeltkast spilles her, som i Verkehrspil, dobbelt.

Man skal især vogte sig for ikke at tvinge sit spil og forsøge altid at have de store dobbeltkast tilbage at spille.

Den, som først har dækket alle sine damer i det andet bord, har vundet partiet; men han har ikke terningen til revanche, og man trækker om, hvem der skal have den.

Regler for spillet *Toc*

Om dette spils natur, og hvorfor det kaldes *Toc*

Alle, som kan *Trictrac* til bunds, kan meget let spille *Toc*, fordi det ene og det andet består i de samme regler, den samme gang og den samme opstilling.

Det kaldes spillet *Toc*, fordi det eneste mål for dem, som spiller, er at røre og slå deres modstander, eller at vinde et dobbelt eller simpelt parti ved en *jan* eller ved et *plein*, som forklaret nedenfor.

Hvad der behøves for at spille og begynde, og hvor mange der kan spille sammen

Da dette spil ordnes som *Trictrac*, behøves der for at spille det et *Trictrac* forsynet med femten damer af hver farve, i alt tredive, to bægge, terninger samt to *fiches/fichets* til at markere "huller" eller

partier, når man spiller flere partier.

Man skal, ligesom i de andre spil, give valget af damer og bægre.

Man spiller kun med to terninger, og hver bruger sit bæger, det vil sige lægger terningerne i sit bæger.

Før partiet begynder, trækker de to personer, som skal spille (thi man kan kun spille to sammen), om hvem der skal have terningen.

Hvordan spillet skal stilles op, og hvordan man skal placere sine damer for at spille

Man placerer sine damer i dette spil på samme måde som i Trictrac; det vil sige at man lægger dem på første tunge i første bord for siden at føre dem ind i det andet og dér gøre sit *plein* og sin *grand jan*.

Hvordan man benævner og kaster terningerne, og hvornår et kast er godt eller ikke

Man benævner terningens tal i dette spil som i Trictrac, det vil sige det største tal først.

Dobbeltkast spilles her, ligesom i Trictrac, kun én gang.

Man bør kaste terningen raskt og ikke lade, som om man blot vil lade den glide ud af bægeret for at prøve at få et lille tal.

Terningen er god overalt i Trictracet, som sagt i reglerne for de foregående spil, forudsat at den ikke står i luften.

Om den føring, man skal holde i dette spil

Man markerer ikke i dette spil point som i Trictrac; men i stedet for point markerer man ét hul eller to, alt efter hvilket kast man gør.

Dette spil spilles i flere huller; det beror på spillerne at fastsætte antallet; man kan endog spille til første hul.

For at De let skal forstå dette, forestil Dem, at De spiller imod mig til første hul, at jeg har min *petit jan* færdig med undtagelse af en halv case, og at jeg ved det første kast, jeg spiller, gør min *petit jan* ved et simpelt tal: hvis vi spillede Trictrac, ville jeg kun markere fire point; men da

det er *Toc*, markerer jeg i stedet for fire point selve hullet, og jeg har vundet partiet, fordi vi spillede til første hul.

Hvis vi ved partiets begyndelse aftaler at spille til første hul, og at "dobbel" gælder, så: hvis jeg fylder ved to midler eller ved et dobbelkast, eller hvis jeg slår én af Deres damer ved to midler eller ved et dobbelkast, eller med et ord hvis jeg gør nogen *jan* eller "rencontre" fra *Trictrac* ved et dobbelkast; som for eksempel hvis jeg slår hjørnet, eller hvis jeg ved begyndelsen gør *jan* af to borde ved et dobbelkast, eller *jan* af *méséas* ved et dobbelkast; i så fald vinder jeg dobbelt, og De betaler mig det dobbelte af det, vi havde spillet om.

Man skal derfor vel bemærke, at de samme *jans* og kast fra *Trictrac* forekommer i dette spil, både til gevinst og til tab, for den som gør dem.

Når man spiller i flere huller, har den, som vinder et hul med sin terning, frihed til at gå sin vej, ligesom i *Trictrac*.

Hvad selve måden at spille på angår, skal man gå så tæt, som man kan, og altid dækket, så vidt det er muligt.

Svenska

De vanligaste slagen av brädspel är tre, nämligen: Toccategli, Trictrac och Verkehren. Vi skola om vart och ett av dessa lämna läsaren underrättelse.

Toccategli.

Spelet i allmänhet.

Till detta spel höra 15 brickor på varje spelares sida, av två olika färger, 2 tärningar samt 2 spelpenningar för att markera.

Toccategli spelas vanligen endast av 2 personer, och varje spel kallas ett parti.

Om tre eller flera personer önska att delta i spelet, så måste den 3:e (och 4:e) spelaren vänta så länge, tills de bägge första slutat ett parti sins emellan. Ett spel, där tre eller flera deltaga, kallas en *pott*. I pott överlämnar den sin plats, som förlorat ett parti, till en ny spelare.

De bägge spelande, som sitta mitt emot varandra, uppstapla sina brickor uti hörnrummet eller det första fältet, vardera på sin motspelares vänstra sida; detta hörnrum kallas *hus* och är den spelarens mål, som där uppställer sina brickor. Vart och ett av de båda andra hörnrummen kallas *huk*. Således har min motspelare sitt hus i hörnet av brädspelet på min vänstra sida, och sin huk i högra hörnet av detsamma.

För att få avgjort, vilken som skall börja spelet, så kasta bägge spelarna en tärning uti brädet. Få bägge två lika höga ögon på tärningarna, så kastas på nytt. Den som fått de minsta ögonen, börjar.

Den som skall börja, tager bägge tärningarna och gör med dem ett kast uti en av brädspelets sidor, och flyttar därefter en eller två brickor ifrån hus och ifrån höger till vänster; härvid rättar han sig efter de ögon, som han får på tärningarna, vilka bestämma, huru långt han skall gå med sina brickor. Motspelaren gör därefter likaledes sitt kast med tärningarna och flyttar sina brickor på samma sätt på den sidan av brädspelet, där hans motpart sitter, och härmed fortfares sedan ömsom. Om man t. ex. får en etta på tärningen, så flyttar man brickan ifrån hus till det första fältet näst intill; får man en tvåa, så flyttas den till det andra fältet o. s. v., alltid räknat ifrån det ställe, där den brickan står, som skall flyttas.

Man går i början med brickorna ifrån höger till vänster, så länge som de äro på motspelarens sida; sedan flyttar man dem över till sin egen vänstra sida och går ifrån vänster till höger. Idén av spelet är i korthet den, att vardera av spelarna söker att med alla sina brickor göra en tour eller resa omkring hela brädspellet och att förr hinna till målet än den andra. Den som under resan gör de lyckligaste kast och sålunda får markera de flesta points, vinner partiet.

Det står varje spelare fritt att gå med vilken av sina brickor han behagar, endast han flyttar dem i likhet med tärningskastet och så, att han på det ställe, dit han vill sätta brickan, kan få rum för densamma. Efter varje gång, som han kastat, kan han flytta antingen en eller två brickor; och om han får två lika ögon på tärningarna, så kan han flytta fyra brickor på en gång.

De olika talen, såsom 6, 5; 3, 1 &c. kallas enkla eller simpla kast; men två lika, såsom två sexor, två treor &c., kallas *doupletter* eller *allor*. Över huvud märkes, att man uti detta spel ännu ganska mycket betjänar sig av utländska ord, vilka ofta äro ganska mycket tillbråkade. Alltså heter ett *ass* eller *äss*. Två *Daus* eller *Deux*, tre *Tress* eller *Drei*; fyra *Quatuor* eller *Quatre*, fem *Cinque* och sex *Sis* eller *Sess*. Man har i anledning härav ett ordspråk om detta spel och benämningen av kastade ögon, vilket redan blivit brukat av dr Luther, för att visa att medelklassen alltid gjorde det mesta och borde sålunda understödjas:

Daus Ass nichts hat! Sess Cinque nichts hat; aber Quater Drei, die sind stets dabei.³³

I början är det rådligt, att man, såsom de kastade ögonen på tärningarna utvisar, flyttar två av sina brickor från hus och sätter dem på de pilar eller fält, som överenskomma med ögonen på tärningarna. Man kan även spela på annat sätt, om man vill, och endast utsätta en bricka, utom då man kastar Sess Cinque, vilka man vid spelets början nödvändigt måste utsätta från hus, emedan det enligt spelets regler icke är tillåtet att endast sätta en bricka i huken.

Det är nästan alltid en fördel för spelaren, om han strax börjar att *göra band*, eller att sätta 2 brickor på ett fält. *Man börjar redan att binda* uti första avdelningen av brädet, varest brickorna stå vid hus; därpå övergår man till den andra, varest huken är.

Då man flyttar sina brickor, bör man aldrig räkna det fält, varifrån man utgår, man må gå från hus eller ock vidare framrycka med redan förut flyttade brickor.

Brickornas flyttning läres lätt, om man endast iakttager att jämna tal alltid flyttas till pilar av samma färg, och udda tal alltid till pilar av olika färg, såsom från en vit till en brun, eller tvärtom.

De points, vilka man vinner, markeras med spelpenningar framför pilspetsarna eller framför fälten. Sålunda markeras 2 points, då penningen lägges framför ässfältet; 4 points, emellan 3:e och 4:e pilarna; 6 points vid delningslisten framför 6:e pilen; 8 points framför 8:e fältet från hus, o. s. v.

Då man markerat 12 points, har man vunnit spelet och kan antingen börja det ånyo eller ock fortsätta det, allt som man finner för gott.

Partiet kallas *simpelt*, om båda spelarna med sina points kommit uti andra brädet, varest huken är. Har en av dem endast markerat 6 points, då motspelaren markerat 12, så är det ett *partie double*; samt om den tappande endast markerat 1 eller 2 points, ett *partie triple*; och i händelse han ej markerat en enda point, ett *partie quadruple*.

För varje enkelt kast, om därigenom någon av motståndarens blotta brickor träffas, markeras 1 point; för varje doublette, då bricka slås, 2 points.

Sju, utgörande det mellersta talet av ögonen på båda tärningarna, har de flesta kombinationer, såsom följande tabell utvisar.

2	kan	falla	på	ett	sätt	och	har	alltså	1	kombin.
3	kan	falla	på	två	sätt	och	har	alltså	2	kombin.
4	kan	falla	på	tre	sätt	och	har	alltså	3	kombin.
5	kan	falla	på	fyra	sätt	och	har	alltså	4	kombin.
6	kan	falla	på	fem	sätt	och	har	alltså	5	kombin.
7	kan	falla	på	sex	sätt	och	har	alltså	6	kombin.
8	kan	falla	på	fem	sätt	och	har	alltså	5	kombin.
9	kan	falla	på	fyra	sätt	och	har	alltså	4	kombin.
10	kan	falla	på	tre	sätt	och	har	alltså	3	kombin.
11	kan	falla	på	två	sätt	och	har	alltså	2	kombin.
12	kan	falla	på	ett	sätt	och	har	alltså	1	kombin.
								Summa	36	kombin.

Emedan 7 har de flesta kombinationer, så är det probabelt, att dessa ögon oftast falla upp, och därför är det rådligt att binda den bricka, på vilken detta tal inträffar, räknat från motspelarens huk.

Doubletter måste mera sällan förekomma än enkla kast, alldenstund de förra endast förekomma en gång på var tärning, då de enkla däremot två, tre, fyra eller fem gånger.

Trictrac.

Om spelet i allmänhet.

Detta spel har mycken likhet med Toccategli, men skiljer sig därifrån i åtskilliga delar, vilka nedanföre skola uppgivas.

Till Trictrac fordras 3 spelpenningar för att markera och 2 stift för att sticka uti de hål, man vinner.

Ett parti Trictrac, eljest kallat *le Tour*, vinnes om man vunnit 12 hål eller streck. Man antecknar dem, allt efter som man bekommer dem, på listen av brädspelet, på vars båda sidor av denna anledning äro borrhå 12 hål, ett mitt för varje pil eller fält.

Erhåller spelaren dessa hål efter varandra, utan att motspelaren bekommit ett enda, så kallas sådant att vinna ett partie *grand bredouille*. Emellertid betalas detta icke dubbelt, såframt ej spelarna förut därom överenskommit.

Till betecknande av *grand bredouille* plägar man uppresa i första hålet, så snart man lämnat det med stiftet, en liten därtill inrättad fana, l'*Étendard*, vilket kallas *lever l'Étendard*. Men vinner motspelaren ett enda eller flera hål, innan den, som upprest fanan utan avbrott vunnit alla 12, så måste han nedtaga fanan, *baisser l'Étendard*; och om han ej gör det utan att därom erinras, så plägar motspelaren påminna honom därom genom ett: *à bas l'Étendard!*

Om man vill med stiftet att märka ett hål, så måste man hava vunnit 12 points. De points, vilka man vinner, markeras med spelpenningarna vid pilarnas spetsar, såsom förut vid Toccategli blivit visat. När man har 12 points, så anmärker man sådant genom att sätta stiftet i första hålet på brädets list; för ånyo vunna 12 points sättes det i det andra hålet o. s. v. Efter att varje gång hava flyttat stiftet uppstaplar man brickorna vid hus och börjar ånyo att därifrån utgå.

Den första som markerar betjänar sig endast av en spelpenning. Har han vunnit 12 points utan att hava blivit avbruten av motspelaren, så markerar han 2 hål eller uppskriver 2 streck, och detta kallas ett *partie bredouille*.

Den som för andra gången vinner points markerar dem med två spelpenningar. Om han bekommer 12 efter vartannat utan avbrott, så antecknar han likaledes 2 hål för *partie bredouille*. Men blir han avbruten, så borttager motspelaren, under det han markerar de points som han vinner, en av hans spelpenningar, vilket kallas att *debredouillera*. Den egna förmånen fordrar att man *debnouillera* sig själv och icke väntar till dess motspelaren gör det. Då markerar den, som först bekommer 12 points, endast ett hål, vilket kallas ett *simplet partie*.

Den spelare, vilken markerar ett eller två hål, utplånar icke allenast alla points, vilka motspelaren hade före kastet, utan han behåller även, om han finner för gott att fortsätta spelet,

alla points som han har över de tolv, vilka behövdes för att märka ett hål, för nästa spel. Den som genom sitt kast vinner ett eller två hål äger rättighet att avgå eller avbryta spelet, d. v. s. att samla tillhoppa brickorna vilka åter uppstaplas uti 3 högar vid hus, varifrån de åter utspelas, till dess en av spelarna vunnit *le Tour* eller ett fullt partie, vilket sker då alla 12 hålen blivit med stiftet markerade.

Om åtskilliga slag av Jan.

I Trictrac räknar man av Jan 8 slag:

1. Jan på 3 kast.
2. Jan med 2 brickor.
3. Contre-Jan med 2 brickor.
4. Messeas-Jan.
5. Contre-Messeas-Jan.
6. Lilla Jan.
7. Stora Jan.
8. Bak-Jan.

Om Jan på 3 kast.

Denna Jan, även kallad Jan av 6 brickor (Jean de six feuilles, eller Jean de six Tables), göres, om man i början av partiet och så ofta man, sedan alla brickorna blivit hopsamlade och uppstaplade vid hus, börjar ånyo, genom 3 kast sätter 6 brickor efter varandra så, att 5 komma i första brädet och den 6:e på första fältet i det andra. Dock är därvid att observera, att man ej är förbunden att göra denna Jan, om man ej vill. Det är nog, om man med det tredje kastet bekommer det därtill hörande antal ögon, varföre då markeras 4 points; och därpå gör man uti stora Jans bräde av 2 av de från lilla Jans bräde utspelade brickorna ett band, som man anser för det förmånligaste.

Om Jan med 2 brickor.

Denna Jan, som även kallas *Jan av två bräden* (Jean de deux tables), göres, om man endast utspelat 2 brickor, och om, då motspelaren ännu icke intagit sin huk, ögonen på tärningarna falla så, att man med en av sina brickor kan komma i sin egen och med den andra i motspelarens huk, vilket kast gäller 4 points, om det är *simpelt*, och 6, om det är *allor*. Jag har t. ex. uti mitt första kast fått Sess Cinq och därigenom utspelat 2 brickor från hus. Andra gången kastar jag sexor *allor*; då träffar jag med främsta brickan min motspelares och med den eftersta min egen huk, och därför markerar jag sålunda 6 points, emedan jag kastat *allor*; eller: jag har i andra brädet på första fältet två brickor stående och kastar nu Sess Cinq; då kan jag komma med den

ena i min, med den andra i min motspelares huk, och får därför endast markera 4 points, emedan det var ett simpelt kast. Men för att nu sätta de kastade ögonen måste jag spela 2 andra brickor från hus; ty man kan ej intaga sin egen huk på annat sätt än genom att ditsätta 2 brickor på en gång, och ännu mindre kan man uti sin motspelares sätta en eller 2 brickor.

Varje spelare kan endast en gång göra denna Jan. Och den första, som gör honom, hindrar ej den andra att sedermera göra honom, såvida han ej utspelat mer än 2 brickor, båda hukrummen äro tomma, och han kastat så många ögon att han med den ena av sina brickor kan komma i sin egen och med den andra i motspelarens huk.

Om Contre-Jan med 2 brickor.

Contre-Jan med 2 brickor göres, om spelaren förut utspelat endast 2 brickor och motspelaren redan innehar sin huk, men ett tal av hans kast träffar de två brickorna i hans huk och det andra talet träffar motspelarens huk; då förlorar han 4 points, om det är simpelt kast, och 6 om det är *allon*.

Om Messeas-Jan.

Messeas-Jan göres, om man har intagit sin huk utan att hava utspelat andra brickor än dem som äro i huken, och om motspelaren ännu icke intagit sin, och man då kastar ett eller två äss. Detta gäller i första fallet 4 och i senare fallet 6 points.

Om Contre-Messeas-Jan.

Denna Jan är sällsynt. Han göres, om spelaren redan innehar sin huk utan att hava spelat några andra brickor från hus, och om motspelaren även innehar sin, och man då kastar ett eller två äss; man förlorar i förra fallet 4 och i det senare 6 points.

Om Lilla Jan.

Liten Jan eller *att göra det lilla*, eller *att göra skor*, som man på skämt kallar det, sker uti första brädet, varest brickorna stå uppstaplade då man börjar spelet. Man gör honom ganska bekvämt, om man endast kastar små ögon, såsom äss-all, Deux Äss, Tres-Äss o. s. v. Men om man får högre kast, så bör man ej därvid uppehålla sig.

Att göra band *på enkelt sätt* kallas: om man till de brickor, som stå blotta uti andra brädet, icke kan sätta mer än en enda av de andra brickorna, om man sammanlägger antalet av båda tärningarnas ögon.

Att göra band *på tvåfaldigt sätt* kallas: om man kan sätta 2 brickor till den blotta eller ensamma brickan; d. ä. om man t. ex. kastar Cinq-Äss och kan binda var för sig antingen med fem eller ett.

Äntligen kan man göra band *på trefaldigt sätt*, om man kan sätta tre särskilda brickor till den, som står blott, med vardera av talen på tärningarna och därjämte med ögonens sammanlagda tal. Detta sker t. ex. om man kastar Cinq-Äss och kan binda med ettan,

med femman och tillika med 1 + 5, med sexan.

Om man binder genom ett enkelt kast, så gäller det 4 points, och 6 om det sker genom *allor*. Binder man däremot på *tvåfaldigt* sätt (se ovanföre), så vinner man 8 points och genom *allor* 12 points. Man kan även binda med *allor* på *trefaldigt* sätt, vilket gäller lika mycket som dubbla, d. ä. 12 points.

Det är klokt, om man vunnit ett eller två hål med sin lilla Jan, att man utgår ur spelet, i synnerhet om motspelarens spel står väl, d. ä. om han har många brickor i sitt andra bräde, med vilka han kunde slå dem, vilka spelaren måste sätta blotta.

Man kan, för att bibehålla sin lilla Jan, icke taga sin huk med våld, om man kastar sexor *allor* i stället för femmor *allor*. Ty spelets regler fordra, att man ej bör taga sin huk med våld, eller med brickor som passa uti motspelarens lediga huk, om man kan intaga den med sina egna brickor, d. ä. om man har 2 brickor som i anledning av det gjorda kastet passa uti den huk, vilken kastet tillhör. Man är alltså tvungen att avbryta, alldenstund man ej har fri passage över motspelarens stora Jans bräde för att komma till den lilla Jans bräde. Men man får ej förr gå dit in, förr än han ej mer kan göra sin lilla Jan.

Den som avbryter spelet har tärningarna och gör första kastet på ny räkning.

Om Stora Jan.

Den stora Jan göres uti andra bandet och kallas även *de stora banden, kronspelet* (på fransyska *grand plein*). Om man gör band på enkelt sätt genom simpla kast, så vinner man 4 points; sker det på tvåfaldigt sätt, 8 points; och på trefaldigt sätt, 12 points. Vinner man däremot genom *allor* på enkelt sätt, markeras 6 points; på tvåfaldigt sätt, 12 points. Man kan ej göra band på tvåfaldigt sätt, om man endast nyttjar en bricka därtill.

Att binda med *allor* på enkelt sätt är, om man endast kan sätta en bricka till den blotta, även om man sammanräknar ögonen på båda tärningarna. Man kan även göra band med *allor* på tvåfaldigt sätt; om man t. ex. kastar Tres *allor* och binder med 6. Denna förklaring tjänar även för lilla Jan och Bak-Jan.

På det man må förskaffa sig förmån att göra band på flerfaldigt sätt, så är det gott, om man sätter en blott bricka på en av fälten uti stora Jans bräde, då man endast har att göra detta halva band, och i synnerhet om motspelaren har inga eller få ögon, varmed han skulle kunna nå den blotta brickan, han må kasta vad han vill. I annat fall måste man göra likaledes och våga att giva motspelaren 2 eller 3 blotta brickor. Detta lärer man under spelet.

Om man strax gör band på tvåfaldigt eller trefaldigt sätt och brickorna träffa en och samma blotta, så är man dock icke nödsakad att flytta sig dit. Det är nog, att man ditsätter en efter behag, och av de två andra tager den som man vill och sätter den på det sätt, som för spelet är bekvämligast. Man tager för

att låta giva sig points, och man låter *slå sig blint*, eller förhindrar motspelaren att få points, under det man betäcker sig.

Om *Jan* eller *band* är gjort, så vinner man, så ofta man kastar och sammanhåller bandet, 4 points genom simpla och 6 points genom *allor* och markerar dem. Ävenså förhåller det sig med lilla Jan och med Bak-Jan; och det är ganska klokt, att, om man ser att det egna spelet allt för starkt framrycker och motspelarens står ganska väl, man utgår ur spelet; ty annars kunde man bliva enfilerad eller bekomma brutna band framför sig, vilket förhindrade passagen och gjorde att partiet förlorades, om även motspelaren ej vunne ett enda hål. Om man fortfar med spelet, emedan man ännu har 8 points kvar och spelet redan långt framryckt, så måste man borttaga den sista brickan, som är i lilla Jans bräde, på det motspelaren ej må blint slå den och i det följande kastet göra fulla hål och avgå från spelet. Iakttag man denna försiktighet, så har man därtill den förmån, att, om man kastar Sess Cinque, Sess Quatre o. s. v., man ej kan sätta sexorna och alltså behåller man sina band och därigenom vinner 4 points för att göra fullt hål.

Har spelaren emellertid förlupit sig i sitt spel, så måste man fortfara, och då markerar man 2 för sexorna, som man icke kunde sätta. Men man märker, att man måste bryta band, om man kastar sådana ögon som man icke kan sätta i sitt bräde, i motspelarens stora Jans bräde, om en fri passage är för att komma i hans lilla Jans bräde. Man måste då taga en bricka

från ett av banden, som just träffar detta rum, om man räknar ögonen på en av tärningarna, och sätta i lilla Jans bräde på det fält, som man uppnår, om man tillsammans räknar båda tärningarnas ögon. Dock måste detta fält vara tomt; ty om en bricka stode där, så skulle man väl slå den, men man kunde ej ditsätta någon annan bricka och följaktligen skulle man icke bliva förbunden att uppbryta spelet.

Man är stundom nödsakad att uppbryta huken, om motspelaren ej mer kan göra sin stora Jan, och hans sjätte fält, dit dessa båda brickor kunna sättas, är fullkomligt tomt.

Det sker stundom att en spelare enfilerar, eller att passagen spärras för honom utan att han är skuld därtill; om nämligen kasten äro alldeles emot, och han ej kan göra band.

Om Bak-Jan.

Bak-Jan göres i motspelarens lilla Jans bräde, varest dess brickor vid spelets början stå uppstaplade, om man nämligen gör detta fullt eller tillbinder det; och så länge man bibehåller banden, vinner och markerar man så som vid föregående janar. Man kan ej i denna Jan, i händelse man ännu har ett halvt band att göra, säga att man gör band på trefaldigt sätt, om man ännu har sin huk, och om även de båda andra brickorna och en av dem från huken skulle rakt träffa det andra bandet. Man binder sålunda endast på tvåfaldigt sätt, emedan ej någon av de båda brickorna uti huken får ensam utgå.

Och det sker ofta, om man ej i tid utgått, att man nödgas uppbryta, och att man måste förlöpa de andra brickorna, utan hopp att åter kunna binda dem.

Det är naturligt, om Bak-Jan göres, att motspelaren ej mer har några brickor i det bräde, uti vilket detta sker. Av denna orsak kan spelaren utbreda sina brickor och i början sätta dem blotta eller göra halva band. Hörnbandet är likt de andra; man kan sålunda göra honom för andra gången.

Då alla brickorna blivit överflyttade till detta bräde, så upphäver man Bak-Jan och utspelar sig, d. ä. man tager ur brädspelet de brickor, vilka passa att flytta, och börjar med de mest avlägsna. Men det är endast tillåtet att borttaga dem, vilka man icke kan sätta, ej heller att räkna den ena brickan efter den andra, så snart det ej sker för att bibehålla banden.

Den som först bringar alla brickorna ur brädet vinner 4 points, om hans sista kast är simpelt. Är det däremot *allor*, så vinner han 6 points.

Då båda spelarna hava börjat att uppbryta och det ej mer är något tvivel, vilken som först skall utkomma, så plägar den som har det minsta antalet brickor, för att ej onödigtvis förlänga spelet, med motspelarens tillstånd, endast göra det sista kastet, på det man må se om detta faller simpelt eller med *allor*.

Om slagna brickor.

Slagna brickor i stora Jans bräde.

En bricka kallas slagen, träffad bricka, om den ensam, obunden, står på ett ställe, vilket någon av motspelarens brickor enligt det gjorda kastet uppnår. Varje i stora Jans bräde slagen bricka gäller 2 points, om den slås på enkelt sätt; 4 points, om den slås på tvåfaldigt sätt; och 6 points om man slår den på trefaldigt sätt. Om man t. ex. kastar Cinq Tres, så kan man slå med 3, med 5 och med 8 (3 + 5), om man kan räkna brickor stående på tredje, femte eller åttonde fältet från någon ensam, obetäckt av motspelarens.

Om man slår genom *allor* på enkelt sätt, så vinner man 4 points, och 8 om det sker genom dubbeldupletter eller genom *allor* på tvåfaldigt sätt. Detta andra sätt är, om man t. ex. kastar alla fyror och slår såväl med fyran som med dubbla fyran; och sålunda förhåller det sig även med andra doubletter.

Man måste giva akt, om man icke med ett enda kast kan slå 4 eller flera brickor av dem som motspelaren har stående blotta, såväl uti sin stora Jans bräde som uti sin lilla Jans.

I stället för att slå motspelarens brickor kan spelaren, om han räknar ögonen på sitt kast, stanna på sina egna brickor, ävensom på ett av motspelarens tomma fält, eller på sådana, varest denne endast har

ett halvt band; likväl med det undantag, att man ej stannar vid ett av motspelarens halva band, om det sker för att gå över till Bak-Jan. För detta ändamål måste fältet vara alldeles tomt.

Om slagna brickor i lilla Jans bräde.

Det är redan sagt, att lilla Jans bräde är det, varest brickorna stå uppstaplade vid spelets början. Varje bricka som man uti detta bräde slår genom simpla kast gäller 4 points, och 6 om det sker genom *allor*.

Man måste märka, att man uti detta bräde ej kan slå någon motspelarens bricka på tvåfaldigt eller trefaldigt sätt, såvida man ej satt en eller flera brickor i sin stora Jans bräde, vilket sker om man haft det stora bandet. Ävenså förhåller det sig, om man haft lilla bandet eller gjort skor, och man, för att bibehålla det, låtit en bricka överflyttas till motspelarens lilla Jans bräde. Från detta fält kan man slå motspelarens bricka på tvåfaldigt eller trefaldigt sätt. Varje bricka som man där slår genom simpelt kast gäller 8, och genom *allor* 12 points. Dessa fall äro dock högst sällsynta.

Om slagna brickor uti Bak-Jans bräde.

Man kan även slå motspelarens brickor i hans första och andra bräde, om han låter det gå därhän för att göra Bak-Jan, eller blivit nödgad att spela dem ditöver för att bibehålla sitt stora band eller sin stora Jan, eller till och med sin lilla Jan; och då

vinner man lika mycket som uti stora och lilla Jans bräden.

Jan, som intet kan, eller om att slå blint.

Att slå blint eller *Jan som intet kan* är ett och detsamma.

Man kallar *att slå blint*, om ett eller annat tal av ögonen träffar motspelarens betäckta fält, d. v. s. sådana som hava band, men båda tillsammans kunna uppnå en blottad bricka. För varje sådan bricka, som man slår blint uti motspelarens stora Jan, vinner man 2 points om det sker genom simpla kast, och 4 genom *allor*. Uti motspelarens lilla Jans bräde vinner man för varje blint slagen bricka genom simpla kast 4 och genom *allor* 6 points.

Uti detta sista bräde slår man blint, om motspelarens brickor, på vilka ett eller annat tal av de kastade ögonen enskilt träffar, äro bundna, men om de uti hans lilla Jans bräde, på vilka just dessa ögon tillsammans lagda träffar, äro blotta.

Man betjänar sig även av talesättet *Jan, som intet kan*, om huken blir slagen blint, nämligen genom en bricka som ej kan ditsättas.

Om huken.

Så kallas det sjätte fältet uti det andra eller huvudbrädet. Så länge man ej innehar huken är man utsatt för fara att bliva slagen, om motspelaren redan innehar sin huk och därjämte har flera brickor uti sitt andra eller stora Jans bräde, det må vara band eller blottor. Därföre är det väl, att, så länge man kan, behålla en eller två brickor på det femte eller sista fältet av lilla Jans eller första brädet, vilket fält man kallar *borgarevinkeln* eller *borgarehuken*, på det man må kunna intaga huken, om man kastar sexor.

Den som först intager huken kan slå motspelarens, och han slår den verkligen, om han har brickor i sin stora Jans bräde, det må vara band eller blottor, och kastar sådana ögon, att någon av hans brickor träffar rakt på motspelarens huk. Detta kast gäller, om det sker genom simpla, 4, och genom *allor* 6 points. Men man kan ej slå motspelarens huk, såframt man icke på sin huk uppstaplat en eller två brickor.

Man bör märka, att om man ännu ej innehar sin huk, och motspelaren ej heller innehar sin, så kan man taga den med våld, d. v. s. om man t. ex. kastar Sess Cinq och dessa tal passa på motspelarens huk, tager man därför sin egen genom Cinq Quatre; även så tager man den genom Tress Äss, om man kastat Quatre Deux och dessa träffa motspelarens huk. Men man får då icke markera, emedan man ännu icke innehar sin egen huk, och man dessförinnan ej kan slå motspelarens. Det är icke tillåtet att taga sin huk med våld, utom då man ej har några brickor, varigenom man kunde frigöra den för sig. Som man ej

kan intaga sin huk på annat sätt än att på samma gång ditsätta två brickor, så kan man också ej flytta dem därifrån på annat sätt än att flytta båda på samma gång över uti motspelarens bräde och där göra Bak-Jan; och för varje bricka man icke kan sätta, förlorar man två points. Detta lärer man lätteligen under spelet.

Spelregler.

En bricka man vidrört är en spelad bricka, eller så gott som flyttad, såframt man ej iakttagit försiktigheten och sagt: "Jag vill ej taga den." Den som flyttar illa kan tvingas att bli där han står, eller ock att med den enda bricka, varom är fråga, giva de båda tal, vilka hans tärningskast utvisar.

Om man för andra gången vinner points, vilket skall markeras *bredouille*, och förgäter att markera med två spelpenningar, så kan man sedermera ej markera något *bredouille-partie*, utan måste endast markera ett hål.

Den som markerar mer eller mindre än han skulle markera, och förgäter att markera de points som han vinner med sina eller motspelarens kast, han blir såväl för det för mycket som det för litet markerade *skickad i skola*, d. v. s. den ena markerar de points som den andra förgätit.

Det händer stundom, att en spelare med flit markerar galet eller gör *bockar*, för att förhindra motspelaren att frånträda spelet, vilket skulle göra att han förlorade partiet; och är det därför nödigt att undersöka, om det är vår fördel att vi låta honom fritt göra bockarna, eller markera dem. Detta ankommer på oss och vi måste därvid taga beskaffenheten av vårt spel och av motspelarens nöd i övervägande.

Man kan låta motspelaren göra *bockar* utan att markera dem, eller tvinga honom att markera de points som han vinner. Om han markerar för sådant han ej vunnit, så kan man nödga honom att åter skjuta sin spelpenning tillbaka, varigenom man hindrar honom att begå någon bock. Men detta måste ske innan han kastat ånyo; ty i annat fall angår det ej mera motspelaren.

Det är ej tillåtet att skicka motspelaren i skola för färre points än som vederbör. Spelets regler bjuda, att man skickar honom i skola för alla de points som han ej markerat, så att den som gjort bocken kan tvinga den andra att markera dem helt och hållet.

Den som säger: jag vinner 8 points, och endast markerar 6, blir för de 2 points skickad i skolan; och även så blir den, vilken säger: jag vinner 6 points, och markerar 8, skickad i skolan för de 2 points, vilka han markerat för mycket.

Om man vill träda ur spelet och har points övriga över de 12 som fordras för att kunna markera hål, så

får man ej markera dem, ty annars vore det ej tillåtet att avgå från spelet.

Den som från går, då han markerat hålet som han vunnit med sitt kast och förgätit att demarkera eller borttaga sina points, kan för dessa markerade points ej skickas i skola; emellertid måste han dock demarkera dem, emedan inga points få bliva övriga för honom.

Om han däremot fortfar med spelet och ej av går, och då, när han markerat sitt hål, förgäter att demarkera sina points, så blir han för dessa markerade points skickad i skola. Om han emellertid gjort över 12, så skickas han i skola endast för dem som han markerat mer än han skulle hava övrigt.

Den som vinner två hål och endast markerar ett, får sedermera ej markera det andra, så snart det en gång blivit kastat. För detta hål kan han ej skickas i skola, ehuru man kan det för alla de points man förgätit att markera med mer än ett hål.

Den som markerar för band, vilka han hade kunnat göra men ej gjort, blir för det som han markerat skickad i skola och tvingad att flytta den bricka han vidrört. Om det emellertid vore fördelaktigt för motspelaren att han gjorde band, så kan han tvinga honom därtill, och markerar icke desto mindre de points för honom, som han själv orätt markerat.

Motspelaren kan ej hindra att en bricka flyttas på Jans första bräde, för att hålla lilla Jan, så länge han ännu kan göra sin lilla Jan; och av samma orsak kan man, för att hålla stora Jan, ej flytta någon bricka på det andra stora Jans bräde att den därstädes skulle bli stående, så länge han själv kan göra stora Jan. Emellertid kan denna passage icke vägras, om den är ledig, för att överföra en bricka till lilla Jans bräde.

Man bör ej förr lyfta tärningarna än den som kastat dem sett och nämnt ögonen.

De kast, vilka stanna på brädspels lister, och de vilka ej ligga rätt på brädet, gälla icke.

Om av de båda tärningarna den ena ligger i det ena och den andra i det andra brädet, så att listen är emellan dem, så gäller ej kastet.

Om en tärning står snett på en markör, så gäller likväl detta kast.

Går en tärning sönder, så räknas det stycke, vilket har ögonen upp, och kastet anses gott; ligga däremot de båda söndersprängda sidorna under, och vart och ett av de båda andra visa var sina ögon, så gäller kastet icke, emedan man ej spelar med 3 tärningar.

Man får i intet fall sätta varken en eller två brickor i motspelarens huk, fastän han ej mer har den och ej kan återtaga den. Emellertid kan man dock, om den är tom, begagna detta rum för att gå däröver eller för att slå.

Om man lämnat huken, så kan man återtaga den med våld eller med ett ordentligt kast. I första fallet måste motspelaren ej mer innehava sin huk.

Man kan uti Bak-Jan ej förr upphäva spelet, än alla brickorna äro i detta bräde, såframt det ej sker för att bibehålla band. Ty då kan man med ens sätta ända till listerna och till och med mer än en gång, om tillfälle yppar sig.

Man är förbunden att uti Bak-Jans bräde giva och sätta allt som kan sättas. Av denna orsak får man aldrig taga en bricka ur Trictrac, om man icke mer kan giva samma tal, d. ä. om flera ögon kastas än det finnas fält emellan den bortersta brickan och randen eller listen av brädet.

Den som först kommer ut vinner 4 points, om hans sista kast är simpelt, men 6 points om det är *allor*, och han börjar ånyo att först kasta.

Trictrac att skriva

I Trictrac *att skriva* består partiet av ett överenskommet antal vunna slag, som först räknas var för sig men slutligen binds samman för att ge ett övergripande vinstresultat.

Vi börjar med att förklara vad ett *slag* är enligt dess olika benämningar, vilka gradvis ökar dess värde. För att därefter kunna skilja mellan *små* och *stora bredouillen*, antingen i början eller på slutet, såväl med *relevé*³⁴ som utan *relevé*, introduceras begreppen *standanet* och *kravatt*. Slutligen redogörs för reglerna för den *allmänna räkningen*, som endast sker i slutet av partiet när alla överenskomna slag är spelade; den varierar beroende på antalet spelare och villkoren för deras sammanslutning. En jämförelse mellan *Trictrac att skriva* och *Trictrac* som spelas *till parti (tolv hål eller med hederspoäng)* visar på det nya spelets överlägsenhet.

1. För att vinna ett *slag* i *Trictrac att skriva* räcker det att först komma till det sjätte hålet, men detta sista *hål* måste nås med spelarens egen tärning. Om vinnaren A avslutar det sjätte hålet med B s tärning, som skulle ha slagit honom falskt, måste A stå kvar och gå till det sjunde hålet. Samma regel gäller för mer avancerade *hål*: A kan i inget fall vinna utan att det sista hålet tas med hans egen tärning. Vad gäller hålen före det sista spelar det ingen roll om de tas med den egna tärningen eller motståndarens.
2. Trots att det sista hålet tagits med spelarens tärning är *slaget* inte fullt ut vunnet för A förrän denne, begränsad till de *hål* han har, lyfter spelet för att gå sin väg.
3. B räknar samtidigt antalet *hål* han har tagit;

om han hade nått fyra *hål* och A bara sex, anses B bara förlora två *hål*.

4. Varje *hål* som A ligger över B ger den förste en *jeton* i vinst; dessutom får han som *tröst* två *jetoner* för det vunna slaget.
5. För att i slutet av partiet fastställa hur många *slag* vardera spelare har till nackdel måste den som förlorar ett *slag* markera sig med en *jeton*, vilket förklaras i artikel 47.
6. Av Trictracs natur följer att spelarna ofta tar *hål* omväxlande innan det är avgjort vem som vinner *slaget*. A kan ha tagit tre *hål* och B får fyra; sedan vinner A tre nya *hål*. Om det sista av dessa *hål* tas med hans tärning markeras B med två *hål*.
7. Så länge ingen av spelarna har nått det sjätte *hål*et, som kallas *skyldighetshål*et, är det fritt för var och en att vid varje *hål* han tar med sin egen tärning *lyfta spelet* för att åter börja från *högen*.

När däremot en av spelarna har nått det sjätte *hål*et, vare sig med sin egen tärning eller motståndarens, gäller följande i Trictrac att *skriva* för båda spelarna.

8. Om den spelare som tagit det sjätte *hål*et gjort det med motståndarens tärning, har det redan sagts att han måste *stå kvar* tills han gör ett nytt *hål* med sin egen tärning (se artikel 1). Om han tagit det sjätte *hål*et med sin tärning har han två alternativ. Det första är att

säkerställa det vunna *slaget*; i så fall måste han gå *sin väg*. Det andra är att fortsätta att utnyttja sina fördelar; då måste han fortsätta med samma *hållning*, det vill säga *utan relevé*, vilket inte utesluter *utdraget* av damerna vid en ny *reprise*, och han kan inte markera förrän ett nytt *hål* taget med hans tärning ger honom möjlighet att gå *sin väg*. Antalet *hål* han kan vinna efter det sjätte *hål*et är inte begränsat. När han nått det tolfte *hål*et börjar han varvet om igen och håller så länge spelets utsikter lovar honom ett ännu större antal *hål*.

9. Om motståndaren, även vid olika *reprise*, genom mellanhål bryter kedjan av *hål* från det sjätte och framåt med samma *hållning*, minskar han därmed vinsten av *slaget*, men han hindrar inte att *slaget* räknas, eftersom det räcker att spelaren varje gång han återkommer till spelet fortsätter *utan relevé*.
10. Den andre spelaren, som ännu inte nått sex *hål*, kan trots motståndarens sex *hål* markera honom, vare sig denne har fortsatt frivilligt eller tvingats, utan att ha kunnat gå *sin väg*. Detta är dock endast möjligt under följande två villkor:
 1. att han överträffar motståndaren, det vill säga gör ett *hål* mer än motståndaren, eller
 2. att han tar det antal *hål* som krävs för att överträffa motståndaren med samma *hållning*, *utan relevé*.

Denna regel gäller med desto större skäl om någon av spelarna har nått mer än sex *hål*. Antag att A först har vunnit fyra *hål* och att B når upp till sju; om A sedan tar ett nytt *hål*, måste han *utan relevé* ta de fyra *hål* som återstår för att nå det åttonde, varmed han blir överlägsen B s sju *hål*.

11. Denne skulle inte desto mindre markeras om han hade avbrutit A med några nya *hål*, vilket endast skulle öka svårigheten att vinna *slaget* genom att lägga till antalet *hål* för B som A måste överträffa utan relevé.
12. Om däremot A, som redan har överträffat B genom det åttonde *hål*et, skulle vilja öka sin vinst och gå ännu längre, och B, med sju *hål*, kommer in i spelet igen och når *utan relevé* det nionde *hål*et avslutat med sin tärning, då skulle A, som först hade överträffat B, själv bli överträffad och förlora det *slag* han hade kunnat vinna.
13. *Refait* inträffar i följande fall: B har tagit sex *hål* eller fler; A kommer upp till lika många *hål*, det sista taget med hans tärning. Han ser av spelets situation att det vore farligt att fortsätta; i detta fall är han inte skyldig att riskera att förlora slaget; han *lyfter spelet* och meddelar ett *refait*. De *hål* som tagits av båda parter annulleras; spelarna börjar om slaget, vars *tröst* betalas dubbelt i alla proportioner som förklaras i artiklarna 4, 17, 18, 31 och 32.

14. Ibland är det klokt att avstå från att vinna ett *slag* och gå med på att bli markerad. A har kommit till det sjätte *hål*et eller längre. B, som redan hade ett *hål*, kommer in i spelet och tar två nya *hål*, det sista med sin *tärning*. När han då ser sitt spels utformning inser han att, då han inte längre kan *lyfta*, det är omöjligt för honom att överträffa motståndaren; att han till och med riskerar en *enfilage*, eller att förlora många *hål* om han envisas med att *stå kvar*. Under dessa omständigheter är det tillåtet för B att *gå sin väg* för att undvika en större förlust, och han betalar A överskottet av de *hål* han vunnit, samt *trösten*. A kan inte vägra.
15. För att markera en *liten bredouille* måste fyra omständigheter sammanfalla:
1. att spelaren tar sex *hål* i *följd*, utan att denna omedelbara *följd* har avbrutits av något mellanhål från motståndaren;
 2. att det första av dessa *hål* är det första i *Trictracs varv*;
 3. att det sista tas med spelarens egen *tärning*, annars måste han gå till det sjunde *hål*et eller ännu längre; och
 4. att han nöjer sig med de vunna *hål* och *lyfter spelet*.
16. Den *lilla bredouille* låter spelaren *lyfta* vid varje *hål* som tas med hans *tärning*, upp till det sjätte *hål*et. Om han har nyttjat denna rätt

kallas hans *lilla bredouille* en *liten bredouille med relevé*. Om han från det första hålet till det sista som avslutar slaget inte har lyft, kallas den *liten bredouille utan relevé*, även i fallet med en tvingad hållning, där spelaren *slagen falskt* vid varje vunnet hål bara skulle vara fri att gå sin väg vid det sista hålet han tar med sin tärning.

17. Varje hål i en *liten bredouille med relevé* är värt två jetoner; trösten är dubbel; sex hål med trösten ger sexton jetoner.
18. Eftersom *liten bredouille utan relevé* är ovanligare och innebär en kedja av lyckliga händelser, belönas den mer. Varje hål ger tre jetoner; trösten är också trippel. Sex hål ger 18 jetoner, trösten sex, tillsammans 24 jetoner.
19. Man kan också göra *liten bredouille* av båda typerna på slutet, när motståndaren redan har tagit hål. Om B har kommit till fem hål och A, som går in i spelet, gör sju över B under de villkor som krävs enligt artikel 15, kommer A att räkna respektive 18 eller 27 jetoner, från vilka B dock avdrar fem jetoner för de fem hål som tagits i början av slaget.
20. Den *lilla bredouille* kan dras ut till det elfte hålet i Trictrac. Med *relevé* ger den 22 jetoner för de elva hålen och fyra i tröst, tillsammans 26 jetoner. Gjord *utan relevé* ger den 39 jetoner. På slutet drar motståndaren av en jeton för varje hål som tidigare tagits.

21. För en *liten bredouille* som går längre än sex *hål*, antingen i *början* eller på *slutet*, måste alla *hål* bortom det sjätte, inklusive detta *hål*, tas med samma *hållning* (se artikel 8).
22. Man kan förlora frukten av en *liten bredouille* genom att *hålla* olämpligt länge. Antag att B har kommit till det sjätte *hål*et, och att han, lockad av hoppet om en ännu mer lönsam *liten bredouille*, inte har velat nöja sig med de sex vunna *hål* utan gått vidare. Om då A, antingen med sin tärning eller med B s, lyckas vinna ett enda *hål*, och B sedan åter kommer in i spelet, kommer denne inte att kunna räkna sina första sex *hål* som annat än enkla, eftersom han därefter har blivit avbruten. Tio *hål* gjorda med denna avbrott betalas endast som tio *jetoner*, från vilka man drar av de mellanhål som A tagit.
23. Detsamma skulle gälla vid *marqué volontaire*; om A, efter att ha avbrutit B s serie av *hål* med ett eller flera *hål* tagna med sin tärning, ansåg det lämpligt att stoppa och *lyfta spelet* för att förhindra en större förlust. Han skulle bara betala A överskottet av hans *hål* som enkla, liksom *trösten* (se artikel 14).
24. B, som redan har en *liten bredouille* men vill driva den längre, kan till och med riskera att förlora den: då är A skyldig att överträffa honom med ett *hål*. Om B befinner sig på sex eller åtta *hål*, måste A gå till det sjunde eller nionde *hål*et. Eftersom B antas redan ha

nått eller passerat *skyldighetshålet*, räcker det inte att A s *hål* görs utan avbrott; de måste också göras från det första *hålet* med samma *hållning*, utan *relevé* (se artikel 10); B kan bara räkna sina *hål* som enkla, vilket minskar vad han måste betala.

25. Även om varje *liten bredouille* i slutet efter en misslyckad *liten bredouille* i början måste göras utan *relevé*, avgörs dess värde av vad den *lilla bredouillen* i början skulle ha varit värd om turen hade gynnat den. Den sista blir dubbel om hålen i den första togs med en eller flera *relevé*, och trippel om hålen togs med en och samma *hållning*. Det vore orättvist att B kunde förlora mot A mer än han själv kunde vinna, och all spekulation skulle försvinna om riskerna med en *liten bredouille* i början med *relevé*, förlängd bortom det sjätte *hålet* och som för vinnaren bara kunde bli dubbel, inte stod i exakt proportion till dess fördelar.
26. Fallet skulle vara helt detsamma vad gäller A s skyldigheter och värdet av hans *lilla bredouille* om B kommit till det sjätte *hålet* som *slagen falskt*, eller till ännu mer avancerade *hål*, som alla, från det sjätte, hade gjorts med A s tärning, så att B bara saknade ett *hål* avslutat med sin egen tärning som skulle ge honom möjlighet att *gå sin väg*. I detta antagande är A tvungen att överträffa B utan *relevé* (se artikel 10), och hans *lilla bredouille* blir dubbel eller trippel beroende

på om B s *hål* togs med *relevé* eller *utan relevé*.

27. Båda spelarna kan genom att vilja driva sina fördelar för långt se sina *lilla bredouille* gå om intet. Antag att B har tagit åtta *hål* i följd och A, efter att ha kommit in i spelet, gör nio andra lika obrutna; om B sedan gör bara två *hål* till, vilket tillsammans med de åtta han hade ger honom tio, markeras A med ett enkelt *hål*.
28. Inte nog med att dessa två *små bredouiller* annulleras; själva slaget blir ogiltigt om A, som nått det åttonde *hål*et och därmed står lika med B, ser det omöjligt att överträffa honom, och för att inte själv bli markerad bestämmer sig för *refait* (se artikel 13).
29. Den *stora bredouillen* skiljer sig från den lilla genom antalet *hål* som måste tas och skillnaden i deras värde. Man måste vinna tolv *hål* utan avbrott, där det första börjar från *Trictracs* första *hål*. Dessa *hål* måste tas från det sjätte och framåt med samma *hållning*, dock med undantag för damernas *utdrag* vid *jan de retour*. Det sista *hål*et måste avslutas med vinnaren's tärning; om det tas med motståndarens tärning måste den förste gå till det trettonde *hål*et, eller ännu längre, tills han lyckas avsluta ett *hål* med sin egen tärning. Slutligen måste spelaren gå *sin väg*.
30. Av det att den *stora bredouillen* måste göras endast från det sjätte *hål*et *utan relevé* följer att spelaren har rätt att lyfta vid vart och

ett av de fem första hålen tagna med sin tärning. Eftersom han kan ha utnyttjat denna rätt eller inte kallas den stora bredouillen, liksom den lilla, av två slag: med relevé och utan relevé.

31. Alla hål tagna i stor bredouille med relevé räknas fyrdubbla, liksom trösten. Tolv hål ger 48 jetoner, trösten 8; tillsammans 56 jetoner.
32. Hålen i den stora bredouillen utan relevé, däremot, oavsett om hållningen är tvingad eller frivillig, värderas femdubbelt liksom trösten. Tolv hål ger 60 jetoner, trösten 10; tillsammans 70 jetoner³⁵.
33. Om A, efter att ha tagit det tolfte hålet med sin tärning, bedömer att han utifrån spelets upplägg kan göra ett större antal hål, står det honom fritt att börja varvet om och fortsätta med samma hållning; han stannar först när han tycker det lämpligt för att inte förlora sina fördelar; då betalar B A det totala antalet hål han gjort, med samma kurs som de tolv första, det vill säga enligt den stora bredouillens natur, fyrdubbla eller femdubbla. I första fallet ger 20 hål med trösten 88 jetoner; i andra, 110.
34. Om däremot B, efter tolv eller fler hål tagna av A, lyckas ta ett enda hål, vare sig med sin egen tärning eller motståndarens, förlorar A den stora bredouillen; alla de hål han tagit före eller efter B s räknas då bara som enkla.

35. Den *stora bredouillen* görs, liksom den lilla, på *slutet*, med *relevé* och utan *relevé*. Man drar av de *hål* motståndaren tagit i *bönjan*.
36. Om motståndaren hade nått det sjätte *hål*et eller längre måste den *stora bredouillen* på *slutet* göras från det första *hål*et inte bara utan avbrott utan också med samma *hållning* (se artikel 10).
37. Trots att denna skyldighet är uppfylld blir den *stora bredouillen* inte femdubbelt annat än om de *hål* som den första spelaren tagit upp till och med det sjätte *hål*et, eller längre, tagits utan *relevé*. Om denne har *lyft* får den siste bara fyrdubbelt för sin *stora bredouille*.
38. Den *stora bredouillen* på *slutet* kan till och med inträffa mot en spelare som, efter att ha tagit tolv *hål*, vilket ger honom den *stora bredouillen*, velat gå längre. Antag att A nått det fjortonde *hål*et; att B, efter ett oturligt kast, kommer att ta ett *hål* som får honom att utan avbrott och utan *relevé* nå det femtonde *hål*et och därmed överträffa motståndaren (se artikel 10); A kan då inte räkna sina fjorton *hål* som annat än enkla och kommer att betala, med avdrag för 14 *jetoner* och beroende på hur hans misslyckade *stora bredouille* klassificeras, fyrdubbelt eller femdubbelt för B s *hål*; *trösten* följer samma proportion.
39. Det händer ibland, särskilt i *jans de retour*, att spelaren tar det tolfte *hål*et med motståndarens *tärning*, så att han inte kan

Lyfta spelet för att markera den stora bredouillen. Denna slump inträffar ofta under flera hål i följd; därefter kommer motståndaren in i spelet och lyckas själv göra den stora bredouillen. Detta fall överensstämmer helt med det föregående. Den som gör den stora bredouillen på slutet måste överträffa motståndaren med samma hållning (se artikel 10), och värdet av hans stora bredouille bestäms av vad motståndarens stora bredouille skulle ha varit värd om den hade fullbordats.

40. Kombinationen som förklarats i artikel 27 gäller även för den stora bredouillen, det vill säga att slaget kan vinnas endast som enkelt, även om båda spelarna turvis hade kunnat markera den stora bredouillen.
41. *Marqué volontaire* och *refait* verkar på den stora bredouillen på samma sätt som på den lilla. I det första fallet, när vinnaren har blivit avbruten, får han endast överskottet av sina hål som enkla; i det andra fallet, då den stora bredouillen i början har misslyckats och den på slutet stöter på ett oöverstigligt hinder i det hål som krävs för att överträffa motståndaren, kommer *refait* nödvändigtvis att ge kompensation med hänsyn till den antagna håls jämligheten mellan spelarna (se artiklarna 13 och 14).
42. Den lilla och den stora bredouillen i början med *relevé* känns igen av sig själva, eftersom motståndaren inte har tagit något hål. Det vore

därför överflödigt att använda en särskild markering när spelaren, efter att ha tagit det första *hål*et, *lyfter* spelet för att gå sin väg.

43. Den lilla och den stora *bredouillen* i *bönjan* utan *relevé* anges av *standaret* som spelaren placerar på sidan av *talet*, i ett av de *hål* på *brädan* som är avsedda för att markera de vunna *partierna*. Han tar det från det första *hål*et, vare sig han *står kvar* frivilligt eller, när han *slås falskt*, tvingas *stå kvar*. Detta *standar* behålls till slutet av *slaget* så länge spelaren inte avbryts av ett *hål* som motståndaren tar, och så länge han fortsätter att göra *hål* utan *relevé*. *Utdraget* av damerna vid en ny *reprise* skadar honom inte. Om han *lyfter* utan att ha blivit avbruten tar han bort *standaret* men behåller sin rätt till *bredouille* med *relevé*. Blir han avbruten tar han också bort *standaret*, men därmed avsäger han sig *bredouillen*.
44. Den lilla och den stora *bredouillen* på slutet med *relevé* markeras med *kravatt*³⁶, som den spelare som avbryter motståndaren utan att fortsätta med samma *hållning* fäster vid sitt *fichet* från det första *hål*et. Han lossar den så snart han själv avbryts. Om han behåller den till slutet av *slaget* är *bredouille* med *relevé* fastställd.
45. När däremot spelaren som avbrutit motståndaren inte *lyfter* vid sitt första *hål* tar han förutom *kravatten* även *standaret*. Han behåller båda

till det sista *hål*et som avslutar *slaget*, så länge han inte avbryts och fortsätter *utan relevé*. Om han *lyfter spelet* utan att ha blivit avbruten tar han bara bort *standaret*. Om han avbryts tar han bort både *kravatten* och *standaret*, eftersom *bredouillen* inte längre gäller efter avbrottet. I de undantagsfall som beskrivs i artiklarna 25, 26, 37, 38 och 39 tar spelaren endast *kravatten*³⁷.

46. Ett parti *Trictrac att skriva* består, som tidigare sagts, av ett överenskommet antal *slag* som i slutänden binds samman för att ge ett allmänt resultat. Man spelar tolv eller åtta *slag*, alltid ett jämnt antal. *Hälften* av det totala antalet *slag* kallas *komplett*.
47. Den av spelarna som förlorar ett *slag*, efter att ha betalat de *jetoner* som härrör från de *hål* han har förlorat, vare sig de är enkla eller i en *liten* eller *stor bredouille*, markerar *slaget* med en *jeton*. Lådan som innehåller *marker* separerar de *slag* som spelarna har förlorat; var och en placerar sina *jetoner* på den sida av lådan som vetter mot honom, i rader om tre.
48. När alla överenskomna *slag* är spelade räknar man de *slag* som varje spelare har förlorat. Den som är markerad bortom *komplett*, alltså ett större antal *slag* än motståndaren, betalar denne fyra *jetoner* för varje *slag* han har förlorat mer än motståndaren. Låt oss anta att i en match på tolv *slag* har B blivit markerad

sju gånger och A bara fem; B betalar två gånger fyra *jetoner* till A, eftersom han är markerad två *slag* mer än A. Dessa överskjutande *slag* kallas *parier*. Ibland använder man termen *postillon* eller *Suisse* som betecknar de *slag* som en av spelarna är markerad över *komplett*. Till sin natur motsvarar en *postillon* två *parier*.

49. Utöver de fyra *jetonerna* för varje *pari* betalar den som blivit markerad det största antalet *slag* extraordinärt 20 *jetoner* till vinnaren, kallad *pariennas svans*.
50. När antalet *slag* som förlorats är lika mellan de två spelarna, eller med andra ord, när var och en av dem bara är *komplett*, kan det varken finnas några *parier* eller någon *pariennas svans* att betala.
51. Varje spelares insats i början av partiet är 20 *jetoner*.
52. Den som förlorar mer än sin insats betalar överskottet i *marken*, som han tar ur lådan. En *mark* är värd 10 *jetoner*. När A, som vunnit *marken*, börjar förlora igen under partiet, betalar han beloppet av sin förlust till B genom att återlämna de *marker* han vunnit till denne, vilka han lägger tillbaka i lådan; om han förlorar mer än han vunnit, till exempel fyra *marker* men bara vunnit en, kvittar han B den vunna *marken* genom att lägga den i lådan och tar ut tre för att betala resten. Då anses lådan ursprungligen tillhöra B, vars *marker*

därför belastade honom; den övergår till A, men kan innan partiets slut återgå till B.

53. När partiet är slut ser man först vem av spelarna som vinner *jetoner* på den andre. Vinnaren tar till sig de tolv *jetoner* som placerats efter hand för varje förlorat *slag* på båda sidor om lådan. Om *jetonerna* är lika, som i en match med tolv *slag* där varje spelare har 14 *jetoner* kvar, eller om den ena har en *mark* och fyra *jetoner* medan den andre har 24, vilket efter att *marken* bytts och lagts i lådan också lämnar 14 *jetoner* till vardera, delar spelarna på dessa tolv *jetoner*, vilka utgör *jetonernas svans*.
54. Därefter fortsätter man med att räkna och betala *parierna*. Förloraren betalar, som redan sagts, fyra *jetoner* per *pari* och tjugo *jetoner* för *pariernas svans*. Följaktligen kostar två *parier* eller en *postillon* 28 *jetoner*, fyra *parier* eller två *postillons* 36 *jetoner*, sex *parier* eller tre *postillons* kostar 44 *jetoner*, och så vidare, med en ökning på åtta *jetoner* för varje ytterligare *postillon*.
55. Om man omkastade ordningen för betalningen, det vill säga om den som förlorar *parierna* började betala dem innan man hade fastställt till vilken spelare *jetonernas svans* ska gå, skulle *pariernas svans* nästan alltid ta *jetonernas svans*, som den spelare som vinner *parierna* inte har någon rätt till.
56. För att förenkla uträkningen i slutet av

partiet enas man om priset på spelet i *marker* istället för att fastställa det i *jetoner*. Till exempel kan en *mark* vara värd 100 €. Om förloraren har sex *jetoner* kvar av sin insats på 20 *jetoner*, räknas dessa sex som en hel *mark* till hans fördel. Om han istället bara har fyra *jetoner* kvar räknas de inte; han anses ha förlorat sina 20 *jetoner*, eller värdet av två *marker* i sin helhet. Fem *jetoner* spelas kvitt eller dubbelt på högsta kastet.

57. Man kan till och med klara sig utan *jetoner* och *marker* genom att skriva upp i två kolumner på ett kort hur många *jetoner* varje spelare förlorar varje *slag*. När de tolv *slagen* är spelade adderar man kolumnerna och lägger till i kolumnen för den som förlorar flest *jetoner* så många *jetoner* som han är markerad i *slag*. Om *parierna* är olika lägger man beloppet av de förlorade *parierna*, med deras *svans*, till kolumnen för den som förlorar *parierna*. Då subtraherar man den mindre förlusten från den större. Resterande ger den verkliga förlusten i *jetoner*; dessa *jetoner*, delade med tio, omvandlas till *marker*.

Följande exempel gör att var och en kan markera utan *jetoner*:

	A förlorar jetoner	B förlorar jetoner
1	13.....23	
2	7.....27	
3	9.....16	
4	17.....64	
522	

6	19
.....	23
.....	24

46.....	218

På andra sidan 218 jetoner
 En jeton för varje slag markerat 8
 Fyra parier 16
 Pariernas svans 20

--
 262 jetoner
 Förlust för A avdragen - 46 jetoner
 --
 Reell förlust för B - 216 jetoner
 vilket gör 22 marker

58. Varje spelare har omväxlande tärningen i början av ett nytt slag. Om A hade den i det första, behåller han tärningen i alla *udda* slag till slutet av partiet. B, tvärtom, har den fördelen i alla *jämna* slag.
59. Ibland befinner sig spelarna i en situation där de måste avbryta partiet för att avsluta det en annan dag. Följande är de viktiga omständigheter man bör notera:

Parier	Jetoner	Marker
A - 3.....	15.....	7
B - 5.....	17.....	- ← Tärning

60. Hittills har vi talat om Trictrac *att skriva* mellan *två* spelare. Man kan också spela det *på tre* och *på fyra* personer.
61. Det finns två sätt att spela det *på tre*; det första när en av de tre är *katt* och de två

andra, med samma öde, förenar sig mot honom. I detta fall spelar de två *partnerna* omväxlande två *slag* i följd mot *katten*, som spelar alla *slag*. I ett parti på tolv *slag* byts varje *partner* tre gånger. *Katten* har tärningen i alla *udda* slag.

62. Vid det *andra* sättet att spela på tre har var och en av de tre spelarna ett separat intresse; de spelar då *runt*, A mot B, B mot C, C mot A, och samma ordning upprepas tills partiet är slut.
63. Antalet *slag* i ett parti *på rundgång* måste vara delbart med tre, samma antal som antalet spelare. Det blir alltså nio eller tolv *slag*. Varje spelare spelar samma antal *slag*; nämligen sex *slag* i en match på nio, och åtta *slag* i en match på tolv.
64. Om alla tre spelarna i slutet av partiet har blivit markerade lika många *slag*; till exempel fyra *slag* i en match på tolv; är det uppenbart att, eftersom alla tre bara är *kompleta*, det varken kan finnas några *parier* eller någon *pariernas svans* att betala mellan dem.
65. I fallet med ojämlika *parier* kan tre olika kombinationer uppstå.

För det första, när en av spelarna endast är *komplett*. Antag matchen är tolv slag, av vilka varje spelare spelar åtta:

A är markerad 2 slag, 2 under komplett
B 4 slag, alltså komplett
C 6 slag eller 2 postilloner.

12 slag

Under detta antagande vinner eller förlorar B inga *parier*, eftersom han blivit markerad lika många *slag* som han har markerat de två andra.

C, som är markerad sex *slag* och följaktligen bara markerat två, förlorar fyra *parier* till förmån för A, som bara blivit markerad två *slag* men markerat sex. Dessa fyra *parier* med deras *svans* ger honom 36 *jetoner*.

För det andra, när två av spelarna förlorar *parierna*.

A är markerad 1 slag, 3 under komplett
B 5 slag eller 1 postillon
C 6 slag eller 2 postilloner

12 slag

A, som bara markerats ett *slag* men markerat sju, har sex *parier* till sin fördel, som betalas av de två andra spelarna i följande proportioner.

B förlorar två, eftersom han markerats fem *slag* medan han bara markerat tre; det blir åtta *jetoner*.

C förlorar fyra, då han markerats sex *slag* medan han bara markerat två; det blir sexton *jetoner*.

B och C, som båda förlorar *parierna*, betalar vardera hälften av *pariernas svans* på 20 *jetoner*; alltså tio *jetoner* per person.

A får alltså 18 *jetoner* av B, och 26 av C, sammanlagt 44 *jetoner*.

Om A hade markerats två *slag* och B och C var och en fem *slag*, hade de båda förlorat två *parier* mot A, som skulle ha fått 18 *jetoner* av var och en av dem, sammanlagt 36 *jetoner*.

För det tredje, när endast en av spelarna förlorar *parierna*.

A är markerad 8 slag eller 4 postilloner
B 1 slag, 3 under komplett
C 3 slag, 1 under komplett

12 slag

A, som markerats åtta gånger, det vill säga lika många *slag* som han spelat, förlorar nödvändigtvis åtta *parier*.

Av dem går sex till B, som bara markerats ett slag medan han markerat sju, och därmed är överlägsen med sex *parier*; det är 24 *jetoner*.

De två andra *parierna* tillhör C, som markerats tre gånger men markerat fem, vilket ger honom ett övertag på två *parier*, vilket är åtta *jetoner*.

Dessutom förlorar A 20 *jetoner* från *pariernas svans*, som delas mellan B och C; hans totala förlust är således 52 *jetoner*, varav B får 34

och C 18.

Om B och C hade markerats lika, var och en två *slag*, är det klart att de åtta *parier* som A skulle ha förlorat borde delas lika mellan B och C; varje skulle få 26 *jetoner*.

66. För att avgöra vilka av de tre spelarna som börjar partiet kastar var och en av dem en gång. Om A slår en *femman*, B en *trea* och C en *tvåa*, är det A som börjar med B. Han har tärningen, eftersom hans tal var högre än B s. Den av de två som blir markerad i detta första *slag* fortsätter med den tredje. Om det var C som markerades skulle han fortsätta med B; B skulle spela igen med A, och så vidare.
67. Den spelare som markerat det första *slaget*, och därför är ute ur spelet, avslutar partiet med den av de tre som inte har spelat det första *slaget*; den som finns kvar i spelet har alltid tärningen.
68. Det är tillåtet för den spelare som inte spelar att ge råd mot den av de två andra som är minst markerad.
69. Vid varje *slag* betalar förloraren *trösten* i alla dess proportioner både till den som markerat det och till den tredje spelaren som inte är i spelet.
70. Två insatser om 20 *jetoner* vardera och två lådor i olika färger räcker för betalning och sluträkning mellan tre spelare, av vilka en måste vinna. De två spelare som börjar i första

slaget tar *jetoner*; den tredje använder en låda från vilken han tar *marker* om han förlorar. De två lådorna passerar under partiet från en spelare till en annan, som förklarats i artikel 52. Om den spelare som inte har någon insats i *jetoner* har sådana kvar i slutet av partiet är det uppenbart att de är vunna för honom, eller att de hjälper till att minska hans förlust.

71. Om man skjuter upp partiet till en annan dag kommer noteringen att innehålla följande:

A utan insats i jetoner. 4 parier, 5 jetoner.
B från A : 1 pari, 21 jetoner, 8 marker
från C : 2 marker
C 4 parier, 5 jetoner
C fortsätter med B

72. När man spelar *Trictrac* att skriva fyra personer; då är det två spelare som går samman mot två andra. Varje samhälle representerar en spelare. Reglerna för detta sätt att spela är nödvändigtvis helt desamma som de som redan förklarats ovan mellan två spelare.
73. De två högsta kasten avgör, liksom i *Trictrac* på *rundgång*, vilka av de fyra spelarna som börjar. Den av de två som markerats blir kvar i spelet och spelar med den andra motståndaren. Följande exempel visar i vilken ordning spelarna fortsätter sinsemellan:

FÖRSTA laget består av A och B
ANDRA laget av C och D
A börjar med C
A blir markerad och fortsätter med D
D spelar med B
B spelar med C
C spelar med A
A spelar med D, etc.
precis som man gör i fyrmans-piqué

74. C, som markerat A i det första slaget och därför är ute ur spelet, måste avsluta partiet med B, som inte spelat det första slaget.
75. Fallet skulle vara exakt detsamma vad gäller A s skyldigheter och värdet av hans *lilla bredouille* om B nådde det sjätte *hål*et som *slagen falskt*, eller ännu mer avancerade *hål* som alla från det sjätte hade gjorts med A s tärning, så att B saknade endast ett *hål* avslutat med sin egen tärning som gav honom möjlighet att *gå sin väg*. I detta antagande är A skyldig att överträffa B *utan relevé* (se artikel 10), och hans *lilla bredouille* blir dubbel eller trippel beroende på om B s *hål* gjordes *med relevé* eller *utan relevé*.

Kombinerad Trictrac

Spelets natur.

När *Trictrac att skriva* introducerades i Wien tog flera spelare ställning för detta spel; andra fortsatte att föredra den vanliga metoden med *tolv hål*. En *Trictrac*älskare som behärskade båda spelsätten och reflekterade över de särskilda skönhetserna i var och en av metoderna kom på idén att förena dem i samma spel. Han kallade det *kombinerad Trictrac*: metoderna bevaras var och en i sin integritet.

När man spelar *kombinerad Trictrac* spelar man samtidigt *Trictrac att skriva* och *Trictrac till parti*. Varje vunnet *hål* räknas samtidigt för båda spelen, som aldrig blandas samman, men eftersom dessa två spel ibland är motstridiga i fråga om taktiken har man reserverat åt spelaren möjligheten att *suspendera* den av de två delar som han finner lämplig att stoppa.

Reglerna för *Trictrac att skriva* är allmänt kända, så man nämner endast den enda förändring som man ansåg tillföra detta spel ett nytt intresse. Man har ansett att en *liten bredouille* gjord med samma *hållning* förtjänar en större belöning än en som görs efter att man har *lyft*. Följaktligen betalas den första *trippel*, medan den andra betalas *dubbel*. Av samma skäl ger den *stora bredouillen* gjord i en *hållning* fem *jetoner* för varje *hål*, medan spelaren om han har *lyft* bara får fyra.

Partiet med *tolv hål* spelas i Österrike med *hederspoäng*, det vill säga att man vinner det *enkelt*, *dubbelt*, *trippelt* och *fyrdubbelt*. Det vinnas *enkelt* av den spelare som först når det *tolfte hålet* medan motståndaren har passerat det *sjätte*. Det är *dubbelt* om motståndaren inte har mer än *sex hål*; *trippelt* om spelaren som tar *hål* som tvåa når det *tolfte* utan att ha avbrutits av något nytt *hål* från motståndaren; slutligen *fyrdubbelt* när en av spelarna gör sina *tolv hål* utan att den andra lyckas ta något.

För att göra *Trictrac till parti* ännu mer intressant har man lagt till *fortsättningen*, vars effekter är följande.

I *Trictrac till parti* spelat utan *fortsättning* avgör det *tolfte hålet* vinsten av partiet; det avslutas därmed, vinnaren måste nödvändigtvis *lyfta* spelet och *gå sin väg*. Om han vid detta *tolfte hål* hade ett överskjutande *hål* räknas inte detta *hål*, eftersom det föregående partiet inte påverkar det följande.

I partiet med *fortsättning* säkerställer det *tolfte hålet* inte mindre vinsten av partiet; men när det gäller möjligheten att *lyfta* spelet för att *gå sin väg* gör man skillnad på om det *sista hålet* tas med den egna tärningen eller med motståndarens. I det första fallet har vinnaren valet att *lyfta* spelet eller att *fortsätta utan relevé*, beroende på om spelets disposition verkar gynnsam eller farlig för honom; i det andra fallet måste han nödvändigtvis stå kvar, oavsett vilket ris han får möta; däremot

räknas de poäng eller *hål* bortom det tolfte *hål*et för det följande partiet; om han vid det tolfte *hål*et hade ett dubbelt *hål* skulle han föra över ett *hål* till det följande partiet.

Det har sagts att när intressena i de två partier som ska gå tillsammans tycks krocka har spelaren frihet att stoppa den av de två han anser lämplig. Då berör alla spelhändelser under intervallet av *suspension* endast det parti som *fortsätter*; det *suspenderade* partiet förblir inte bara i samma läge när det gäller antal vunna *hål* utan också i sina förhoppningar. Partiet *med hederspoäng* behåller sina rättigheter till fyrdubbelt, trippelt och så vidare. Partiet *att skriva* har möjlighet att markera *stor* eller *liten bredouille*.

Man kan bara *suspendera* ett av partierna vid ett *hål* taget med sin tärning som skulle ha givit spelaren rätt att *lyfta* spelet. Han utövar denna rätt fiktivt när det gäller det *suspenderade* partiet; men i fråga om det andra som han väljer att låta gå måste han *stå kvar* och *fortsätta* med samma *hållning*.

Det *suspenderade* partiet förblir stoppat bara fram till första *relevé*, det vill säga så länge ingen av spelarna anser det lämpligt att *lyfta* spelet vid ett *hål* taget med sin tärning; när en av dem har *lyft* spelet börjar båda partierna åter gå tillsammans med den nya *relevé*. Man noterar att damernas *utdrag* i *jeu de retour*³⁸ inte ska räknas som *relevé*.

När det gäller att *suspendera* partiet *att skriva* finns det två fall att skilja: om man har nått det

sjätte hålet eller inte.

I första fallet, när spelaren kommit till det sjätte hålet eller längre, låter han sig betalas för de tre hål han vunnit, vare sig enkla eller i *liten* eller *stor bredouille*, *dubbel* eller *trippel*, *fyr*dubbel eller *fem*dubbel, och motståndaren måste markeras; därmed är slaget avslutat. De nya hål med samma hållning kommer endast att tillhöra partiet med *hedenspoäng* som fortsätter.

I andra fallet, när slaget inte har avslutats därför att spelaren inte har nått det sjätte hålet, förblir partiet att skriva i sitt nuvarande tillstånd. Om spelaren kunde aspirera till en *liten bredouille* behåller han rätten till den; men han kan endast kräva betalt *dubbelt*, eftersom man för att få den *trippel* inte får ha relevé förrän sista hålet som avslutar slaget, och spelarens handling att suspendera partiet att skriva är detsamma som om han hade gått sin väg.

Sättet att suspendera partiet med *hedenspoäng* är av ett slag, liksom dess effekter bara kan vara enhetliga. Partiet förblir helt i samma situation som det befinner sig i vid tidpunkten då det stoppas.

De riktlinjer som ska avgöra när spelarna ska utnyttja denna rätt att suspendera den ena delen och låta den andra fortsätta, och den praktiska metoden att genomföra detta, kommer att förklaras längre fram när den mekaniska delen av det nya spelet har behandlats.

Efter dessa nödvändiga upplysningar om att förena de två partierna till en helhet i *kombinerad Trictrac* bör man även nämna *poulen*, som visserligen endast berör partiet *med hederspoäng* men vars resultat ofta är oberoende av detta, så att den på sätt och vis bildar ett *tredje separat spel*. För att undvika långrandighet hänvisas läsaren till kapitel 3 *Om poulen som endast gäller partiet med hederspoäng* där allt som rör den första insatsen, de betalningar som ska göras, hur man tar *poulen* efter att ha tagit två partier i följd och dess varaktighet förklaras i största detalj.

Man spelar *kombinerad Trictrac* precis som *Trictrac att skriva*, en mot en, två mot två, två mot *katt*; men man kan inte spela det *på rundgång*.

När två *partner* spelar mot två andra eller mot *katten*, lämnar spelarna spelet i samma ordning som i *Trictrac att skriva*; det är de avslutade slagen som avgör deras *utträde*, inte partiet *med hederspoäng*. Den spelare som tar över avslutar det parti han finner påbörjat och som hans *partner* inte kunnat slutföra samtidigt som han avslutade slaget.

Om spelaren som avslutar slaget skulle vilja bli betald för vinsten i partiet *att skriva* och låta endast partiet *med hederspoäng fortsätta*, stannar han i spelet till första *relevé*; sedan ger han sin plats till sin *partner*.

Om det finns fler än två spelare har den som stannar i spelet tärningen. Om de bara är två har var och en omväxlande tärningen, på samma sätt som i Trictrac att skriva.

Om olika marker och andra saker som krävs för kombinerad Trictrac.

Eftersom kombinerad Trictrac förenar två spel som är så olika i sina förlopp är det uppenbart att de hål som tas gemensamt för den ena och den andra delen inte kan avancera länge tillsammans i samma takt. Man har därför tvingats hitta sätt att vid första ögonkastet urskilja de hål som tillhör varje del för sig.

Två marker av olika metaller, till exempel förgyllda och försilvrade, där den första alltid används för att markera hålen i partiet att skriva och den andra för att markera hålen i partiet med hederspoäng, har helt uppfyllt det avsedda syftet.

Men hålen som tas av båda spelarna i början av det kombinerade partiet måste nödvändigtvis gälla båda delarna på samma gång. Samma sak händer ofta under spelets gång. För att markera att dessa hål räknas lika för partiet att skriva och för partiet med hederspoäng använder man en markör vars brätte är

hälften *förgyllt*, hälften *försilvrat*; denna tredje markör, som kallas den *bimetalliska markören*, gäller för båda spelen på en gång. Den används så länge de två delarna fortsätter att avancera jämnt i *hål*, det vill säga till exempel att det tredje *hål*et i den ena också är det tredje *hål*et i den andra. När en av delarna avslutas medan den andra fortsätter, är *hål*en i de två delarna inte längre gemensamma; den *bimetalliska markören* måste då nödvändigtvis upphöra. Anta att spelaren A, som når det sjätte *hål*et med sin tärning, finner det lämpligt att markera sin motståndare; i så fall avslutas det första *slaget* i partiet *att skriva*, medan partiet *med hederspoäng* bara har kommit till det sjätte *hål*et. Detta *hål*, som inte längre gäller partiet *att skriva*, måste markeras med en *försilvrad markör* som tillhör partiet *med hederspoäng*; således ersätts den *bimetalliska markören* av denna *försilvrade markör*. Det första nya *hål*et som vinns av samma spelare blir det sjunde i partiet *med hederspoäng* och det första i det andra *slaget* i partiet *att skriva*.

Genom att flytta den *försilvrade markören* från det sjätte *hål*et till det sjunde kommer den *förgyllda markören* för partiet *att skriva* att hamna på det första *hål*et, och de två partierna fortsätter att avancera på detta avstånd av sex *hål* mellan sina *markören* tills ett av dem avslutas eller suspenderas och avståndet mellan de två partierna ändras igen. Antag att samme spelare A som markerade B vid det sjätte *hål*et markerar honom igen i följande *slag* men vid det åttonde *hål*et. Man förstår att partiet *med hederspoäng*, som vid det första *slaget* var på sitt

sjätte hål, måste ha varit på det tolfte, alltså på sitt sista hål, när partiet *att skriva* var på det sjätte hålet i sitt andra slag. Det sjunde hålet i det andra slaget är således nödvändigtvis det första hålet i den andra omgången av partiet *med hederspoäng*; det åttonde och sista hålet i partiet *att skriva* blir det andra hålet i den andra omgången av partiet *med hederspoäng*.

Om man tar sig besväret att följa denna förflyttning av *markörerna* fram till det tredje slaget kommer man att se att det första nya hålet som A vinner blir det första i det tredje slaget i partiet *att skriva* och det tredje i den andra omgången av partiet *med hederspoäng*; denna del, som i andra slaget låg sex hål framför partiet *att skriva*, kommer i det tredje bara att ligga två före.

Om i den beskrivna situationen B kommer att ta ett hål måste han ta den *bimetalliska markören*, eftersom han inte hade några hål varken i det ena eller det andra partiet. Om samme spelare gör tolv hål utan att avbrytas, vilket ger honom trippel i partiet *med hederspoäng* och den *stora bredouillen* i partiet *att skriva*, kommer den *bimetalliska markören* att ha tjänat honom fram till det tolfte hålet, det sista i båda spelen. Eftersom A s hål i båda delarna därefter är utsuddade och B inte längre har några hål i någon av delarna, måste spelarna använda den *bimetalliska markören* i nästa slag.

Den fjärde markören är svart och används för att suspendera partiet. För detta ändamål drar varje spelare ut markören för det suspenderade partiet från sitt hål och ersätter den med den svarta markören; denna anger det läge där det suspenderade partiet befann sig för båda spelarna vid det ögonblick då det stoppades.

När en av spelarna låter sig betalas för vinsten av slaget i partiet att skriva och endast partiet med hederspoäng fortsätter är det uppenbart att markören för partiet att skriva måste tas bort helt och hållet; denna del, som redan är avklarad, är inte i läge att suspenderas för att återupptas i samma tillstånd, utan ska endast börja om efter den första relevelé.

För att visa spelarnas avsikt i detta avseende placerar man den svarta markören i det sista hålet, på sidan av vilohörnet; därefter markeras de hål som vinnas endast med markören som representerar partiet med hederspoäng, utan att flytta den svarta markören.

Det händer ibland att den spelare som vill suspendera ett av partierna råkar ha den bimetalliska markören; andra gånger är det hans motståndare som har denna markör: men den bimetalliska markören kan inte flyttas eller bytas ut mot en annan förrän den spelare den tillhör har tagit ett nytt hål.

För detta korta intervall placerar man markören för det suspenderade partiet i hålet omedelbart före det

som den *bimetalliska markören* innehar. När spelaren tar ett *hål* på det *fortsatta* partiet dras den *bimetalliska markören* samt den för det *suspenderade* partiet ut. Den förstnämnda ersätts av den *svanta markören* som är avsedd att ange det *suspenderade* partiet, och den förblir orörlig på sin plats till dess att en ny *relevé* återaktiverar det *suspenderade* partiet. Markören för det *fortsatta* partiet används för att markera de *hål* som berör det.

Det finns ännu ett fall att förklara för det *suspenderade* partiet; det är när det *suspenderade* partiet först ligger på mer avancerade *hål* än det *fortsatta* partiet och att det senare, när det vinner *hål*, kommer att nå³⁹ det *hål* som redan är fyllt av den *svanta markören* som representerar det *avstannade* partiet. När båda partierna då sammanfaller i samma *hål*, så länge som det *fortsatta* partiet stannar i detta *hål*, ersätter man den *svanta markören* med den *bimetalliska markören* och placerar i *hållet* precis före detta markören för det *suspenderade* partiet, som får ligga där så länge det *fortsatta* partiet inte avancerar. Så snart detta tar ett nytt *hål* används markören för det *fortsatta* partiet för att markera det; den *svanta markören* ersätter den *bimetalliska*, som endast tjänade under den begränsade tiden; markören för det *suspenderade* partiet dras till slut bort ur sitt *hål*.

Efter att ha talat om markörerna är det lämpligt att nämna *standaret* och *kravatten*. *Standaret* är tecknet på en *liten* eller *stor bredouille* som gjorts med samma *hållning*, det vill säga *utan* att spelaren har

Lyft från det första *hål*et i *slaget* till det sista som avslutar samma *slag*. Så snart han bestämmer sig för att stå kvar efter det första *hål*et han vunnit, eller när han *slås falskt* och tvingas *stå kvar*, måste spelaren, för att visa att han fortsätter med samma *hållning*, placera *standaret* i ett av *hål*en på *Trictracs sidoband* på sidan av *talet*, så länge han anser det lämpligt att stanna; *standaret* förblir på plats; men om han vid ett nytt vunnit *hål* finner spelets disposition ogynnsam och bestämmer sig för att *lyfta spelet*, måste han ta bort *standaret* och därmed avsäga sig rätten till de tre *jetonerna* per *hål*.

För att undvika tvister placerar spelaren först *standaret* efter det första vunna *hål*et innan han har kastat tärningen; senare skulle han inte längre bli accepterad.

Kravatten, som är en *jeton* genomborrad i mitten, används även för partiet *att skriva* och för partiet *med hedenspoäng*; i det förstnämnda motsvarar den exakt *standarets* funktion i Frankrike, det vill säga att den anger spelarens rätt till *liten bredouille* i *slutet*; i det sistnämnda anger den hans rätt till *trippel*. Direkt efter att ha tagit det första *hål*et fäster spelaren *kravatten* vid markören med vilken han markerar det vunna *hål*et, och han låter den sitta kvar så länge han inte avbryts av ett nytt *hål* av motståndaren: om *kravatten* fortfarande är på markören vid slutet av det tolfte *hål*et, det sista i partiet *med hedenspoäng*, vinnns den *trippel*; på samma sätt, om i partiet *att skriva* *kravatten* inte har

lämnat markören fram till det sista hålet som avslutar antingen den lilla eller den stora bredouillen, kommer spelaren att vinna två eller fyra jetoner per hål, såvida inte standaret, som likaledes behållits sedan det första hålet, ger honom rätt att få hålen betalda trippelt eller femdubbelt.

Användningen av kravatten sträcker sig även till de fyra markörerna i det fortsatta partiet, så det är nödvändigt att förklara dess olika tillämpningar.

När A har den bimetalliska markören och B, som inte hade något hål, tar den i andra hand, fäster han kravatten på den, vilket gäller för båda partierna lika. Samma sak skulle hända om A hade hål för båda markörerna utan kravatt på någon, medan B inte hade några hål; om A däremot påbörjar ett nytt slag, samtidigt har tre hål i partiet med hederspoäng, och B gör det första hålet i detta nya slag; tar han den bimetalliska markören med kravatt; men denna kravatt gäller endast för partiet med hederspoäng, i vilket den anger trippel; medan den i partiet att skriva inte har något värde, eftersom det gäller en bredouille i början för B.

Antag nu att A har tre hål i partiet med hederspoäng och inget hål i partiet att skriva; medan B har den bimetalliska markören med kravatt; att A, säger vi, tar ett nytt hål som gäller båda partierna; då måste kravatten på B s bimetalliska markör tas bort, eftersom A har gjort ett hål i partiet med hederspoäng som tar bort hans rätt till trippel.

Samtidigt tar A *kravatten* med avseende på partiet *att skriva*, eftersom han siktar på en *bredouille* i *andra hand*; därmed representerar B s *bimetalliska markör* endast *enkla hål*, om man inte tar hänsyn till möjligheten att vinna partiet *med hederspoäng* dubbelt, om A inte når det *sjunde hålet*.

I följande fall kommer de två spelarna att använda *kravatten*, var och en på sin sida. A och B har påbörjat slaget och båda har *hål* i partiet *med hederspoäng*. B har *kravatten*; han gör det första *hål*et i det nya *slaget* och anser det lämpligt att *suspendera* partiet *med hederspoäng* för att inte utsätta sin *kravatt*. A tar då ett *hål* i sin tur, som bara kan gälla det *fortsatta* partiet, det vill säga partiet *att skriva*. Eftersom B redan har ett *hål* i detta parti måste A nödvändigtvis ta *kravatten*: således används två *kravatter* samtidigt; en av B på den *svarta markören* för det *med hederspoäng suspenderade* partiet, den andra av A för det *att skriva fortsatta* partiet.

Följande kombination får samma spelare att använda de två *kravatterna*. A har sju *hål* på *bimetalliska markören*; B har två *med samma markör försedd med kravatt*, som anger hans rätt till *trippe*l och *bredouille* i *andra hand*. Han vill inte riskera det första; han *suspenderar* alltså partiet *med hederspoäng*, vilket han gör genom att helt enkelt placera markören som hör till detta parti i det *hål* som omedelbart föregår det som den *bimetalliska markören* innehar. Snart därefter vinner B ett nytt *hål*, vilket gör att det *fortsatta* partiet avancerar

medan det *suspenderade* står stilla. För att illustrera denna händelse byter han ut den *svarta markören* mot den *bimetalliska markören*, tar samtidigt bort markören för partiet *med hederspoäng* och ger markören för partiet *att skriva* dess riktiga plats: men eftersom han fortfarande behåller *kravatten* för båda parter måste han nödvändigtvis fästa en på var och en av de två markörerna.

Förutom de fyra markörerna för varje spelare, *standaret* och de fem *kravatter* som just beskrivits, kommer man att ge sig 40 *jetoner*, en låda avsedd för *Trictrac att skriva*, och två andra för partiet *med hederspoäng*, de tre lådorna i olika färger: man kommer att lägga till en korg som används för *poulen*, som kommer att diskuteras i nästa avsnitt.

Eftersom man ibland måste skjuta upp ett påbörjat parti till en annan dag vore det praktiskt att ha kort och penna till hands för att anteckna de väsentliga omständigheterna. Följande modell innehåller allt som är viktigt att notera.

Partiet att skriva

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 3 parier - 6 marker - 18 jetoner

Benoît 5 parier - -

Partiet med hederspoäng

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 4 hål - 7 marker

Benoît 5 hål

Kravatten

Poule

^^^^

17 marker, av vilka:
Amélie 12 - Benoît 5.
Amélie är vid poulén.
Benoît har tärningen.
12 slag gör partiet.

För att ha allting till hands kommer de två spelarna att placera de fyra markörerna i *hålén* på *sidobandet* på sidan av *talet*. *Standaret*, för att vara mer iögonfallande, placeras i ett av *hålén* på motsatta bandet. *Jetonerna* med lådorna för partiet att *skriva* kommer att uppta sidan av *talet*; lådan för partiet att *skriva* och poulkorgen den för *vilohörnet*.

Verkehren.

Om spelet i allmänhet och dess speltermer.

Till Verkehren fordras samma bräde, brickor och tärningar som vid Toccategli och Trictrac, men några spelpenningar och stifter komma ej här i fråga, emedan ingen markering här äger rum.

Spelet öppnas på samma sätt som vid Toccategli är lärt, och brickornas gång är även alldeles lika med vad vid detta spel blivit anført.

Detta spelets namn, *Verkehren* eller *Verkehrt* (som på tyska betyder *förvänd*), härleder sig förmodligen därifrån, att dess gång ibland äger en oväntad och ombytlig vändning, och emedan man som oftast genom en förseelse eller ock genom ett lyckligt kast med tärningarna kan få det bästa spel förvandlat till det sämsta, och lika så oförmodat kan få ett dåligt spel förbättrat. Ett parti *Verkehren* tillbjuder emellertid ett nöjsamt tidsfördriv, och ehuru spelets utgång en och annan gång blott beror av en händelse, så gör ändå välspelning ganska mycket därtill, och den, som bäst känner och förstår spelets natur och regler, skall alltid i längden vinna flera partier, än den, som därmed icke är så grundligt bekant.

Innan man börjar, kommer man överens, om man skall ha 5 *Blottor* ifrån hus, förrän man får göra *Band*, eller om man spelar *fritt Spel*; eller ock *med 5 Band* med eller utan *Junker*⁴⁰. Skiljaktigheten av dessa spelsätt skall bli förklarad nedanför.

Om man sätter en *Bricka* ensamt på ett fält, så kallas den *en Blotta*; men om man sätter två eller flera brickor på ett och samma fält, så kallas detta *ett band*. *Binda* heter således, att sätta ännu en *Bricka* på ett fält, där man förut har en *Blotta*. *Att bryta Band* kallas, att flytta *Brickorna* av ett band, så att de icke blir tillsammans.

Så länge som Brickorna är på motspelarens sida, får man icke binda dem annorstädes än uti huken, som är det tredje fältet ifrån hus, men sedan man gått över till sin egen sida med sina Brickor, så kan man överallt på denna sida göra band.

Att slå en Bricka ur brädet är, att enligt Tärningskastet träffa med en Bricka på ett fält, där motspelaren har en Blotta. Motspelaren måste då upptaga den utslagna Brickan, och får icke flytta några andra Brickor förr, än han spelat in den utslagna Brickan. Det är att observera, att man endast får slå *blottor* ur brädet, men icke *band*.

Att spela in en utslagen Bricka är, att få sådana ögon på tärningen, som visa på ett *ledigt fält* i den delen av brädet, där man har sitt hus. Med ledigt fält förstås här ett sådant fält, där man icke förut har någon Bricka, och där motspelaren icke har band. Men har motspelaren där en Blotta, så anses fältet ändå såsom ledigt, och man slår motspelarens Blotta ur brädet med detsamma, som man spelar in sin egen.

Då en utslagen Bricka spelas in, så räknas det första fältet till höger uti hörnet eller huset, för *ett*; det därefter stående andra fältet för 2, det tredje för 3, o. s. v. till 6; däremot när man flyttar en Bricka ifrån hus, så kommer, som redan sagt är, det första fältet där Brickorna stå, icke med i räkningen, utan räknas det andra fältet för *ett*, det tredje för *två* o. s. v.

Emedan motspelaren icke får flytta sina Brickor så länge, som han har en utslagen, så är det

förmånligt, att slå hans Brickor. Det händer ofta, att han i flera kast icke kan träffa sådana ögon på tärningarna, som han behöver, för att spela in sina utslagna blottor. Medan motspelaren således blir uppehållen, fortsätter man sitt eget spel, tager nya Brickor ifrån hus, och gör det ena bandet efter det andra på sin egen sida. Man bör emellertid icke sätta för många blottor, i synnerhet om den andra har flera Brickor nära bakom, med vilka han kan slå dem ur brädet, utan sätter man då hellre sina blottor uppå sina band.

I början av spelet slår man icke gärna en enda Blotta, om man icke tillika med detsamma kan göra band med samma Bricka, med vilken man slår. Det tjänar sällan till någonting, att i början slå en Blotta med en Bricka, om samma Bricka strax därpå åter kan bli utslagen av motspelaren. Men om man blir varse, att motspelaren har många blottor, och att man kan slå 2:ne eller flera blottor på en gång, så bör man även i början slå, i synnerhet om man har flera egna Brickor eller ock band i bakhåll. Man vinner då alltid därigenom, att man uppehåller den andras spel, medan man med fördel fortsätter sitt eget.

Varje spelares ändamål är, om han vill vinna *enkelt parti*, att förr än motspelaren återkomma till hus med alla sina Brickor, samt om han vill vinna *dubbelt parti* eller *Jan*, att slå flera av motspelarens Brickor ur brädet, än han åter kan spela in igen.

När man kastar dubletter, så böra de tagas fyra gånger. T. ex. om jag kastar två emmor, så måste jag flytta fyra gånger fem; detta kan jag taga antingen med en, två, tre eller fyra Brickor, allt efter som jag tycker vara förmånligast, att antingen göra band, eller ock, om det låter göra sig, slå 2 eller flera av motspelarens blottor ur brädet.

När man med sina Brickor går över ifrån motspelarens sida till sin egen, så räknas alltid det fält med, som är i hörnet på min vänstra sida, eller motspelarens hus, och där han vid spelets början har sina Brickor uppstaplade. Om han där har flera Brickor kvar, så får spelaren icke sätta dit sina egna Brickor, t. ex. om jag får Ässor-All på tärningarna, så kan jag icke gå ifrån huken på motspelarens högra sida till min egen sida, om motspelaren ännu icke gått undan ifrån hus med sina Brickor. Men om han har där blott en enda Bricka kvar, så kan den slås ur brädet liksom varje annan Blotta.

Det är redan ovan nämnt, att man vid varje kast bör flytta sina Brickor därefter, som tärningarna utvisa, men ibland låter detta icke göra sig, såsom, om man t. ex. i första kastet i spelets början fått en Cinq och ett Äss, och satt en enda Bricka ifrån hus till 6:te fältet därifrån, och om man därefter i nästa kast får Sexor-All, så kan man icke föra någon av sina Brickor, emedan den först flyttade Brickan borde gå dit där motspelarens hus är, (vilket enligt det nyss sagda icke går an) och emedan nämnda Bricka även hindrar spelaren att gå ifrån sitt eget hus med

sexor. Under spelet kunna flera dylika fall inträffa, att än den ena än den andra spelaren icke kan röra sina Brickor, i denna händelse måste man låta gå detta kast förbi, och vänta tills den andra spelat en gång, varefter man åter kommer att kasta.

Det är en regel uti spelet, att man måste flytta sina Brickor efter varje kast, blott därtill finns en möjlighet, och således även då, när det icke är till spelarens förmån, och när han hellre skulle vilja låta kastet gå förbi, utan att föra någon Bricka.

Om man på tärningarna får sådana ögon, att man icke på något sätt kan flytta varken en eller två Brickor, eller hela kastet, men väl gå med en Bricka både efter den ena och den andra tärningens ögon, så måste man alltid flytta Brickan efter den tärningen, som visar de högsta ögon. Till ex. om jag kastar fem fyra, och icke på något sätt kan flytta mina Brickor, så att jag kan taga både femman och fyran, men väl med en enda Bricka kan taga vilketdera som helst, så måste jag ovillkorligt taga femman, emedan detta är det högsta. En sådan händelse inträffar ofta emot spelets slut, och i synnerhet när man spelar in en utslagen Bricka.

I början av spelet är det bäst att snart göra band i huken på sin motspelares högra sida, även kan man sätta dit flera Brickor på varandra, för att undvika att sätta många blottor, och för att sedan med större lätthet kunna gå över på sin egen sida, där man likaledes gör band, efter att först ha fattat

post i huken.

Då man gör band på sin egen sida, så bör man vara mån om, att få dem tillhopa tätt bredvid varandra, emedan detta hindrar motspelaren, att med sina Brickor passera över dem. Har man sex band tillsammans, så kan den andra på intet sätt komma över dem, emedan en Bricka efter det högsta kastet av en tärning som är sex, icke kan föras längre än till det sjätte fältet därifrån, där Brickan står, och om en Bricka således överallt möter band, så kan hon icke gå längre.

Somliga spelare komma alltid i början överens, att spela med 5 band. I detta spel får ingen av spelarna sätta mera än 5 band bredvid varandra. Man kan icke komma förbi sin motspelares 5 band på annat sätt, än då man har sin Bricka tätt bakom banden, och slår en sexa, vilket sällan inträffar. Om man spelar med 5 band, och får ett sådant kast på tärningarna, att man icke kan föra sina Brickor på annat sätt, än att man gör det sjätte bandet bredvid de 5, så får man ändå icke göra det. Bryter man emot denna gjorda överenskommelsen, så har motspelaren rättighet att fordra, att man tager upp utur brädet ett band, vilket han för gott finner; eller ock kan han slå ett band ur brädet.

Om man sätter flera, till och med sju band, som icke är tillsammans, men har tomma fält emellan sig, så hindrar detta icke motspelaren, att passera banden med sina bakomstående Brickor. Han går med sina Brickor på och över de fält, som är emellan banden.

Sedan man fått 5 eller 6 band (allt efter som man överenskommit, att antingen spela med 5 band eller fritt spel), så flyttar man dem småningom, i mån av sina kast, till höger, och söker att därunder hålla dem väl tillsammans. Till ex. om man spelar fritt spel, och har sex band, så kan man, om man kastar sexor-all, flytta de tvänne yttersta banden ifrån vänster, till höger, utan att banden därigenom blir åtskilda; eller om det sista bandet till höger består av 3:ne Brickor, och man kastar Sex-Äss, så kan man taga en Bricka av detta band, och en Bricka av sitt yttersta vänstra band, och därmed göra ett nytt band bredvid de andra. Flera dylika fall yppa sig alltjämt uti vart spel, och en övad spelare urskiljer dem vid första ögnakastet.

Om den ena spelaren A har sina band tillsammans, men den andra B däremot endast få eller spridda band, så blir den senare, som icke kan gå över A's band, snart genom sina tärningskast nödsakad att sätta flera blottor ifrån hus, och slutligen att bryta sina egna band. A måste då, för att ännu mera försvaga B's spel, alltid ha kvarlämnat ett par eller tre Brickor bakefter, för att kunna slå B's blottor ur brädet, och i synnerhet de, vilka den senare efterlämnar, när han bryter sina band, så att B icke måtte kunna sätta dessa blottor i säkerhet vid sina nästföljande kast. Tillika bör A laga så att B snart kan spela in sina utslagna blottor, emedan denne sedan måste sätta ännu flera nya blottor. Till den ändan rycker A med sina band försiktigtvis och utan att skingra dem, till höger över vallen, uti sista delen av sitt bräde. Om A

icke har några Brickor bakefter B's blottor, med vilka han kan slå de senare, så bör han kvarlämna ett par eller 3 Brickor obundna på sin vänstra sida av brädet. Dessa Brickor blir B snart nödsakad att slå, och då kommer A med dem åter i bakhåll, efter B's blottor. På detta sätt slår A alltjämt flera av sin motspelares blottor ur brädet, så att den senare slutligen kan förlora spelet *dubbelt* eller *Jan*, som nedanför kommer att vidare förklaras.

När man finner det gynnsamt att spela på Jan, så bör man akta sig för *att spela bort någon Bricka*, d. a. att sätta en 3:dje Bricka på ett av sina yttersta band närmast huken eller så, att man icke mera kan begagna samma Bricka, om man därmed skulle velat göra ett nytt band.

Om bägge spelarna har ett gott spel, och sina band tillsammans, så har man föga hopp, att vinna Jan. Då bör man söka att sätta sina blottor i säkerhet, och icke kvarlämna några sådana, när man flyttar sina band. I denna händelse beror det av lyckan, vilken av spelarna först kan komma med alla sina Brickor uti den sista delen av brädet som är på var och ens högra sida. Spelet vinnes då slutligen av den, som först hinner uttaga sina Brickor, vilket nedanför kommer att omtalas.

Om Junker, eller huru man blir slagen ur brädet.

Om man icke i början kommit överens att spela utan Junker, så spelas det på följande sätt:

När den ena spelaren har tillfälle, att slå så många av motspelarens blottor ur brädet, att den senare icke kan få rum för dem alla, då han skall spela in dem, så är *han slagen ur brädet*. T. ex. om jag uti vänstra delen av brädet på min sida, där den andras hus är, har 3 band, och om jag sedan slår ut 3 eller flera av hans blottor, så kan han icke spela in mera än 2 av sina blottor, emedan de övriga 4 rum är upptagna av mina 3 band och hans hus. Motspelarens tredje Blotta blir då över, och kan icke komma in uti spelet förr, än då jag antingen bryter ett band, eller ock flyttar detsamma över vallen till höger, och detta kallas *Junker*. Men jag bör icke förhastad mig att på nyss beskrivna sätt släppa min motspelare utur Junker (eller inuti spelet), om jag ännu icke har ett starkt spel; utan bör jag begagna detta tillfälle, då min vederpart är satt ur verksamhet, och jag ensam rådande uti spelet, att flytta mina flesta Brickor över på min egen sida, där jag gör 5 à 6 band, (allt efter överenskommelsen) bredvid varandra. Sedan kan jag flytta mina band åt höger, och således låta motspelaren komma utur Junker.

Medan motspelaren är Junker, kan man med mindre fara sätta flera blottor, i fall man icke vill rubba sina band, eller icke vill flytta sina Brickor på annat sätt. Men man bör likväl däruti vara försiktig, emedan man ibland genom ett olyckligt kast snart kan bli nödsakad, att flytta undan sina band, förrän man önskade, och motspelaren sedan kan slå de utsatta blottorna, efter att ha spelat in sin utslagna Bricka.

Om man kommit överens, att icke spela med Junker, men den ena spelaren likväl gör den andra till Junker, så äger denna senare rättighet att slå den förres band ur brädet, medan han spelar in sina utslagna Brickor.

Huru Jan eller ett dubbelt parti vinnes.

I Verkehren går det vanligtvis fortare att vinna ett spel *dubbelt* eller *Jan*, än att vinna det enkelt eller simpelt, såvida spelets läge medgiver att spela på Jan. Därmed går det till på följande sätt:

Om jag spelar på Jan, så måste mitt spel vara väl reglerat, och mina band så tillsammans att motspelaren har svårt att komma över dem med sina bakomstående Brickor: även bör jag ha 2 eller 3 blottor på den andras sida. Om motspelaren sedan kastar så olyckligt, att han måste sätta den ena

blottan efter den andra, eller till och med bryta sina band, och jag sedan slår ur brädet hans efterlämnade blottor till ett så stort antal, att han icke kan få rum för dem alla i den delen av brädet, där han skall spela in dem, så har han förlorat dubbelt, eller Jan. Om motspelaren t. ex. har 7 blottor, så är han Jan. Men dessa blottor böra då antingen vara utslagna allihop, eller ock till en del stå uti den delen av brädet, där hans motspelare har sitt hus (eller på min vänstra sida). Emedan där blott finns 6 fält, på vilka han kan spela in, så behåller han den sjunde Brickan över; denna kan han på intet sätt få inspelad, och kan således icke komma längre uti detta parti, som han därmed förlorar dubbelt. Om det spelas utan Junker, så bör jag, innan jag gör Jan, gå undan med mina band ifrån den vänstra till den högra delen av brädet på min sida; men spelas det med Junker, så behöver jag icke gå undan med mina band, blott jag kan slå så många av motspelarens Brickor, som behövs för att göra Jan.

Om motspelaren i början råkar att slå ut flera av mina blottor, och därjämte är så lycklig att göra det ena bandet efter det andra, så är all anledning att förmoda, det han lätt bör vinna Jan. Men om jag märker detta i tid, d. ä. *innan jag gjort ett band på min egen sida*, så kan jag giva spelet förlorat, såsom enkelt, för att förekomma, att icke förlora dubbelt. Men har jag redan tagit ett band, eller ock om jag blott fått ett sådant kast på tärningarna, att jag icke kan undvika att antingen taga ett band, eller ock sätta ut *Janbrickorna* (d. ä. så många

blottor som till Jan erfordras), så får jag icke mera skänka spelet såsom enkelt förlorat, utan måste spela till slut.

Om Storm Jan eller Jean Forcé.

Det är redan ovan anmärkt, att om den ena spelaren gör den andra till Junker, då man kommit överens att icke spela med Junker, så äger den senare rättighet, att slå den förras band ur brädet.

När man således spelar utan Junker, så kan jag sätta min motspelare i den belägenhet, att han emot sin ovilja måste göra mig till Junker, och sedan kan jag slå hans band ur brädet. Till ex. om motspelaren har 3 band i den delen av brädet som är på hans vänstra sida; så uppfyller jag de tvänne lediga fält på samma sida av brädet med 2:ne av mina blottor ifrån hus; sedan slår jag en eller 2 av motspelarens blottor ur brädet, och sätter på samma gång en eller två av mina Brickor blottade i den delen av brädet dit den andra skall spela in sina utslagna Brickor; då kan han icke undvika att slå mina blottor ur brädet, och med detsamma göra mig till Junker. Nu slår jag ut ett av hans band, och sätter åter en eller två av mina Brickor på min vänstra sida. Dessa slår han ävenledes ur brädet, och jag slår därefter åter ett av hans band o. s. tills jag slutligen vinner Jan, oaktat motspelaren kort förut hade ett ganska fast spel, och sina band tillsammans, så att

han trodde sig böra vinna partiet. Detta kallas *Storm-Jan* eller *Jan Forcé*. Ibland kan det hända, att jag måste göra motspelaren till Junker, när jag slår ut hans band, då slår han igen mina band, och på detta sätt slår vi båda varandras band så länge tills den ena är Jan; i denna senare händelse kan jag således lika lätt förlora Jan, som jag kan vinna den.

Om spelets beskaffenhet icke medgiver att spela på Jan, så söker man att vinna partiet enkelt, och flyttar därför alla sina Brickor uti den sista eller högra delen av brädet, på samma sida där man sitter.

Om Brickornas uttagning.

Sedan en spelare med alla sina Brickor kommit uti sitt brädes högra avdelning, så börjar han med deras uttagning för att sluta spelet. När man tager ut Brickorna, så plägar man uppställa dem uti huken på motspelarens vänstra sida, där de stodo, när man började spelet. Vid uttagningen rättar man sig efter kasten; får man t. ex. en sexa på en tärning, då uttager man en Bricka från sjätte eller sista fältet, *räknat baklänges eller ifrån höger till vänster på sin egen sida*. Får man ett Äss, så uttages Brickan ifrån första fältet till höger eller huken; och så vidare med alla andra kast. Får man allor, så uttagas 4 Brickor på en gång. Om man får höga kast, sedan man uttagit de längst bort belägna

Brickorna, så uttager man de Brickor, som är närmast intill de fält, varifrån man eljest enligt kastet skulle taga ut, t. ex. om jag redan har uttagit alla Brickor ifrån det sjätte fältet, och sedan får sexor på tärningarna, så uttager jag i deras ställe femmor, får jag femmor, så uttagas fyror, o. s. v.

Det är ingen nödvändighet att varje gång taga ut två Brickor på en gång. Om man enligt kastet kan flytta en Bricka uppå ett annat rum till höger, så är detta även tillåtet, såsom hörande till spelets naturliga gång. Till ex. om man kastar en sexa och en femma, och har ett band på det sista uttagningsfältet, så kan man taga ut sexan och flytta femman till höger uppå hörnbandet. Det är även ingen regel, att vid uttagningen börja med de längst bort belägna Brickorna, såvida man icke får de högsta kast, men om man t. ex. kastar Ässer-All, så kan man taga ut 4 Brickor ifrån det band, som är uti huken till höger, om även de andra banden ännu icke är uttagna. Men om man kastar de högsta ögon, så måste man även taga ut Brickorna ifrån de längst bort belägna band; t. ex. om man kastar sexor-all och har 3 Brickor uppå det sjätte fältet, baklänges räknat ifrån hus och 2 Brickor uppå femte fältet, så måste man taga ut alla tre Brickorna ifrån det sjätte och en från det femte fältet.

Om man under uttagningen måste efterlämna en Blotta, och motspelaren råkar att slå den ur brädet, så får man icke vidare taga ut, förr, än man spelat in den utslagna blottan, och med densamma gjort turen omkring hela brädspelet. Men genom ett dylikt

uppskov händer det ofta, att man förlorar partiet, om motspelaren under tiden hinner att uttaga sina Brickor. Därföre är det bäst, att man icke efterlämnar udda Brickor på de band, som är längst borta, när motspelaren har Brickor bakefter, utan bör man hellre vid sina smärre kast, flytta ovannämnda udda Brickor till höger, och söka, att under uttagningen få jämna Brickor på sina eftersta band. Den av spelarna, som först fått ut alla sina Brickor, har vunnit partiet *enkelt*; och därmed är spelet slut.

Ibland händer det likväl, att den ena spelaren har uttagit alla sina Brickor så nära som på en, och att motspelaren slår denna sista Brickan ur brädet. Om nu motspelaren kan uppehålla denna sista Brickan med sina band, medan han tager ut de flesta av sina Brickor, och sedan kan uttaga de övriga innan den andra hinner till målet med sin sista Bricka, så vinner den förra spelet. Detta kallas att *vinna på sista Brickan*. Man äger rättighet, att sätta 6 band bredvid varandra, sedan man slagit motspelarens sista Bricka ur brädet, även om man kommit överens, att blott spela med 5 band.

När man spelar alla sina Brickor upp på det sista fältet till höger på sin egen sida, eller huken, utan att taga ut någon Bricka, så vinner man partiet dubbelt, eller lika med Jan. Men då bör man ock vara så lycklig, att man varken har en Bricka för mycket eller för litet, utan att alla Brickorna jämnt gå upp på det sista hörnrummet till höger.

Bräde

Bräde - ibland även kallat svenskt brädspel - spelas med ett flertal olika regelvarianter. Följande spelregler har antagits av Vasamuseets Brädspelsvänner vid årsmöte den 26 februari 2003.

Inledning

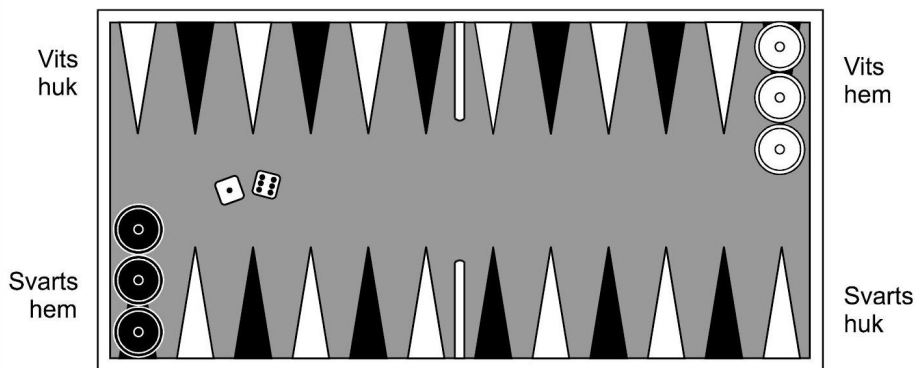
För att spela bräde behövs ett spelbräde, två par tärningar, femton ljusa brickor och femton mörka brickor. Spelbrädet brukar vara inbyggt i ett bord eller en hopfällbar låda. På insidan av brädet längs de båda långsidorna finns tjugofyra triangulära fält - tolv på varje sida - som kallas för tungor eller kilar. Tungorna är omväxlande mörka (svarta eller röda) och ljusa (vita eller gula). I mitten av varje långsida finns en utgående ribba som delar in de tolv tungorna i två grupper om sex tungor vardera. Ibland finns det bara en ribba, som går från kant till kant på brädet. Varje grupp med sex tungor bildar ett kvarter.

Ett parti bräde spelas av två personer som sitter mitt emot varann på varsin sida om brädets långsidor. Den ena spelaren använder de vita brickorna och den andra de svarta. Innan partiet börjar ställer varje spelare upp sina brickor i tungan längst till höger på den motsatta sidan av

brädet. Denna tunga kallas för spelarens hem. Spelet är en kapplöpning där det gäller att snabbast möjligt föra sina brickor ett varv runt brädet och spela ut dem till en tänkt tunga utanför brädet, samtidigt som man försöker hindra motspelaren från att komma fram genom att bygga hinder och slå hans brickor. En spelare kan vinna genom att först ta ut alla brickor, men det är också möjligt att ta hem spelet genom att arrangera alla sina brickor i ett speciellt mönster i det sista kvarteret eller genom att slå så många brickor för motspelaren att han inte kan spela in dem på brädet igen.

Spelarna använder varsitt tärningspar. För att avgöra vem som ska börja det första partiet i en match, slår varje spelare med en av sina tärningar. Detta kallas för att teka. Den som slår lägst får börja. Slår spelarna lika, tekar man igen. I övriga partier i matchen börjar alltid förloraren i föregående parti.

Svart spelare



Vit spelare

Hur brickorna flyttas

Spelarna turas om att slå med tärningarna och flytta fram sina brickor på tungorna motsols runt brädet. Brickorna flyttas först från hemmet och vidare åt vänster på motsatta sidan av brädet, sedan över på den egna sidan av brädet och vidare åt höger. Kvarteren kommer i det följande numreras från ett till fyra i brickornas färdväg. Märk att vit spelares första kvarter utgör svart spelares tredje kvarter o.s.v. Brickorna får inte föras ut ur spelarens fjärde kvarter förrän i slutet av partiet när hemspelet börjat.

En bricka skall alltid flyttas lika många tungor framåt som antalet ögon på den tärning man flyttar för. En spelare kan välja mellan att flytta en eller två brickor. Om spelaren t.ex. slagit 6-4, kan han antingen flytta en bricka tio tungor framåt (ta fullt med en) eller en bricka fyra tungor framåt och en annan bricka sex tungor framåt. Att ta fullt med en betraktas alltid som två flytt (en för varje tärning). Brickan får därför inte flyttas direkt till den tunga som utgör slutdestination utan måste mellanlanda på vägen, i exemplet med 6-4 antingen på den fjärde eller den sjätte tungan.

Om båda tärningarna visar samma antal ögon, har spelaren slagit en alla. Varje tärning i en alla räknas två gånger, d.v.s. spelaren måste sammanlagt flytta fyra gånger för det antal ögon som visas på vardera tärning. Vid t.ex. 5-5 (femmor all) flyttar spelaren för fyra femmor, inte två, och han kan

välja mellan att flytta en, två, tre eller fyra brickor. Om spelaren flyttar en enda bricka, måste den mellanlanda tre gånger innan den landar på den tjugonde tungan från startpunkten.

Om en spelare kan flytta för båda tärningar är han skyldig att göra det, men i vissa fall är detta inte möjligt. Spelaren måste då använda så många av tärningarnas ögon som möjligt. Om han bara kan flytta för den ena tärningen, måste han flytta för den och ge upp den andra. Att ge upp en tärning brukar kallas för att fåta. Ibland uppkommer det speciella läget att spelaren kan flytta för vilken som helst av tärningarna, men inte för båda två. Han måste då ta för den högre tärningen och fåta den lägre. På samma sätt gäller att om en spelare inte kan flytta fyra gånger vid en alla, så måste han flytta så många gånger som möjligt.

En spelare som inte kan flytta alls fåtar hela slaget och står över till nästa kast.

Blottor och band

En ensam bricka på en tunga kallas för en blotta, medan två eller flera brickor bildar ett band. Om bandet består av minst tre brickor, kallas det också för polack eller överband. När man flyttar en bricka så att ett band bildas sägs man lägga band eller binda. Om brickorna i ett band flyttas isär så att

de på nytt blir blottor, kallas detta för att bryta band. Av tradition brukar ett jämnt antal brickor i ett band alltid läggas upp i två lika stora staplar. Udda brickor placeras mitt på de båda staplarna.

En blotta är oskyddad och kan slås av motspelarens brickor. Ett band däremot är fredat och kan inte slås, såvida inte spelaren byggt ett ogenomträngligt hinder med sina band (se avsnitt 6).

Hur blottor slås och spelas in

En blotta slås när någon av motspelarens brickor landar eller mellanlandar på den tunga där blottan ligger. Den slagna brickan placeras på ribban eller - om ribban är för smal eller inte går från kant till kant på brädet - mitt på spelbrädet. En spelare som fått en eller flera brickor utslagna får inte flytta någon annan bricka på brädet förrän de slagna brickorna åter spelats in.

Slagna brickor skall spelas in i det första kvarteret, där spelaren har sitt hem. Om en spelare t.ex. har en slagen bricka och flyttar för 3-2, kan han välja att flytta brickan antingen till den andra eller den tredje tungan. Därifrån kan han flytta brickan vidare till den femte tungan, eller flytta en annan bricka på brädet. Det är däremot inte tillåtet att slå ihop summan av tärningarnas ögon och direkt flytta brickan till den femte

tungan. Märk att en bricka som spelas in inte hamnar på samma tunga som en bricka som tas hemifrån, eftersom den inspelade brickan startar utanför brädet och passerar hemmet på vägen. En bricka som tas hemifrån för en trea hamnar t.ex. på den fjärde tungan medan en bricka som spelas in hamnar på den tredje.

Brickor får bara spelas in på tomma tungor eller på tungor där motspelaren har en blotta. I det senare fallet blir motspelarens blotta naturligtvis slagen och måste i sin tur spelas in av motspelaren. Det är inte tillåtet att spela in brickor på egna blottor eller till ett eventuellt eget band i hemmet. Det är heller inte tillåtet att spela in en bricka på något av motspelarens band, såvida han inte byggt så många band i det första kvarteret att de utgör ett ogenomträngligt hinder (se avsnitt 6). Om en spelare försöker spela in en bricka men inte träffar någon tillgänglig tunga, måste han fåta.

Band får inte läggas överallt på brädet

På den motsatta sidan av brädet får en spelare bara lägga band på tungan allra längst till vänster, d.v.s. den sjätte tungan i det andra kvarteret. Denna tunga kallas för spelarens huk och är av uppenbara skäl mycket värdefull i spelet. Det är

inte tillåtet att lägga band på någon av de andra tungorna i det första eller andra kvarteret. På den egna sidan av brädet, d.v.s. i det tredje och fjärde kvarteret, får spelaren däremot lägga band överallt. (Brickorna som är staplade i hemmet vid spelets början betraktas som ett band, men eftersom spelaren inte får spela in brickor i hemmet så länge han har kvar egna brickor där är det omöjligt för honom att lägga band i hemmet när detta band en gång väl brutits.)

Brickor kan utan vidare passera motspelarens band, men det är inte tillåtet att varken mellanlanda eller landa på en tunga där motspelaren har ett band. En spelare som håller sina band väl samlade gör det därför svårt för motspelaren att ta sig förbi. Ett block med fem band i rad kan t.ex. bara passeras när motspelaren flyttar en bricka som ligger alldeles bakom bandet med en sexa. Sex eller sju band i rad vore i princip omöjligt att passera, men som tidigare antytts är band inte fredade om de utgör ett ogenomträngligt hinder. Det är ett viktigt strategiskt delmål i bräde att försöka bygga hinder med upp till fem band i rad.

**Band får sprängas om spelaren
inte har en chans att passera**

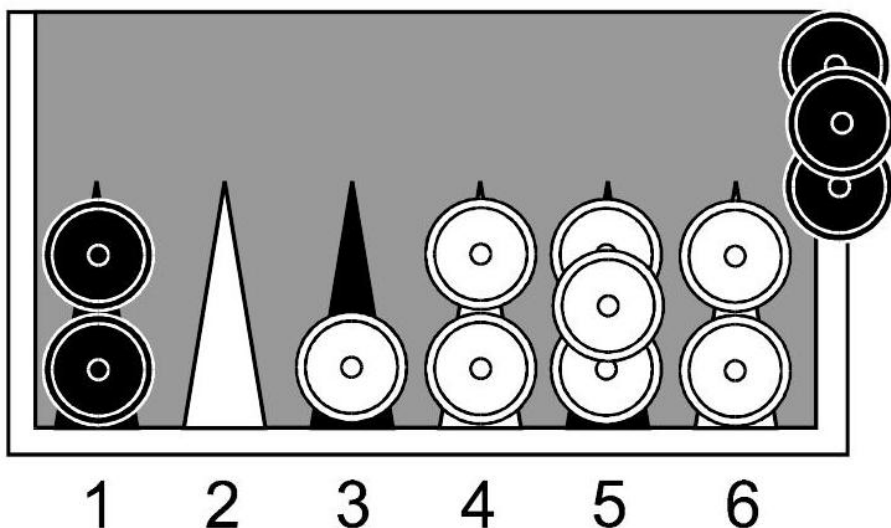
Om det är omöjligt för en spelare att ta sig förbi motspelarens band någonstans på brädet, har spelaren rätt att göra plats genom att spränga något av banden. Ett band sprängs när spelaren landar, mellanlandar eller spelar in en bricka på den tunga där bandet ligger. Alla brickor i det sprängda bandet betraktas som slagna och måste spelas in av motspelaren.

Ogenomträngliga hinder av detta slag kan uppstå vid två olika tillfällen. Det första fallet är när motspelaren har lagt mer än fem band i rad. Spelaren har då rätt att spränga vilket som helst av banden, men han är inte tvungen att spränga om det finns andra möjligheter att flytta för tärningarna. - Märk att banden måste utgöra ett sammanhängande hinder i spelarens färdväg för att få sprängas. I det (osannolika) fall motspelaren lagt band i sin huk och på de första fem tungorna i sitt tredje kvarter, får spelaren inte spränga; hela hindret ligger inte i spelarens färdväg, eftersom han aldrig får spela brickor från motspelarens huk (d.v.s. den sista tungan i sitt fjärde kvarter) till motspelarens tredje kvarter (d.v.s. sitt första kvarter).

Det andra tillfället när en spelare får spränga band är när han har slagna brickor som måste spelas in, men antalet slagna brickor är större än antalet tillgängliga tungor i det första kvarteret. En tunga är tillgänglig, om den är tom eller om motspelaren har en blotta på tungan. Om någon av spelarens brickor spelas in på något av motspelarens band, slås i detta fall samtliga

brickor i bandet och måste spelas in av motspelaren. Märk att banden får sprängas redan innan alla tillgängliga tungor i det första kvarteret utnyttjats av spelaren. Motspelaren är skyldig att lämna så mycket plats att alla utslagna brickor hela tiden ryms på det tillgängliga utrymmet i det första kvarteret.

Figuren nedan visar svart spelares hemkvarter. Han har tre slagna brickor att spela in, men bara två tillgängliga tungor (2 och 3). Svart får därför spränga ett av motspelarens band, men så snart detta är gjort kommer antalet slagna brickor inte längre överstiga antalet tillgängliga tungor och svarts rätt att spränga upphör. Om svart slår 6-2, spränger han bandet på tunga 6 med sexan och spelar in en bricka på tunga 2 med tvåan. Om svart slår 5-3, spränger han bandet på tunga 5 och slår blottan på tunga 3. Om svart slår 6-5, spränger han bandet på tunga 6 med sexan och fåtar femman. Det är inte tillåtet att spränga bandet på tunga 5 i detta fall, eftersom svart är skyldig att utnyttja den högre tärningen. Om svart slår 2-1, spelar han in en bricka med tvåan och fåtar ettan.



Det finns ett undantag från ovanstående regler för sprängning: Om en spelare har spelat hem fjorton brickor och bara har en bricka kvar i spel, får inga band under några omständigheter längre sprängas. Denna regel blir aktuell när den spelare som bara har en bricka kvar får sin sista bricka slagen. Motspelaren har då rätt att blockera spelaren med sex eller sju band i rad, så att brickan inte kan komma förbi eller kanske inte ens kan komma in på brädet. Om spelarens bricka råkar hamna alldeles intill ett sådant block, kan spelaren inte längre flytta - oberoende av vad han slår - och måste stå över sitt slag. Han kallas i sådant fall för junker, ett lågtyskt ord som i detta sammanhang närmast kan översättas med dagdrivare.

Hemspel

En spelare kan vinna ett parti bräde på flera olika sätt. Den enklaste segern kallas för hemspel och innebär att spelaren spelar alla brickor till en tänkt tjugofemte tunga utanför spelbrädet. Man säger att spelaren tar ut eller spelar hem sina brickor. (Ursprungligen spelades brickorna tillbaka till hemmet. Brickor som en gång flyttats över till hemmet var naturligtvis tagna ur spel; hemmet betraktades således som tomt och tillgängligt för övriga brickor, så länge bara hemspelade brickor fanns där. För att undvika att olika brickor förväxlas med varann tas hemspelade brickor numera bort från brädet och placeras utanför spelplanen.)

En spelare får inte börja spela hem sina brickor förrän han samlat alla brickor i det fjärde kvarteret. Hos Vasamuseets brädspelsvänner gäller dessutom följande viktiga regel: En spelare som flyttar en bricka för en tärning får bara spela hem brickan om den ligger sist eller på delad sista plats av alla spelarens brickor i det fjärde kvarteret. Om tärningen visar för lite för att spela hem den sista brickan, måste spelaren istället flytta fram någon av sina brickor. Går inte detta, är spelaren tvungen att fåta. En bricka som mellanlandar en eller flera gånger innan den spelas hem måste ligga sist vid varje mellanlandning.

Om en tärning visar exakt det antal ögon som behövs för att spela hem den sista brickan, spelas denna bricka alltid hem - det finns inget annat sätt att utnyttja tärningen. Detta kallas för att gå jämnt hem. Om en tärning visar mer än vad som behövs för att spela hem den sista brickan, får denna bricka spelas hem trots att den egentligen inte hamnar på den tänkta tungan utanför brädet. Man säger att slaget reduceras, eftersom tärningens ögon inte utnyttjas fullt ut. En spelare måste alltid hålla den sammanlagda reduktionen i slaget så liten som möjligt.

Om en eller flera brickor slås för en spelare som börjat spela hem sina brickor, får inga fler brickor spelas hem förrän den eller de slagna brickorna återbördats till det fjärde kvarteret.

I de följande fyra spelexemplen åskådliggörs de hemspelsregler som tillämpas av Vasamuseets brädspelsvänner. Vit har påbörjat hemspelet och har inga brickor ute i det första, andra eller tredje kvarteret. I figur 1 flyttar vit för 3-2. Vit får inte spela hem någon bricka, varken från tunga 22 eller 23, eftersom han har brickor kvar på 21. Det finns bara ett sätt att utnyttja trean: han måste flytta en bricka från tunga 21 till 24. Vit måste sedan flytta fram ytterligare en bricka för tvåan, antingen från 21 eller 22. Hur han än gör, uppstår det en blotta. I figur 2 flyttar vit för 5-2. Han måste spela hem en bricka från tunga 22 och en från 24. Den totala reduktionen är tre ögon. Även i detta fall lämnas en blotta. Det är inte tillåtet att

flytta från tunga 22 till tunga 24 och sedan spela hem brickan, eftersom den totala reduktionen då skulle bli fyra ögon. I figur 3 flyttar vit för 5-3. Han får inte spela hem någon bricka. Femman kan bara utnyttjas till att flytta brickan på tunga 19 till 24 och trean till att flytta en av brickorna på 21 till 24. I figur 4 flyttar vit för 4-4. Vit måste fåta hela slaget, eftersom brickan på tunga 20 blockeras av bandet på den sista tungan och brickorna på tunga 21 inte får spelas hem så länge brickan på tunga 20 ligger kvar. - Spelare som använt andra regler för hemspelet bör lägga märke till att det uppstår fler blottor med Vasamuseets regler än i övriga regelvarianter och att hemspelet också går långsammare. Den spelare som ligger efter har därför en större chans att hinna få till ett vackert spel (se nästa avsnitt).

Fig. 1:

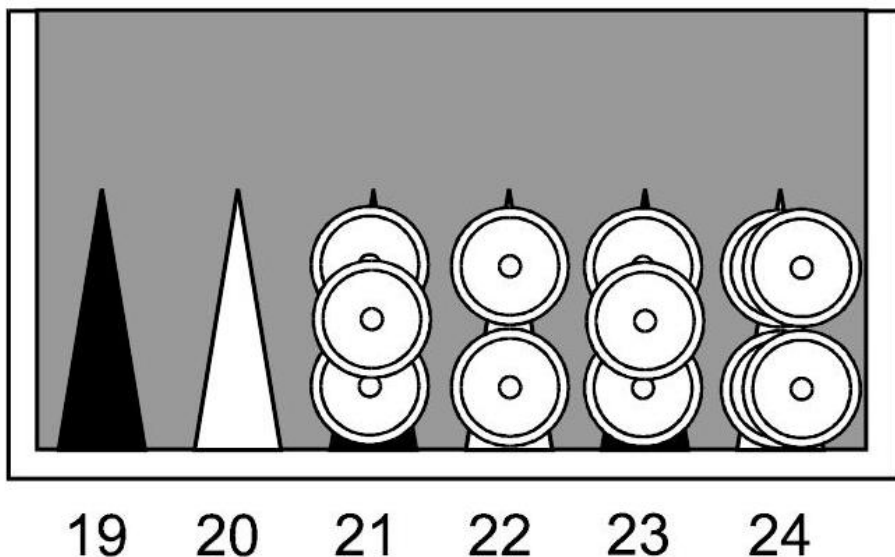


Fig. 3:

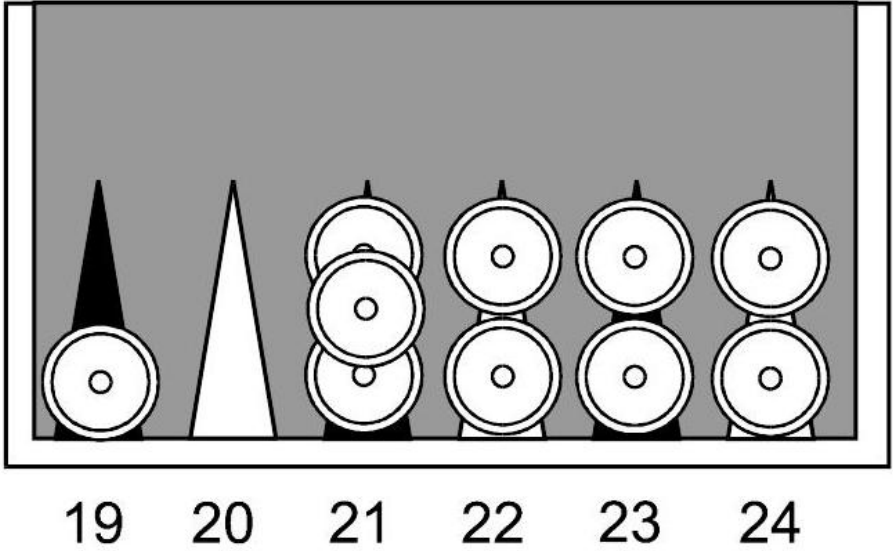


Fig. 2:

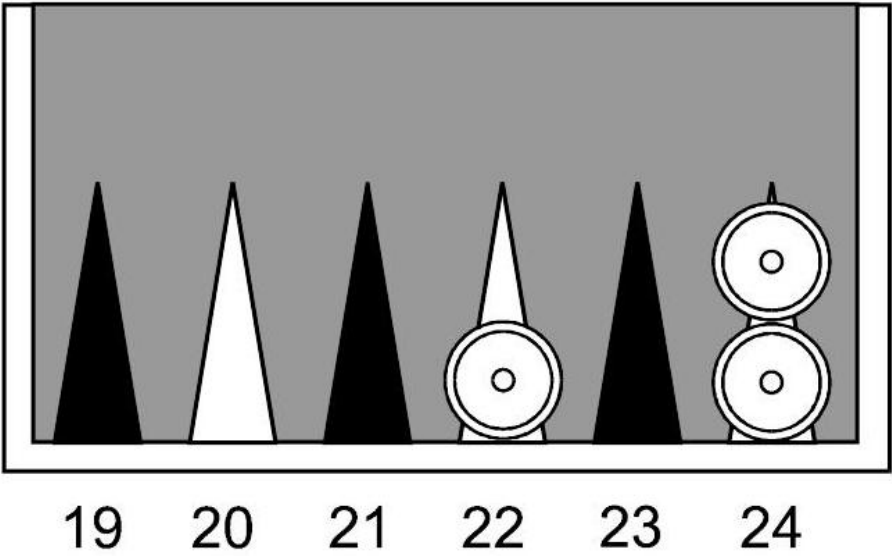
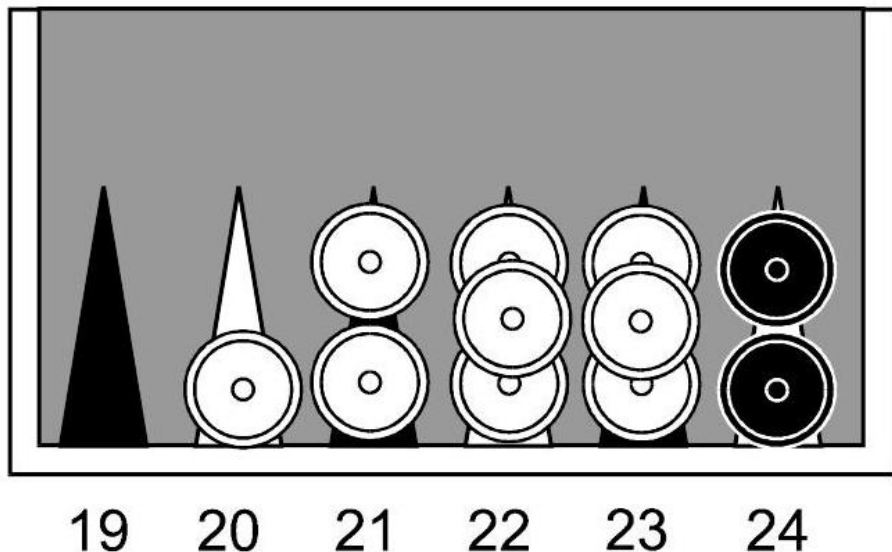


Fig. 4:



Vackert spel

En spelare kan vinna på s.k. vackert spel genom att arrangera sina brickor i ett av fyra förutbestämda mönster i det fjärde kvarteret. De fyra vackra spelen är

Enkelt kronspel: Tre brickor på var och en av de sista fem tungorna (20-24).

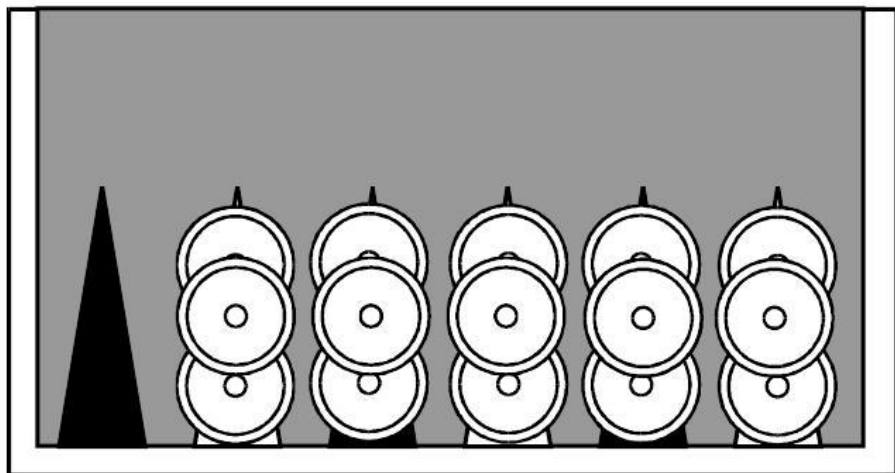
Dubbelt kronspel: Fem brickor på var och en av de sista tre tungorna (22-24).

Trappspel: Sju brickor på den sista tungan (24), fem brickor på den näst sista tungan (23) och tre brickor på den tredje sista tungan (22).

Uppspel: Alla femton brickor på den sista tungan (24).

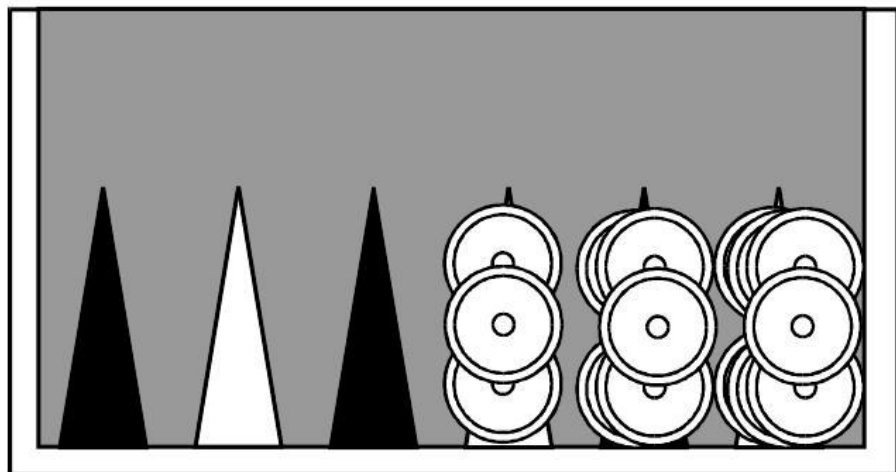
Så fort en spelare har spelat hem en bricka, har han gått miste om chansen att göra vackert spel.

Enkelt kronspelel:



19 20 21 22 23 24

Trappspel:



19

20

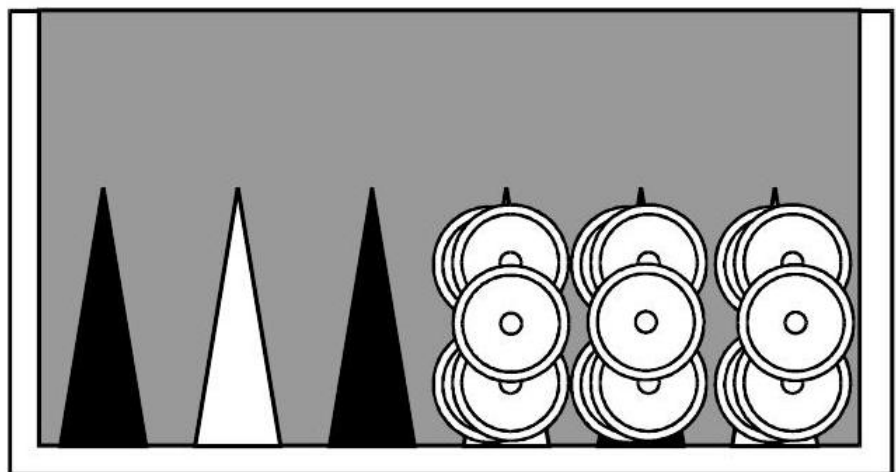
21

22

23

24

Dubbelt kronspel:



19

20

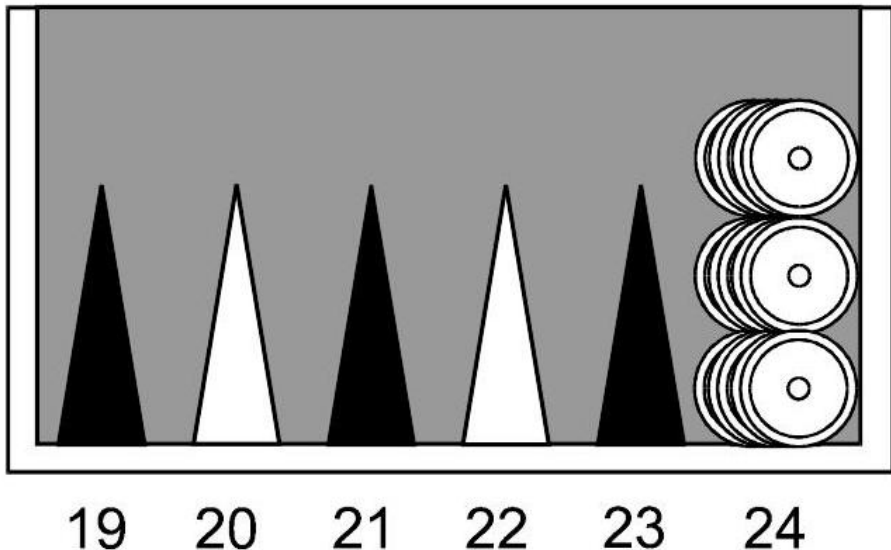
21

22

23

24

Uppspel:



Munk

Om en spelare avslutar ett hemspel eller ett vackert spel när motspelaren har en eller flera brickor utslagna, värderas vinsten högre. Man säger att spelaren vinner sitt hemspel eller vackra spel med munk.

Jan

En spelare gör sin motspelare jan, om han slår så många brickor att motspelaren omöjligt kan spela in dem igen. Detta inträffar när motspelaren har fler brickor utslagna än det finns tungor i hans första kvarter som antingen är tomma eller upptagna av spelarens band eller blottor motspelaren skulle ju i detta fall fortfarande ha utslagna brickor kvar även om han tilläts fortsätta att spela in brickor tills han fyllt ut hela det första kvarteret.

Jan är en högt värderad seger i bräde och mycket av taktiken i ett parti bräde går ut på att skaffa sig ett bra utgångsläge för att göra jan. Det gäller att så snabbt som möjligt bygga fem band i rad någonstans i motspelarens första eller andra kvarter, vilket gör det svårt för motspelaren att flytta brickor från hemmet till band i det tredje och fjärde kvarteret. Istället tvingas han att ta ut fler blottor från hemmet eller att bryta något av sina band. Spelaren slår de nya blottor som tvingas ut i motspelarens tredje och fjärde kvarter och flyttar samtidigt fram sina fem band i god ordning till motspelarens andra kvarter, så att motspelaren inte får tillfälle att spränga. Spelaren måste också se till att regelbundet lägga ut några av sina obundna brickor som blottor i motspelarens första kvarter. Motspelaren kan knappast undvika att slå dessa och på så sätt får spelaren hela tiden nya brickor som hamnar i bakhåll för fiendens blottor. När motspelaren tvingas att exponera sin sjunde blotta - eller om bandet i hemmet ännu inte brutits, sin sjätte blotta - säger man att han tagit ut sin janblotta. För spelaren återstår då bara att slå

alla motspelarens blottor utanför det första kvarteret.

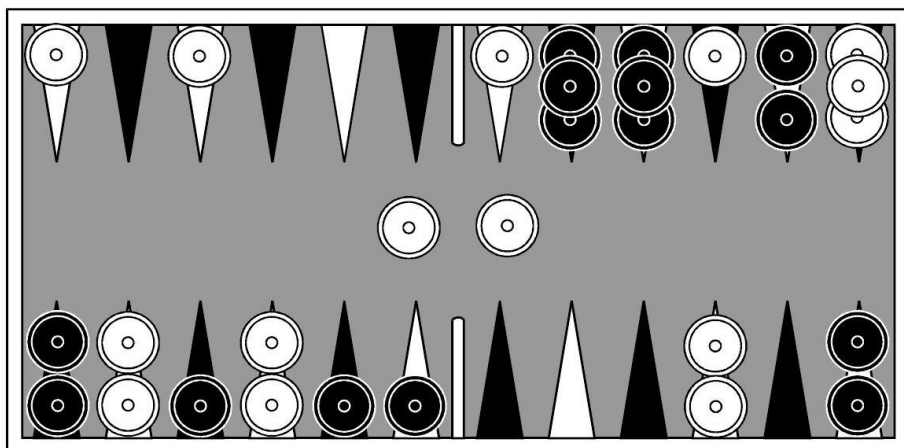
Sprängjan

En spelare kan göra sin motspelare jan inte bara genom att slå hans janblotta, utan ibland också genom att spränga något av hans band i det första kvarteret. Detta kallas för sprängjan och är det mest prestigefyllda sättet att vinna ett parti bräde. Lägg märke till att en sprängning inte alltid resulterar i sprängjan. Om motspelaren fortfarande kan spela in brickorna, har han inte förlorat spelet. I vissa lägen kan det rentav vara en fördel att få ett band sprängt.

Det är både svårt och riskabelt att göra sprängjan. Sprängjansattacker kan sättas in under olika förutsättningar, men huvudprincipen är följande: En spelare får träff på två av motspelarens blottor vid ett tillfälle när motspelaren har många band - gärna polacker - i spelarens första kvarter. Spelaren försöker sedan så snabbt som möjligt fylla ut alla lediga tungor i sitt första kvarter. Om han lyckas med detta innan motspelaren spelat in de slagna brickorna, lägger han ut blottor i det tredje kvarteret genom att bryta band eller spela in brickor från det andra kvarteret. Chansen är stor att motspelaren träffar någon av de utlagda blottorna när han spelar in sina brickor. Så fort

någon av de utlagda blottorna slås har spelaren rätt att spränga sig in, eftersom hans första kvarter är blockerat av motspelarens band och de brickor som han nyss lade ut. Ibland krävs det att spelaren spränger mer än ett band för att motspelaren skall bli sprängjan. - Det är viktigt att motspelaren fortfarande har två brickor utslagna när spelaren

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

exponerar blottor i det första kvarteret, eftersom motspelaren i annat fall får en flytt för den andra tärningen när han kommer in och t.ex. kan bryta band i spelarens första kvarter eller sätta in andra motåtgärder.

I figuren ovan försöker vit spelare göra svart spelare sprängjan. Tungorna på brädet har numrerats ur vits synvinkel, med början i vits hem (tunga 1). Vit har lyckats tvinga fram ett läge där han får spränga; han har två slagna brickor att spela in men inga tillgängliga tungor i det första kvarteret. Om

vit slår antingen en fyra eller en femma, blir svart omedelbart sprängjan. Om vit slår 6-2, 3-2, 2-2 eller 2-1, spränger han svarts band på tunga två med tvåan men måste fåta den andra tärningen. Även svart har nu rätt att spränga, och svart har därmed blivit favorit i spelet: om han slår en tvåa eller en fyra innan vit slår en fyra eller en femma, blir vit sprängjan. Denna snabba scenförändring är ingen ovanlig komplikation i sprängjanssituationer. När man väl har exponerat blottor i det tredje kvarteret kommer många av de följande dragen vara rena tvångsdrag. Möjligheterna att påverka händelseförloppet om man inte får rätt tärningsslag är begränsade, och det är därför viktigt att övertyga sig om att man verkligen är favorit till att vinna innan man sätter bollen i rullning.

Om vit inte träffar något av svarts band, blir situationen lite mer invecklad. Svart står i tur att slå och har alla möjligheter att ta initiativet i spelet, men har samtidigt ett stort antal band i sitt tredje kvarter som kan sprängas och snabbt måste bort. Det lämnas som en övning åt läsaren att fundera ut hur svart skall flytta för t.ex. 3-1.

Det sista slaget i ett parti

Ett parti är slut så snart en spelare antingen spelat hem sin sista bricka, placerat sina brickor i något av de fyra mönstren för vackert spel eller slagit fler brickor för motspelaren än denne kan spela in igen. En spelare som kan avsluta ett parti måste inte göra det, om det är möjligt att göra en annan flytt istället. Det är emellertid inte tillåtet att fortsätta ett parti sedan något av ovanstående tre kriterier för avslut uppnåtts, även om spelaren som gör det avslutande draget bara har flyttat för en av tärningarna och fortfarande har möjlighet att flytta för den andra. En spelare får t.ex. inte avsluta ett enkelt kronspel genom att flytta för två femmor i femmor all och sedan exponera en blotta på tunga 20 genom att spela hem två brickor. (Om motspelaren har många blottor ute, skulle detta annars kunna ge spelaren en chans till jan.)

En spelare som kan avsluta partiet genom att ta för den ena tärningen, behöver inte ta någon som helst hänsyn till den andra. Det är t.ex. tillåtet att fåta den högre tärningen i sista slaget, och om spelaren slagit en alla, får han efter eget val flytta en, två, tre eller fyra gånger för tärningarnas ögon.

En spelare är inte skyldig att hålla reduktionen så liten som möjligt i det sista slaget. Om spelaren t.ex. har en bricka på tunga 19 och motspelaren har en blotta på tunga 21, kan spelaren göra munk med 6-2 genom att först slå motspelarens blotta med tvåan och sedan spela hem brickan. Den sammanlagda

reduktionen är två ögon. Om spelaren istället spelade hem sin bricka med sexan och fåttade tvåan, skulle reduktionen bli noll.

Poäng

Ett parti bräde kan sluta på sju olika sätt. I fem av dessa kan den vinnande spelaren dessutom göra sin motspelare munk. Tabellen på nästa sida visar den poäng som utdelas.

När erfarna spelare möts, kan man räkna med att mellan en tredjedel och hälften av partierna slutar med hemspel och mellan en fjärdedel och en tredjedel med vackert spel respektive jan. Antalet partier där någon blir sprängjan beror i mycket stor utsträckning på spelarnas skicklighet, men brukar ligga på en eller ett par procent upp till sju-åtta procent. Munk förekommer i ungefär ett parti på tio. Av de vackra spelen är enkelt kronspel vanligast och uppspel mest sällsynt.

Matcher

En match spelas i ett udda antal partier, vanligen tre, fem eller sju. Om spelarna får samma slutpoäng, vinner spelaren med det högst värderade spelet enligt tabellen nedan. Alla spel i samma ruta värderas i detta avseende lika högt, t.ex. trappspel och uppspel, medan ett spel som ligger i en högre ruta värderas högre än ett spel i en lägre ruta även om poängen är densamma; trappspel värderas t.ex. högre än hemspel med munk. Om de båda spelarnas bästa spel är lika högt värderade, räknas de näst bästa spelen o.s.v.

Spelen i bräde

Spel	Poäng
Sprängjan	6
Jan	4
Enkelt kronspel med munk	3
Dubbelt kronspel med munk	3
Trappspel med munk	3
Uppspel med munk	3
Enkelt kronspel	2
Dubbelt kronspel	2
Trappspel	2
Uppspel	2
Hemspel med munk	2
Hemspel	1

Regler för spelet Tourne- Case

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas *Tourne-Case*

Detta spel består allenast i tärningens blotta slump; ledning och skickligt spel hava däruti ingen del.

Några hava påstått att det kallas *Tourne-Case*, därför att den som fått en bricka slagen, vänder tillbaka för att åter gå in i trictracets rutor eller bord; men denna förklaring synes mycket krystad, under det att man finner den naturliga etymologien till spelets namn i själva sättet varpå det spelas: ty man spelar det ej annat än med tre brickor var, vilka man för fram, efter de kastade talen, till dess man därav gjort en *case*, det är att säga, till dess man lagt dessa tre brickor på den sista spetsen i hörnet; och såsom denna *case* göres av tre brickor, och man ej vinner förrän de tre brickorna ligga ovanpå varandra, har man kallat detta spel *Tourne-Case*, vilket intet annat vill säga än: spelet om rutan med tre brickor.

Vad som erfordras för att spela
och börja spela, samt huru många
som kunna spela tillsammans

För att spela detta spel behöves ett trictracbräde, försett med tre brickor av vardera färgen, två bågare och tärningar.

Man spelar allenast två tillsammans; och för att begynna giver man val av brickor och bågare åt den som man vill hedra.

Vad tärningen beträffar, drager man först om vem som skall hava den: vardera betjänar sig därav, det är, lägger tärningarna i sin bågare, och spelar allenast med två tärningar.

Hur spelet skall ställas i ordning och hur brickorna placeras för att spela

Detta spel spelas i ett trictrac, såsom I kunnat förstå av vad ovan sagts.

Det gäller nu att ställa trictracet och de brickor som I skolen spela med. Föreställen eder att I haven detta trictrac på ett bord vid vilket I sätten eder, och att fönstret är på eder högra hand, och den mot vilken I skolen spela sitter på andra sidan och har fönstret på sin vänstra hand. I öppnen trictracet och tagen ut brickorna som ligga däri, och läggen dem antingen på remsan (*bandet*) som är på eder vänstra sida, eller på bordet där trictracet står,

nära samma remsa; eder motståndare gör detsamma, och ingen bricka återstår i trictracet.

Om det i trictracet finnes alla de brickor som behövas för att spela Trictrac eller Verkehr, så lägg I alla dessa brickor i kvarter, och behållen allenast tre, samt eder motståndare tre av en annan färg, för att spela såsom här nedan skall förklaras.

Hur tärningarna benämnas och kastas, och när kastet är gott eller ej

Man benämner tärningarna i detta spel på samma sätt som i Trictrac och Verkehr.

Man måste kasta tärningen kraftigt, på sådant sätt att den vidrör motståndarens remsa (*band*).

Det händer sällan i detta spel, på grund av det ringa antalet brickor, att tärningskasten äro tvivelaktiga; likväl, när det sker, följer man samma regel som i Trictrac och Verkehr.

Hur man spelar brickorna när man börjar partiet

Sedan I lagt tre brickor åt sidan för att spela, så spelar I, om I vunnit tärningen; och om I först slår sex och fem, så kunnen I ej spela annat än femman, emedan det i detta spel är en regel att man aldrig spelar annat än det lägsta talet.

Om I, efter att hava slagit sex och fem, slår *sonnes* (6-6), så kunnen I allenast spela ett av dem; och I måste spela det med samma bricka varmed I redan spelat en femma, ty om I spelade det med en annan bricka, så skulle I behöva gå över den bricka med vilken I spelat femman; och i detta spel är det icke tillåtet att föra någon bricka över en annan: de måste följa varandra och gå den ena efter den andra.

För att I bättre skolen förstå det som nyss sagts, måste man säga eder att de tre brickor som I först hade utanför *trictracet*, på eder vänstra sida, skola gå den ena efter den andra till hörnet av det andra bordet som är på eder högra sida. Den som spelar mot eder skall på samma sätt föra sina tre brickor från sin högra sida till hörnet på sin vänstra; men innan dessa brickor kunna nå detta hörn, vilket man kan kalla *vilohörnet*, bliva de flera gånger slagna, än från ena än från andra sidan.

Hur man slår brickor

Då båda spelarna spela och gå lika i samma bord och mitt emot varandra, så snart tärningens tal för en bricka till en spets som ligger mitt emot den där motståndaren har en bricka, då blir denna bricka slagen, och den mot vilken man spelar är förpliktad att taga den och återföra den in i spelet.

Man slår i detta spel, så att säga, mot sin vilja, därför att, såsom anmärkts, man alltid är tvungen att spela det minsta talet, och att man icke kan föra en bricka över en annan. Till exempel: eder motståndare slår först tre och två; han måste då spela tvåan, som är det minsta talet. Om I slår två och äss, så kunnen I icke slå och spela tvåan, och I ären tvungen att spela äss, emedan det är det minsta talet.

Om eder motståndare i andra kastet slår sex och två, så måste han, av skälen ovan, spela tvåan med samma bricka varmed han redan spelat en tvåa, ty det är ännu en av spelets regler att man icke får lägga sina brickor tillsammans (*accoupler*) annat än i vilohörnet. Sedan han spelat denna andra tvåa, har han sin bricka på fjärde fältet i första bordet på sin sida; I haven ert äss i första bordet på eder sida; alltså, om I slår fyra och tre, kunnen I undgå att slå eder motståndares bricka, det är att säga, att lägga eder bricka på fjärde fältet på eder sida mitt emot hans, emedan I icke kunna spela trean, som är det minsta talet, annat än med den bricka varmed I spelat äss, och det är eder ej tillåtet att gå över en bricka med en annan.

Eder motståndare, som blivit slagen, tager således åter sin bricka och spelar; slår han fem och fyra, så slår han eder i sin tur, då han är tvungen att spela fyran.

Denna regel, att man icke får föra sina brickor över varandra, gör att man ofta spelar många onyttiga kast, i synnerhet när man fört och lett sina brickor, nämligen den ena in i ett hörn och de två andra tätt intill; så att man ej kan få dem in på hörnet annat än genom att slå ett äss och sedan en tvåa; och man önskar då med iver att bli slagen, för att komma ur denna trängsel.

Om vilohörnet

Vilohörnet i detta spel är det tolfte fältet. Det kallas vilohörnet, emedan brickorna som en gång kommit dit äro i säkerhet och ej mer kunna slås; och det är en stor fördel i detta spel för den som först får in en bricka där.

Den som först fått in sina tre brickor i sitt hörn, har vunnit partiet. Om han finge in alla tre innan motståndaren fått in någon enda, så vunne han dubbelt, om man därom varit överens.

Regler för spelet Dames Rabattues (“nedlagda brickor”)

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas “dames rabattues”

Detta spel är av alla brädspel ett av de lättaste att lära, och man kan säga att slumpen allena avgör.

Det kallas spelet med nedlagda brickor, emedan man där verkligen lägger ned alla sina brickor den ena efter den andra; man lägger dem alla platt, den ena framför den andra, såsom här nedan skall förklaras.

Vad som erfordras för att spela
och börja spela, samt huru många
som kunna spela tillsammans

Detta spel spelas i ett Trictrac, som skall vara försett med femton brickor av vardera färgen, två bågare och tärningar.

Man kan allenast spela två tillsammans; och för att begynna giver man val av brickor och bågare åt den som man vill hedra, eller hos vilken man spelar, eller som spelar hos eder.

Vad tärningen beträffar, drager man om vem som skall hava den.

Man spelar allenast med två tärningar, och vardera betjänar sig därav, det är, lägger tärningarna i sin bågare.

Hur spelet skall ställas i ordning och hur brickorna placeras för att spela

När man vill spela detta spel och öppnat Trictracet, måste vardera lägga alla sina brickor i det bord av Trictracet som ligger närmast ljuset, och där göra sex staplar eller högar av sina brickor på alla spetsar på sin sida: på var och en av de tre första spetsarna närmast ljuset måste man lägga två brickor, vilket gör sex brickor; på var och en av de tre spetsar som ligga fram till skiljeremsan, måste man lägga tre brickor, vilka, tillsammans med de sex

föregående, utgöra de femton brickor som tillhöra vardera spelaren.

Framför allt måste man iakttaga att lägga alla sina brickor ovanpå varandra, och icke sida vid sida på ett sätt som bildar en case.

Hur tärningen benämnes och kastas, och när kastet är gott eller ej

Man benämner tärningen i detta spel på samma sätt som i de andra brädspelen, det vill säga: det största talet först.

Dubbelkast spela man här allenast en gång, såsom i Trictrac.

Man måste spela tärningen raskt, utan tvekan, och låta den åtminstone vidröra motståndarens remsa (*band*). Den är giltig varhelst i Trictracet, blott den icke är i luften.

Det är tillåtet att byta tärningar, ja till och med att *bryta* ("klyva") dem, när man fruktar vissa kast.

Man kan ock komma överens om att icke bryta, och fastställa ett straff mot den som bryter.

Hur man spelar sina brickor

När vardera, såsom ovan är sagt, har staplat sina brickor, spelar den som vunnit tärningen och *rabbat* (lägger ned) från sin stapel två brickor, efter de tal han slagit.

Man börjar räkna från det fält som ligger närmast ljuset; sålunda: den som slår sex och äss, slår ned brickan som är staplad på första fältet, där det endast finnes två brickor; och därmed spelar han äss.

För sexan slår han ned en av de tre brickor som ligga på fältet intill skiljeremsan.

I förstån därav att man tager äss på första fältet eller stapeln, två på den andra, tre på den tredje, fyra på den fjärde, fem på den femte, och sex på den sjätte stapeln, som är den sista.

I sen genast att detta sätt att spela talen är mycket olikt de andra brädspelen, där man, till exempel, för att spela en sexa, flyttar en bricka sex spetsar från den plats därifrån den går; men här gör man intet annat än att lägga ned brickan på samma spets där den varit staplad.

När I spelat eder sex och äss, spelar eder motståndare tärningen i sin tur; slår han ett dubbelkast, till exempel *terne* (3-3) eller *double deux* (2-2), så-emedan han på treans och tvåans fält endast har en bricka att slå ned-slån I ned den andra åt honom; men därför att han slagit ett

dubbelkast, har han ännu tärningen och spelar på nytt; och slår han ett andra dubbelkast, så spelar han än en gång. Korteligen: den som slår ett dubbelkast behåller alltid tärningen, till dess han slår ett enkelt (olikt) kast.

Här äro således två väsentliga ting att märka i detta spel.

Det första: att allt det som icke kan spelas av den ena spelaren, spelar den andre, förutsatt att han kan; och kan han det ej, så spelas det varken av den ene eller den andre.

Till exempel: eder motståndare slog först två och äss och spelade dem; I spelen sedan och fån samma kast, vilket I likaledes spelen; eder motståndare spelar åter och slår ännu två och äss; han spelar dem då ej, ej heller I, emedan ingen av eder har något av dessa tal kvar, då I redan slagit ned dem.

Det andra: att den som slår ett dubbelkast behåller tärningen och spelar till dess han slagit ett enkelt kast.

Enkla kast kallas de olika talen, såsom sex och fem, fem och fyra, tre och två, fyra och tre.

Dubbelkast äro två lika tal, såsom *sannes* (6-6), *double deux* (2-2), *terne* (3-3), *quaderne* (4-4), *ambesas* (1-1), *quine*(5-5).

All den ledning som detta spel kräver är att man uppmärksamt aktar på de tal som den mot vilken man spelar slår, så att man icke försummar att spela

allt det som han icke spelar; ty den mot vilken man spelar är icke skyldig att varna eder för edert spel; tvärtom har han intresse av att I förglömmen att spela alla tal som I kunnat spela, för att därigenom föra sitt spel längre än eder.

Hur man lyfter och "bryter" spelet

Sedan man *rabbat* sina brickor från de olika staplarna och högarna, såsom nyss är förklaradt, börjar den som först rabatterat dem alla att vid varje tärningskast lyfta brickorna i samma ordning som han först spelade dem.

Till exempel: slår han *beset* (1-1), så lyfter han de två brickorna från första fältet, och emedan han slagit ett dubbelkast, spelar han ännu en gång; slår han ett andra *beset*, så lyfter han intet, ty det är honom icke tillåtet att spela *beset* på en annan plats, genom att taga en bricka från det andra fältet, emedan vart fält i detta spel har sitt fasta och bestämda tal, och det andra fältet icke kan tjäna till annat än att spela en tvåa eller två tvåor, och det tredje en trea, och så vidare; och ehuru det ovan är sagt att de tal som man icke kan spela spelas av den andre, så har denna regel här sitt undantag: ty om, till exempel, sedan I rabatterat äss, två, tre, etc., det ännu återstår

eder en femma eller en sexa att rabattera, och eder motståndare, som rabatterat allt och lyft ett *beset*, slår ett andra *beset*; i detta fall skall varken han eller I lyfta något: han, emedan han ej har något *beset* kvar att spela; och I, emedan det är en av spelets regler att man icke får lyfta något så länge man icke slagit ned alla sina brickor. Således, då I icke slagit ned alla edra brickor, kunna I icke blott icke spela det som eder motståndare icke spelar; utan därtill kommer att I icke ens kunna spela de tal som I själva slå, och det är eder motståndare som spelar dem åt eder, till dess I rabatterat eder sista bricka. Detta gör mycket ofta att eder motståndare endast har två eller tre brickor kvar att lyfta när edert sista tal kommer; ja stundom har han endast en; men när I en gång slagit ned eder sista bricka, då lyften I långt snabbare än eder motståndare gjorde: ty I kunnen ej längre göra något för honom, med mindre I vore ytterst olycklig; han däremot arbetar alltid för eder; ty, emedan han har få brickor, kan han ej så lätt slå de tal som honom fattas; och det händer rätt ofta att den som först började lyfta, likväl förlorar partiet.

Den som först lyft alla sina brickor har vunnit partiet.

Regeln att "rört trä måste spelas" gäller ej i detta spel, emedan, såsom sagt är, varje stapel har sitt fasta tal och det är omöjligt att spela samma tal från skilda ställen: sålunda, om I slagit ett *carrie* (4-4), och i stället för att slå ned brickorna på

det fjärde fältet, slagit ned två brickor från det femte, så kunnen I, ja I skolen, lägga tillbaka edra två brickor på den femte stapeln och spela edert *carre* såsom det bör spelas.

Regler för spelet Plein

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas "plein"

De som kunna spela Trictrac lära sig detta spel mycket lätt; det kräver någon ledning, men man kan säga att slumpen har större del däri än skickligt spel, emedan den som slår de största talen ofelbart vinner partiet.

Det kallas spelet *Plein*, därför att spelarna allenast åstunda att fylla och göra fullt, det är att komma därhän att man lägger tolv täckta och ihoplagda brickor i bordet för *grand jan*, vilket man i Trictrac kallar, omväxlande, *grand jan* eller *grand plein*.

Vad som erfordras för att spela och börja spela, samt huru många som kunna spela tillsammans

Man spelar detta spel i ett Trictrac, vari det måste finnas trettio brickor, hälften av ena färgen och hälften av den andra, två bågare och två tärningar.

Detta spel kan allenast spelas mellan två personer, av vilka den ena, eller till och med båda, kunna taga råd eller förena sig med någon, allt med varandras samtycke.

Innan man begynner skall man, efter artighetens regler, giva val av brickor och bågare åt den person man vill hedra.

Därefter drager man om vem som skall hava tärningen: var och en tager en tärning och kastar den; den som får det största talet har tärningen.

Man spelar allenast med två tärningar, och vardera betjänar sig därav, det är, lägger tärningarna i sin bågare.

Hur spelet skall ställas i ordning och hur brickorna placeras för att spela

Man måste ställa Trictracet på samma sätt som om man ville spela spelet Trictrac; det vill säga: bordet i vilket man vill göra sitt *plein* skall vara på fönstersidan.

Detta gjort, staplar vardera sina brickor på det första fältet eller den första spetsen i bordet längst från ljuset, alldeles såsom i Trictrac.

Hur tärningen benämnes och kastas, och när kastet är gott eller ej

Läsaren finner förklaringen av vad detta kapitel innehåller i reglerna för Verkehr; alltså skall man intet säga härom här.

Hur man spelar sina brickor, och spelets slut

Sedan edra brickor blivit staplade såsom nyss sagts, måste man först slå ned mycket *trä* (det vill säga: många brickor), därefter lägga sex brickor alla platt på *grand jan's* spetsar, emedan det är lätt att därefter täcka, när man har mycket trä nedslaget.

Det är tillåtet i detta spel att lägga en enda bricka i hörnet som man i Trictrac kallar *vilohörnet*.

Dubbelkastan spelas här, såsom i Verkehr, dubbelt.

Framför allt måste man väl akta sig att icke tvinga sitt spel, och söka att alltid hava de stora dubbelkastan kvar att spela.

Den som först täckt alla sina brickor i det andra bordet har vunnit partiet; men han har ej tärningen till revanchen, utan man drager om vem som skall hava den.

Regler för spelet Toc

Om spelets beskaffenhet, och varför det kallas Toc

Alla de som kunna spelet Trictrac grundligt kunna mycket lätt spela Toc, emedan det ena och det andra består i samma regler, samma gång och spelets disposition.

Det kallas *Toc*, därför att det enda mål för dem som spela är att beröra och slå sin motståndare, eller att vinna ett dubbelt eller enkelt parti genom en *jan* eller genom ett *plein*, såsom här nedan skall förklaras.

Vad som erfordras för att spela och börja spela, samt huru många som kunna spela tillsammans

Då detta spel regleras såsom *Trictrac*, måste man för att spela det hava ett *Trictrac* försett med femton brickor av vardera färgen, vilket gör trettio i allt, två bågare, tärningar, samt två markpinnar (*fiches* eller *fichets*) för att märka hålen eller partierna, när man spelar flera partier.

Man skall, liksom i de andra spelen, giva val av brickor och bågare.

Man spelar allenast med två tärningar, och vardera betjänar sig därav, det är, lägger tärningarna i sin bågare.

Innan partiet begynner draga de två personer som skola spela (ty man kan allenast spela två tillsammans) om vem som skall hava tärningen.

Hur spelet skall ställas i ordning och brickorna placeras för att spela

Man ställer sina brickor i detta spel på samma sätt som i Trictrac; det vill säga: man lägger dem på den första spetsen i det första bordet, för att sedan föra dem in i det andra och där göra sitt *plein* och sin *grand jan*.

Hur tärningens tal benämns och kastas, och när kastet är gott eller ej

Man benämner tärningens tal i detta spel såsom i Trictrac; det vill säga: det största talet först.

Dubbelkastet, liksom i Trictrac, spelas här allenast en gång.

Man skall kasta tärningen raskt och icke göra sig till med att låta den blott rulla ut ur bågaren för att söka få ett litet tal.

Tärningen är giltig varhelst i Trictrac, såsom i reglerna för de föregående spelen är sagt, blott den icke är i luften.

Vilken ledning man skall hålla i detta spel

Man markerar i detta spel icke poäng såsom i Trictrac; utan i stället för poäng markerar man ett hål eller två, efter det kast man gör.

Detta spel spelas i flera hål; det beror på spelarna att fastställa antalet; man kan till och med spela om det första hålet.

För att lätteligen låta eder förstå detta: föreställen eder att I spelen mot mig om det första hålet, och att jag har min *petit jan* färdig, med undantag av en halv *case*, och att jag vid det första kast jag spelar gör min *petit jan* med ett enkelt tal: om vi spelade Trictrac, skulle jag endast markera fyra poäng; men såsom det är Toc, markerar jag i stället hålet, och jag har vunnit partiet, emedan vi spelat om det första hålet.

Om vi, då partiet begynner, komma överens om att spela om det första hålet och att dubbeln skall gälla; då, om jag fyller på två sätt eller med ett dubbelkast, eller om jag slår en av edra brickor på två sätt eller med dubbelkast, eller, korteligen, om jag gör någon *jan* eller någon träff av Trictracs spel med dubbelkast—såsom till exempel om jag slog hörnet, eller om jag, i början av partiet, gjorde *jan* av två bord med dubbelkast, eller *jan* av *méséas* med dubbelkast—i detta fall vinner jag dubbeln, och I betalen mig det dubbla av vad vi spelat.

Man måste alltså väl märka att samma *jans* och kast som i *Trictrac* förekomma i detta spel, såväl till vinst som till förlust för den som gör dem.

När man spelar flera hål, har den som vinner ett hål med sin tärning frihet att gå sin väg, liksom i *Trictrac*.

Vad själva spelsättet beträffar, måste man gå så tätt man kan, och alltid täckt, så långt det är möjligt.

Deutsch

Das Trictrac- und Toccategli-Spiel. ⁴¹

Vorläufiger Unterricht über diese Spiele.

Trictrac leiten einige von den beiden griechischen Wörtern τρις und τραχὺς her, welche nach gemeiner Art Tris-trachys geschrieben und so erklärt werden können, dass sie die Schwierigkeit anzeigen, dieses Spiel zu erlernen. Sonst will man, es solle Trictrac oder auch wohl Tictac von dem Geräusch kommen, das man bei diesem Spiel macht, und *Toccategli* von dem Schlagen oder Treffen der Steine des anderen heißen; denn dieses italienische Wort will nichts anderes sagen, als „berühre ihn, schlage ihn“.

Fünfzehn Steine auf jeder Seite von zwei verschiedenen Farben, zwei Würfel, drei Schaupfennige zum Markieren und zwei Stifte, die man in die Löcher steckt, die man gewinnt, gehören zum Trictrac.

Es spielen solches nur ihrer zwei; und die Spieler tun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, dass jeder drei Pfeiler oder Haufen von Steinen macht, die man auf das erste Feld oder den ersten Pfeil im Damenbrett setzt, so dass derjenige, den man ehren will, seine zur Rechten hat. Die weißen Steine werden für die vornehmsten gehalten. Wenn jedoch eine Mannsperson mit einem Frauenzimmer spielt, so ist es gewöhnlich und der Höflichkeit gemäß, dass man dem Frauenzimmer die schwarzen gibt.

Aus eben dem Grunde lässt man derjenigen Person, für die man Achtung hat, die Wahl der Becher und gibt ihr die Würfel, damit man sehe, wer anfängt. Derjenige, welcher die höchsten Augen geworfen hat, hat die Vorhand und fängt mit dem ersten Wurf an zu setzen.

Die ungleichen Zahlen, als sechs *Cinque*, *Quatuor*, *Daus* etc., werden einfach oder *simpe*l genannt; zwei gleiche aber, als die beiden Sechsen, die beiden Dreien usw., werden *Doubletten* genannt. Überhaupt muss man merken, dass man in diesem Spiel noch sehr mit ausländischen Wörtern spricht, die oftmals sehr verstümmelt werden. Also heißen die Eins *As* oder *Eß*; die Zwei *Daus*; die Drei zuweilen *Tres*; die Vier *Quatuor* oder *Quater*; die Fünf *Cinque* oder *Zink*; und die Sechs *Seß*; wie man denn von diesem Spiel und der Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprichwort hat, das schon von Luther gebraucht wurde, um anzuzeigen, dass der Mittelstand allezeit das Beste

tun oder auch herhalten müsse: *Daus es, nichts hat; Seß zink, nichts dat; aber Quater drei, die sind stets dabei.*

Auch jede Dublette hat ihren eigenen Namen. Die beiden Eß heißen *Bezetz*; die beiden Däuser *Double deux*; die beiden Dreien *Ternes*; die beiden Vieren *Carmes*; die beiden Fünfen *Quines*; und die beiden Sechsen *Sonnés* oder *Sannez*.

Anfangs ist es ratsam, dass man, so wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zwei Steine von seinem Haufen auf die Pfeile oder Felder setzt, die mit der Zahl auf den Würfeln übereinkommen, was man *abtragen* nennt. Man kann auch anders spielen, wenn man will, nur einen Stein setzen, was *im Ganzen spielen* oder *mit einem geben* heißt. Dasselbe geschieht auch in Ansehung aller anderen Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielt, außer wenn man *Sonnés* oder zwei Sechsen und *Seß zink* wirft, die man notwendig von Hause aus geben oder abtragen muss, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, dass man einen Stein allein in seine Ruhecke oder *Hucke* und noch weniger in die des Gegenspielers setzen darf.

Es ist fast immer ein Vorteil für den Spieler, wenn er gleich anfängt, *Bände* zu machen oder zwei Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt gleich im ersten *Brett* an zu *binden*, wo die Steine auf dem Haufen stehen; darauf geht man hinüber in das andere, wo die *Hucke* ist.

Wenn man seine Steine sieht, so darf man niemals das

Feld zählen, von dem man ausgeht, man mag nun abtragen oder die schon abgetragenen Steine setzen.

Der *Marsch* wird leicht gelernt, wenn man nur in Acht nimmt, dass die gleiche Zahl stets von einem weißen Feld auf ein weißes, und die ungleiche Zahl von einem weißen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunen auf ein weißes geht.

Die *Partie im Trictrac*, sonst auch *Le Tour* genannt, ist, wenn man zwölf Löcher oder Striche hat.⁴²

Man bemerkt sie, wie man sie bekommt, auf dem Rande oder den Leisten des brettspiels, welche auf beiden Seiten den Feldern gegenüber zwölfmal gebohrt sein müssen. Bekommt sie einer der Spieler hintereinander, ohne dass sein Mitspieler ein einziges bekommt, so heißt das eine *Partie bredouille*, das heißt doppelt gewinnen. Sie wird jedoch nicht doppelt bezahlt, außer wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muss, wenn man ein Loch markieren will, zwölf *Points* gewonnen haben. Die *Points*, die man gewinnt, werden mit den Schaufennigen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern markiert, als zwei *Points*⁴³ vor dem Feld des As, vier *Points* zwischen dem dritten und vierten Feld, sechs *Points* an der Teilungsleiste vor dem sechsten Feld, acht *Points* im anderen Brett am Rande, zehn *Points* vor dem zehnten Feld oder nicht weit von der Endleiste. Wenn man zwölf *Points* hat, welche ein Loch, einen Strich, eine *Simplepartie* oder auch eine doppelte machen, so

werden sie mit dem Stift auf der Leiste des Brettspiels bemerkt oder angeschrieben, und man fängt auf der Seite an, wo die Steine im Haufen stehen.

Der Erste, welcher markiert, bedient sich nur eines Schaufennigs. Wenn er zwölf Points gewonnen hat, ohne von seinem Gegenspieler unterbrochen zu werden, so markiert er zwei Löcher⁴⁴ oder schreibt zwei Striche an; und das heißt eine *Partie bredouille*.

Derjenige, welcher zum zweiten Mal Points gewinnt, markiert sie mit zwei Schaufennigen.⁴⁵

Wenn er zwölf ohne Unterbrechung hintereinander bekommt, so bemerkt er gleichfalls zwei Löcher für *Partie bredouille*.

Wird er aber unterbrochen, so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerkt, die er gewinnt, einen von seinen Schaufennigen weg, was *Débredouiller* heißt. Der Anstand erfordert, dass man sich selbst *débredouilliert* und nicht erst wartet, dass es der Gegenspieler tut. Dann markiert derjenige, welcher zuerst zwölf Points bekommt, nur ein Loch, was eine Simplepartie heißt.⁴⁶

Der Spieler, welcher ein oder zwei Löcher markiert, vertilgt nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurf hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für ratsam erachtet, das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über die zwölf hinaus hatte, welche zum Markieren eines Loches gehörten.⁴⁷

Es kann jedoch geschehen, dass mit demselben Wurf der Gegenspieler falsch geschlagen wird; dann bemerkt er auf seiner Seite *en bredouille* die Points, die ihm gegeben werden.⁴⁸

Derjenige, welcher ein oder zwei Löcher mit seinem Wurf gewinnt, hat die Freiheit, auszutreten, abzugehen oder auszuscheiden;⁴⁹ das heißt, die Steine aufzuheben, einzuwerfen, zusammenzunehmen und wieder in ihre Haufen zu setzen, um sie von Neuem abzutragen und von Neuem zuzumachen, so lange, bis einer von beiden *le Tour* oder eine volle Partie gewonnen hat. Wenn man austritt, so behält man keinen der Points, die einem übrig geblieben sind. Man vertilgt auch die des Gegenspielers, welcher diejenigen, die er gewinnt, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, was man sonst auch *Jan, der nicht kann*⁵⁰ nennt, niemals eher markiert, als wenn der Wurf gesehen worden ist. Kommen hingegen die Points, die man gewinnt, und welche machen, dass man ein Loch markiert, von dem Wurf des Gegenspielers, so kann man nicht *ausscheiden*⁵¹, und man behält alle die Points, die man über die zwölf hinaus noch übrig hat, welche man zum Markieren eines Loches brauchte.

Von den Janen

Man zählt acht Janen im Trictrac.

1. Der 1ste ist der Jan auf drei Würfe;

2. Der 2te der Jan von zwei brettern;
3. Der 3te der Meseasjan;
4. Der 4te der Contrejan von zwei brettern;
5. Der 5te der Contremeseasjan;
6. Der 6te der kleine Jan;
7. Der 7te der große Jan oder Hauptjan, und
8. Der 8te der Rückjan.

Vom Jan auf drei Würfe

Der Jan auf drei Würfe, sonst auch der Jan von sechs brettern genannt, wird gemacht, wenn man am Anfang der Partie, und sooft man nach Aufhebung und Einwerfung aller Steine wiederum anfängt, sechs Steine hintereinander in eine Reihe auf drei Würfe abträgt und sieht, nämlich fünf im ersten Brett und einen auf das erste Feld im anderen Brett. Doch ist dabei zu beobachten, dass man nicht verpflichtet ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurf die dazugehörige Zahl Augen bekommt, welches dann vier Points⁵² gilt; und alsdann macht man im Brett des großen Jans aus zweien der abgetragenen Steine aus dem Brett des kleinen Jans den Band, den man für den vorteilhaftesten hält.

Vom Jan von zwei brettern

Der Jan von zwei brettern wird gemacht, wenn man nur zwei Steine abgetragen und der Gegenspieler seine Hucke noch nicht hat; die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fällt, dass man mit einem seiner Steine in seine eigene Hucke und mit dem anderen in die des Gegners kommen kann, welcher Wurf dann vier Points gilt, wenn er einfach ist, und sechs, wenn es eine Dublette⁵³ ist. Zum Beispiel: Ich hatte zum ersten Mal fünf und sechs geworfen und solche mit zwei Steinen vom Hause aus gesetzt. Zum zweiten Mal aber werfe ich lauter Sechsen; so treffe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers und mit dem hintersten Stein in meine eigene Hucke; und dafür markiere ich dann sechs, weil es eine Dublette war; oder ich hätte im anderen Brett auf dem ersten Feld zwei Steine stehen und werfe nun fünf und sechs; so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem anderen in meines Gegners Hucke kommen und müsste dafür, weil es nur einfache waren, vier markieren; und so weiter mit vielen anderen Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, muss ich zwei andere Steine vom Haufen abtragen. Denn man kann seine Hucke nicht anders nehmen, als dass man zwei Steine zugleich hineinsetzt, und noch weniger kann man in des Gegners seine einen oder zwei Steine setzen.

Jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn macht, hindert den anderen nicht, dass er ihn nicht auch noch nachher mache; sofern er nur auch nicht mehr als zwei Steine abgetragen hat, beide Hucken leer sind, und er so viele Augen geworfen hat, dass er mit dem einen seiner Steine seine Hucke und mit dem anderen die des Gegners

erreichen kann.

Vom Contrejan in zwei brettern

Der Contrejan von zwei brettern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwei Steine eingesetzt und der Gegner schon seine Hucke hat, eine Zahl seiner Würfel aber von einem seiner Steine in seine Hucke und die andere Zahl von seiner anderen Dame in die Hucke des Gegners trifft: alsdann verliert er vier Points, wenn es einfache, und sechs Points, wenn es Doubletten sind.⁵⁴

Vom Meseasjan

Der Meseasjan wird gemacht, wenn man seine Hucke genommen hat, ohne andere Steine ausgesetzt zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man ein oder zwei Asse wirft. Dieser Wurf gilt im ersten Fall vier Points und im anderen sechs wegen der Doubletten.⁵⁵

Vom Contremeseasjan

Der Contremeseasjan ist selten. Er wird gemacht, wenn der Spieler schon seine Hucke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenspieler seine ebenfalls hat, man aber ein oder zwei Asse wirft, in welchem Fall man vier oder sechs Points verliert.

Vom kleinen Jan

Der kleine Jan oder das *kleine machen* oder das *Schustern*, wie man es im Deutschen zum Scherz nennt, geschieht im ersten Brett, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man macht ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als Beset, Daus-As, Drei-As usw. Wenn man aber nur etwas hoch wirft, so muss man sich dabei nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumacht, so gilt solches vier Points, und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht.⁵⁶

Macht man aber auf zweierlei Art durch einen einfachen Wurf zu, so gewinnt man acht Points, und durch Doubletten zwölf Points. Man kann auch auf dreierlei Art zumachen, welches so viel als doppelte Doubletten gilt, das sind zwölf Points.

Es ist klug, wenn man ein oder zwei Löcher mit seinem kleinen Jan gewonnen hat, dass man austritt und abgeht; vornehmlich wenn des Gegners Spiel gut steht, das ist, wenn er viele Steine in seinem zweiten Brett hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler bloß setzen würde, und seine Hucke schlagen könnte, wenn er seine hätte, und wodurch er ihn zwingen würde, einen seiner Steine ins Brett seines kleinen Jans zu bringen, wo er geschlagen würde, und wo er ihn verhindern oder es ihm wenigstens schwer machen könnte, den großen Jan zustande zu bringen, weil man einen Stein weniger hätte.²⁷

Man kann, um seinen kleinen Jan beizubehalten, seine *Ruhecke* oder Hucke nicht mit *Gewalt* nehmen, wenn

man alle Sechsen statt aller Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spiels erfordern, dass man seine Hucke nicht mit Gewalt nehmen darf, wenn man sie *wirklich* nehmen kann. Man ist also genötigt aufzubrechen, sofern man nicht eine *freie Passage* ins Brett des großen Jans des Gegenspielers hat, um ins Brett seines kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher hineingehen, als in dem Fall, da er seinen kleinen Jan nicht mehr machen kann.²⁸

Wer ausscheidet, hat die Würfel und fängt wiederum an.

Von dem großen Jan

Der große Jan wird in dem anderen Brett gemacht und heißt auch das große *Voll*, die große *Binde*. Wenn man ihn auf einerlei Art durch *Simple* zumacht, so gewinnt man vier Points;²⁹ geschieht es auf zweierlei Art durch *Simple*, acht Points, und auf dreierlei Art zwölf Points; durch *Doubletten* hingegen auf einerlei Art sechs Points, auf zweierlei Art oder *doppelt Doubletten* zwölf Points. Man kann nicht auf zweierlei oder dreierlei Art *zumachen*, als wenn man nur noch einen Stein braucht, um seine *Binde* zu haben.*swa*

Man nennt auf einerlei Art *zumachen*, wenn man zu dem Stein, der nur noch allein in dem Brett des großen Jans bloß steht, nicht mehr als einen einzigen von den anderen Steinen setzen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beiden Würfeln zusammen nähme.

Auf zweierlei Art macht man zu, wenn man zwei Steine zu dem bloß stehenden setzen kann; das ist, wenn man z. B. Fünf-Eins wirft und mit der Fünf und der Eins, jeder besonders, zumachen kann.

Endlich kann man auf dreierlei Art zumachen, wenn man drei Steine zu demjenigen setzen kann, welcher bloß steht: einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und den dritten von der zusammen genommenen Zahl beider Augen, was z. B. geschieht, wenn man Fünf-Eins wirft und mit der Eins, mit der Fünf und mit der Fünf und Eins zumacht. Man kann auch auf dreierlei Art zumachen, wenn man Vier-Drei wirft, nämlich mit der Drei, mit der Vier und mit der Vier und Drei, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerlei Art zumachen ist, wenn man nur einen Stein zu dem bloßen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beiden Würfeln zusammenzählt. Man kann auch durch Doubletten auf zweierlei Art, sonst *doppelt Doubletten* genannt, zumachen, wenn man Dreien oder alle Drei z. B. wirft und mit der Drei und der Sechs zumacht, oder auch wenn man alle Einsen wirft und mit der Zwei und Vier zumacht. Diese Erklärung muss auch zu dem kleinen Jan und dem Rückjan dienen.

Damit man sich den Vorteil verschaffe, auf vielerlei Art zuzumachen, so ist es gut, dass man einen Stein allein auf eines von den Feldern des großen Jans setze, wenn man nur noch diesen *halben Band* zu machen hat, und vornehmlich, wenn der Gegner keine oder nur gar zu wenig Augen hat, womit er den bloßen

Stein erreichen könne, er mag auch werfen, was er wolle. In anderen Umständen muss man dergleichen tun, um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zwei oder drei Bloße zu geben, mit welchen er abgeht. Dieses lernt man beim Spielen.

Ob man gleich auf zweierlei oder dreierlei Art zumacht, und die Steine auf einen und denselben Bloßen treffen und ihn erreichen, so ist man indessen doch nicht verbunden, sie dahin zu setzen. Es ist genug, dass man nur einen, nach Belieben, dahin setze, und den drei anderen denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzt, um sich entweder Points geben zu lassen, wenn man sich blind schlagen lässt, oder verhindert, dass man keine Points gibt, indem man sich deckt.

Wenn der *Jan* oder die *Binde* gemacht ist, so gewinnt man, sooft man wirft und zuhält, vier Points durch die Simplen und sechs Points durch die Doubletten und markiert sie.³¹

Ebenso verhält es sich auch in dem kleinen *Jan* und dem *Rückjan*; und es ist der Klugheit gemäß, dass, wenn man sieht, dass sein Spiel zu stark fortgerückt und das des Gegenspielers schöner ist oder sich anschickt, schöner zu werden, man austrete.³⁰

Denn sonst könnte man *enfilinet* werden oder eine *Brücke* vor sich bekommen, welche einem den *Pass* weiter zu gehen versperrte, und die Partie verlieren, wenn auch gleich der Gegenspieler noch kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält oder nicht ausscheidet, weil man noch acht Points

übrig hat und sein Spiel schon weit fortgerückt ist, so muss man den letzten Stein wegnehmen,³² damit ihn der Gegner nicht blind schlage und man im folgenden Wurf das Loch voll machen und abgehen könne. Bedient man sich dieser Vorsicht, so hat man noch den Vorteil, dass, wenn man Sechs-Fünf, Sechs-Vier usw. wirft, die Sechs nicht setzen kann und also zuhält und dadurch vier Points gewinnt, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spiel sehr verlaufen, so muss man anhalten und fortfahren; und alsdann markiert er zwei für die Sechs, die man nicht setzen kann.³⁴

Man merke aber, dass man *aufbrechen* oder seine Binde zerreißen muss, wenn man solche Augen wirft, die man in seinem Brett nicht setzen kann, im Brett des großen Jans des Gegenspielers aber ein freier Pass oder Raum ist, um in das Brett seines kleinen Jans zu kommen. Man muss alsdann den Stein von einem der Bänder nehmen, welcher gerade auf diesen Pass trifft, wenn man die Augen von einem der Würfel zählt, und ihn in das Brett des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches er erreicht, wenn die Augen beider Würfel zusammengezählt werden. Doch muss dieses Feld leer sein. Denn wenn ein Stein darauf stünde, so würde man ihn zwar schlagen, man könnte aber keinen anderen Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden sein aufzubrechen.

Man ist zuweilen genötigt, mit der Hucke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan oder seine große Binde nicht mehr machen kann und sein sechstes Feld, wohin diese beiden Steine reichen, gänzlich leer ist.³⁵

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man *wieder zumachen*, was vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerlei Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweierlei Art trifft, zwölf aber, wenn es auf dreierlei Art geschehen könnte. Sechs Points gilt es, wenn es durch Doubletten, und zwölf, wenn es durch *Doppel-Doubletten* geschieht. Dieser Wurf kommt gemeiniglich.

Es geschieht zuweilen, dass ein Spieler *enfiliert* oder ihm der Pass versperrt wird, ohne dass er Schuld daran ist, wenn ihm nämlich die Würfel ganz zuwider sind und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalls.

Von dem Rückjan

Der Rückjan wird im Brett des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine am Anfang auf dem Haufen standen, wenn man solche nämlich vollmacht oder zubindet, und solange man zuhält, gewinnt und markiert man so wie bei den beiden vorgehenden Janen. Man kann in diesem Jan, sofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, dass man auf dreierlei Art zumache, wenn man noch seine Hucke hat, wenn auch gleich die beiden anderen Steine und einer von denen aus der Hucke gerade auf

den halben Band treffen sollten. Man macht alsdann nur auf zweierlei Art zu, weil die beiden Steine in der Hücke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschieht oftmals, wenn man nicht bei Zeiten herausgegangen ist, dass man genötigt wird aufzubrechen und die anderen Steine zu verlieren, ohne Hoffnung, wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, dass, wenn man den Rückjan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr darin hat. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, dass er geschlagen werden könnte, seine Steine ausbreiten und anfangs nur einzelne setzen oder halbe Bänder machen. Der Eckband ist den anderen daselbst gleich: man kann ihn also auf zweimal machen.

Wenn alle Steine in diesem Brett hinüber sind, so hebt man auf oder spielt sich hinaus; das ist, man nimmt die Steine aus dem brettspiel, welche auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubt, diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Stein hintereinander fortzuzählen, außer wenn es des Zuhaltens wegen geschieht. Dieser Jan hat das Vorrecht, dass man die Leiste mit für ein Feld oder einen Pfeil zählt. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechs setzen kann, er wirft aber sechs Eins, so hält er noch zu, er spielt aber seinen Stein, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eins hintereinander aus dem Brett: und ebenso geht es auch mit Vier-Drei oder Fünf-Zwei. Es

ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hintereinander in eins zu zählen und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschieht.

Derjenige, welcher zuerst aufhebt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist.³⁶

Ist er aber eine Dublette, so gewinnt er sechs Points, welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft und den Gegenspieler nötigt, gleichfalls aufzuheben und von Neuem wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat und zuhalten kann.

Wenn beide Spieler aufgebrochen haben und kein Zweifel mehr ist, wer zuerst herauskommen wird, so pflegt derjenige, der noch am wenigsten Steine herauszunehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnötig zu verlängern, nur den letzten Wurf zu tun, damit man sehe, ob solcher simpel oder mit Doubletten falle.

Von den geschlagenen Steinen in den verschiedenen bretttern

Geschlagene Steine im Brett des großen Jans

Jeder geschlagene Stein im Brett des großen Jans gilt zwei Points,³⁷ wenn man ihn auf einerlei Art durch simple schlägt; vier Points, wenn man ihn auf zweierlei Art schlägt; und sechs Points, wenn es auf dreierlei Art geschieht. Zum Beispiel: wenn man Trois-Cinque wirft, so kann man mit der Drei, mit der Fünf und mit der Fünf und Drei oder Acht schlagen. Hierauf muss man wohl Acht geben.

Wenn man durch Doubletten auf einerlei Art schlägt, so gewinnt man vier Points,³⁹ und acht, wenn es durch Doppel-Doubletten oder auf zweierlei Art geschieht. Diese zweite Art ist, wenn man z. B. alle Vieren wirft und mit der Vier und doppelten Vier oder Acht schlägt, und so verhält es sich auch mit den anderen Doubletten.

Man muss Acht geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurf vier und mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler sowohl im Brett seines großen Jans als auch seines kleinen Jans bloß stehen hat.

Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, kann der Spieler, wenn er seine zählt, auf solchen ruhen oder stillstehen, wie auf einem der leeren Felder des Gegners oder auf denen, wo er nur einen halben Band hat; jedoch mit dem Unterschied, dass man auf keinem halben Band des Gegners ruhen kann, um den Rückjan hinüberzugehen. Zu dieser Absicht muss das Feld ganz leer sein; hingegen ist ein einziger Stein auf diesem Feld ein leerer Platz, auf welchem man ruhen oder stillhalten kann, um weiter zu schlagen.

Geschlagene Steine im Brett des kleinen Jans

Man hat schon gesagt, das Brett des kleinen Jans sei dasjenige, wo die Steine beim Anfang auf Haufen stehen. Jeder Stein, den man daselbst durch simple schlägt, gilt vier Points und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht.³⁸

Man muss anmerken, dass man in diesem Brett keinen Stein des Gegenspielers auf zweierlei und dreierlei Art schlagen kann, sofern man nicht einen oder mehrere Steine in das Brett seines großen Jans gebracht hat, was geschieht, wenn man die große Binde gehabt hat. Ebenso verhält es sich, wenn man die kleine Binde gehabt oder geschustert hat und um zuzuhalten genötigt worden ist, einen Stein in das Brett des kleinen Jans des Gegenspielers hinübergehen zu lassen. In diesem Feld kann man seine Steine auf zweierlei und dreierlei Art schlagen. Jeder Stein, den man daselbst auf zweierlei Art durch simple schlägt, gilt acht, und durch Doubletten zwölf Points.⁵⁷

Diese Fälle sind aber überaus selten.

Geschlagene Steine im Brett des Rückjans

Man kann auch noch die Steine des Gegenspielers in seinem ersten und zweiten Brett schlagen, wenn er sie dahin gehen lässt, um seinen Rückjan zu machen, oder er genötigt worden ist, sie hinüberzuspielen, um seine große Binde oder seinen großen Jan zuzuhalten, oder auch wohl seinen kleinen Jan; und alsdann gewinnt man, wie in den brettern des großen und kleinen Jans.

Jan, der nicht kann, oder vom blinden Schlagen

Blindschlagen, oder Jan, der nicht kann, ist einerlei. Man nennt es blindschlagen, wenn eine oder die andere Zahl der Augen auf die Felder des Gegners trifft, die bedeckt sind oder Bände haben, beide zusammengenommen hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für jeden solchen Stein, den man auf diese Art im großen Jan des Gegenspielers blind schlägt, gewinnt man zwei Points, wenn es durch simple geschieht, und vier durch Doubletten; im Brett seines kleinen Jans aber gewinnt man für jeden blindgeschlagenen Stein durch simple vier Points und durch Doubletten sechs.⁵⁸

In diesem letzten Brett schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trifft, gebunden sind, die im Brett seines kleinen Jans aber, auf welche eben diese Augen zusammengenommen treffen, bloß stehen.

Man bedient sich auch dieser Redensart *Jan, der nicht kann*, wenn die Hucke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzt werden darf.

Von der Ruheecke oder der Hucke

Diesen Namen führt das sechste Feld im zweiten Brett oder der hinterste Winkel, und er wird auch mit Recht die *Hucke* oder *Ruheecke* genannt. Denn solange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr, geschlagen zu werden, sehr ausgesetzt, wenn der Gegenspieler seine Hucke und besonders viele Steine in seinem zweiten Brett oder großen Jan hat, es mögen nun Bände oder bloße sein. Man muss es also nicht versäumen, sie zu nehmen, sobald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Deswegen ist es gut, einen oder zwei Steine auf dem fünften oder letzten Feld des kleinen Jans oder ersten bretts, welches Feld man den *Bürgerwinkel* oder die *Bürgerhucke* nennt, zu behalten, solange man kann, damit man diese Hucke nehmen kann, wenn man sechs wirft.

Derjenige, welcher zuerst nimmt, kann die des Gegenspielers schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er im Brett seines großen Jans Steine hat, es mögen Bände oder bloße sein, und solche Augen wirft, dass der eine und der andere von seinen stehenden Steinen gerade in die Hucke seines Gegenspielers treffen.

Dieser Wurf gilt durch simple vier und durch Doubletten sechs Points.⁵⁹

Man kann aber die Hücke des Gegenspielers mit einem oder zwei As nicht schlagen, sofern man nicht einen oder zwei Steine auf seiner Hücke aufgetürmt hat.

Man muss anmerken, dass, wenn man seine Hücke noch nicht hat und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche *mit Gewalt* nehmen kann; das heißt, wenn man Sechs-Cinque wirft und diese Zahlen auf die Hücke des Gegenspielers treffen, so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque-Quatre; oder durch Trois-As, wenn man Quatre-Deuce geworfen hat und diese in die Hücke des Gegenspielers kämen. Man darf aber alsdann nichts markieren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat und die des Gegners nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hücke mit Gewalt zu nehmen, außer wenn man keine Steine hat, durch die man sie für sich wirklich und frei nehmen könnte. Wie man nun seine Hücke nicht anders nehmen kann, als wenn man zwei Steine zugleich hineinsetzt, so kann man sie auch nicht anders, als beide zugleich, wieder herausnehmen, um sie in die Bretter des Gegenspielers hinüberzubringen und daselbst den Rückjan zu machen, und für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zwei Points. Dieses lernt man beim Spielen leicht.

Von den Verbindungen oder Zusammenfügungen der Würfel

Damit man die Würfe recht kennen lerne, welche für oder wider einen sind, so ist es ratsam, dass man wisse, wie viele Verbindungen der beiden Würfel es gebe, damit man sich bei kritischen und nützlichen Umständen davor in Acht nehmen oder bei Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen weiter vorrücken kann, um sie von dem Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könne.

Man weiß aus der Erfahrung, dass es sechsunddreißig Verbindungen der beiden Würfel gibt, nämlich einundzwanzig *sinnliche* und *wirkliche* und fünfzehn *wirkliche*, *nicht sinnliche*, wie nachher erklärt werden wird.

Die sieben, welche die mittlere Zahl der Augen von zwei Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen. Sie fällt auf sechserlei Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen, nicht sinnlichen mit darunter begreift.

Erklärung.

Die Sieben fällt auf sechserlei Art und hat also... 6 Verbindungen.

Die Acht und Sechs fallen jede auf fünferlei Art und haben zusammen... 10 dergl.

Die Neun und Fünf jede auf vier... 8 dergl.

Die Zehn und Vier jede auf drei... 6 dergl.

Die Elf und Drei jede auf zwei... 4 dergl.

Die Zwölf und Zwei wie alle Dubletten auf eine und haben also zusammen... 2 dergl.

Beweis. Diese machen also zusammen. Summe 36 Verbindungen.

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche sechs sind, mit den Augen des andern, welche auch sechs sind, multipliziert; denn alsdann wird man finden, dass sechs mal sechs sechsunddreißig machen.

Weil die Sieben die meisten Verbindungen hat, so ist es ausgemacht, dass sie am meisten fallen muss; daher ist es ratsam, den Stein zu binden, auf welchen diese Zahl trifft, indem man von der Hücke des Gegenspielers an zählt, wenn man nur zwei Würfe, nämlich Fünf Daus und Daus Cinque, zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfeln, nämlich Sechs Ess, Ess Sechse, Quatuor Tres und Tres Quatuor, zu hoffen hat. Man muss nicht denken, als wenn dieses nur zweierlei Würfe, und Ess Sechse mit sechs Ess und Quater Drey mit Tres Quatuor einerlei wären. Denn der Würfel, welcher die Vier hat, kann in dem folgenden Wurf die Drei bringen; und derjenige, welcher die Drei gegeben, in dem folgenden die Vier haben. Wenn man also gleich über

dieselbe Zahl wirft, so sind es doch nicht eben dieselben Würfel, die solche hervorbringen.

Die Dubletten müssen viel seltener vorkommen als die simplen oder einfachen Würfe, weil sich solche nur einmal in beiden Würfeln finden, da die einfachen hingegen zwei-, drei-, vier- und fünfmal vorkommen, die wirklichen, nicht sinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dient auch zu beweisen, dass die Sieben die mittlere Zahl von den Augen beider Würfel ist, ob sie gleich nicht mehr als zwölf hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehme man die höchsten Augen eines Würfels, welche sechs sind, nebst den niedrigsten des andern, welches eins ist, so hat man sieben. Wenn man nun setzt, dass der Würfel, welcher die Sechs zeigt, in dem folgenden Wurf die Eins, und derjenige, der das Eins hat, die Sechs wirft, welches auch sieben macht, so wird man in diesen beiden Würfeln vierzehn geworfen haben. Daraus ist denn zu schließen, dass die mittlere Zahl von den Augen zweier Würfel sieben ist.

Um zu erkennen, wie viele Würfe man wider sich hat, muss man zehn zu der Zahl setzen, auf welcher man bloß steht. Diese Regel ist gewiss; und wenn man auf der Fünf bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammenfügt, dass man fünfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechs sechzehn, auf der Vier vierzehn etc.

Von den elf Zahlen oder Augen, die man mit zweien

Würfeln werfen kann, können fünf mit einem allein und mit beiden zusammen geworfen werden, nämlich 6, 5, 4, 3 und 2; dahingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit zweien können gemacht werden.

Regeln des Trictracs und Toccategli-Spiels

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein oder so gut als gesetzt, sofern man nicht die Vorsicht gebraucht und gesagt hat: *j'adoube*; ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurecht, ich will ihn eben nicht nehmen. Wer schlecht setzt, kann, sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Stein, wenn es angeht, die beiden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum zweiten Mal Points gewinnt, welche *Bredouille* markiert werden sollen, und man vergisst, sie mit zweien Schaufennigen zu markieren, so kann man nachher keine *Bredouillepartie* markieren, sondern muss nur ein Loch markieren⁶⁰.

Wer mehr oder weniger markiert, als er markieren soll, und die Points zu markieren vergisst, die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnt, der wird sowohl wegen des Mehreren als des Wenigeren, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die *Schule* geschickt.

Es geschieht zuweilen, dass ein Spieler ausdrücklich *Schulen macht*, um den Gegenspieler zu verhindern, dass er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihn um die Partie bringen würde. Es ist alsdann gut zu untersuchen, ob es unser Vorteil ist, dass wir ihn die Schule machen lassen und sie markieren. Dies kommt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unseres Spiels und des Gegners seines, und wie beide stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu markieren, oder den Gegenspieler zu zwingen, die Points zu markieren, die er gewinnt. Wenn er welche markiert, ohne dass er sie gewinnt, so kann man ihn nötigen, seinen Schaupfennig wieder zurückzuschieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muss aber anmerken, dass alles dieses geschehen muss, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

Es ist nicht erlaubt, zum Besten seines Spiels einen nur wegen zweier, vier oder sechs Points in die Schule zu schicken; sondern die Regeln dieses Spiels wollen, dass man den Spieler wegen aller Points, die er nicht markiert hat, in die Schule schicke; so dass derjenige, welcher die Schule gemacht hat, den andern nötigen kann, seine ganz zu markieren.

Man schickt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schickt und die Points markiert hat, wird selbst wegen dessen in die Schule geschickt, was er mit

Unrecht markiert hat; und man nötigt ihn, diese Points wieder zurückzumarkieren.

Wer da sagt, ich gewinne acht Points, und nur deren sechs markiert, wird wegen der zwei Points in die Schule geschickt; und ebenso wird auch derjenige, welcher sagt, ich gewinne sechs Points, und deren acht markiert, wegen der zwei Points, die er zu viel markiert, in die Schule geschickt⁶¹.

Solange man noch nicht seine Steine gesetzt oder angerührt hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehn Points gewinnt und nur deren vier oder weniger als man gewinnt markiert hat, die übrigen nachmarkieren, wenn man gleich schon seinen Schaupfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter vorrücken kann. Allein, so verhält es sich nicht mit demjenigen, welcher zu viel markiert hat, weil man ihn nicht zurückschieben kann.

Wenn man austreten will und noch Points über die zwölf, die man zum Loch brauchte, übrig hat, so darf man sie nicht markieren; denn sonst würde es nicht mehr erlaubt sein, auszutreten und abzugehen⁶².

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch markiert hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnt, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarkieren oder wegzunehmen, kann wegen dieser markierten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muss er sie doch demarkieren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält und nicht abgeht, und alsdann, wenn er sein Loch markiert hat, vergisst, die Points zu demarkieren, die ihm gedient haben, dieses Loch zu nehmen, so wird er wegen der markierten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölf gehabt hat, so wird er nur wegen dessen, was mehr markiert ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschickt.

Derjenige, welcher zwei Löcher gewinnt und nur eines markiert, darf das andere nicht mehr nachmarkieren, sobald schon einmal geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Lochs nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schickt, ob man gleich wegen der zu markieren vergessenen Points mit mehr als einem Loch in die Schule kann geschickt werden⁶³.

Derjenige, welcher für das Zumachen markiert, das er hat tun können, aber nicht getan hat, weil er einen andern Stein angerührt als denjenigen, der dazu dienen sollte, wird wegen dessen, was er markiert hat, in die Schule geschickt und genötigt, den Stein zu setzen, den er angerührt hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vorteilhafter wäre, dass er zumachte, so kann er ihn dazu zwingen, und markiert nichts destoweniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht zwingen, einen Stein in sein erstes Brett zu bringen, um den kleinen Jan zu halten, solange er noch seinen machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um beim

großen Jan zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, dass er daselbst stehen bleiben solle, solange er noch selbst seinen großen Jan zustande bringen oder zumachen kann⁶⁴.

Indessen kann man doch diesen Pass leihen, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Brett des kleinen Jans hinüberzubringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beiden Würfel zusammen erreicht.

Es ist erlaubt, die Würfel zu verändern und mit dem Unterteil des Bechers einen Würfel aufzuhalten, welcher herumhüpft, wie auch des Gegners seine beim Herausfallen aus dem Becher zu stören, wenn man einen gefährlichen Wurf befürchtet. Man muss solches aber sehr geschwind tun, damit weder der eine noch der andere sagen könne, wie viel die Würfel geworfen hätten. Indessen muss es doch nicht oft geschehen; denn man würde dadurch für einen schlimmen Spieler ausgeschrien werden.

Wenn man sich verglichen hat, die Würfel nicht zu stören, und man stört sie doch, so kann der Gegenspieler eine Zahl setzen, welche ihm am vorteilhaftesten ist.

Man muss die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesetzt und genannt hat.

Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht gerade stehen, wenn sie gleich in dem brettspiel bleiben, gelten nicht.

Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählt, und der Wurf ist gut. Liegen aber die beiden zersprungenen Seiten unten, und die beiden andern zeigen jede ihre Augen, so gilt der Wurf nichts, weil man nicht mit dreien Würfeln spielt.

Man kann, wenn man den Rückjan macht, weder einen noch zwei Steine in des Gegenspielers Hucke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Pass daselbst borgen.

Wenn man die Hucke verlassen hat, so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wiedernehmen. In dem ersten Falle muss der Gegenspieler seine Hucke nicht mehr haben.

Man kann in dem Rückjan nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brett sind, sofern es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in eins fort bis auf die Leiste setzen; und sogar mehr als einmal, wenn sich der Fall ereignet.

Man ist verbunden, in dem Brett des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzt werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trictrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, das ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Stein und dem Rande oder der Leiste des bretttes befinden.

Derjenige, welcher zuerst aufhebt und herauskommt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf *simplez* ist. Hat er aber eine Dublette, so gewinnt er sechs Points⁶⁵ und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Wie man sich in diesem Spiele verhalten muss.

Beim Anfange des Spiels ist es gut, dass man alle die Augen, die unter sechsen sind, mit Steinen von den Haufen sieht, und wenn man sechs Ass, sechs Zwei und sechs Drei wirft, solches mit einem einzigen gibt.

Es gehört viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muss sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herumzusetzen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hucke oder seine bloßen Steine auf eine oder mehrere Arten schlägt.

Man muss sich aller Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel zu weit vorrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen und das Zumachen schwer machen.

Man muss sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steinen Sechsen zu setzen, solange man kann, damit man dadurch entweder zumachen oder die Hucke nehmen könne.

Man muss nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, sofern man nicht im Anfange Asse, Zweien und Dreien wirft. Zwei oder drei Würfe können Aufschluss davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabei auf, dass er den kleinen Jan machen will; so muss man mit seinem Spiele vorrücken, alles mit einem Steine hintereinander geben und seine Steine in dem Brett des großen Janes ausbreiten, damit man desto eher die Hücke nehmen und seine nebst seinen bloßen Steinen schlagen könne.

Man muss vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der *Teufelsband* ist; und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hintereinander folgen, vorziehen.

Man muss fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind; und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornehmlich wenn er nur einen Wurf für sich und zwei dagegen hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht und sein Spiel zusammengerückt ist; so muss man sich merken, welche Zahl er nicht setzen könnte, ohne aufzubrechen: als alle Sechsen, Sechs-fünf, alle Fünfen, oder Sechs-vier usw. Alsdann muss man die Steine von den Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nötigt man ihn, aufzubrechen, und seinen Stein in das Brett unseres kleinen Janes gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist und ihm nur noch vier Punkte fehlen, sein Loch voll zu machen; so ist es gut, dass man sich deckt, damit er nicht schlägt. Denn wenn er schlägt, so markiert er die Partie mit einem oder zweien und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch *Blindschlagen* hinlängliche Punkte, das Loch voll zu machen; er stellte sich aber, als wenn er solches nicht wahrnähme; so muss man ihn anhalten, diese Punkte zu markieren.⁶⁶

Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Punkte dieser freiwilligen oder nicht freiwilligen Schule, das Loch voll zu machen, so muss man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle seine Punkte vertilgt.

Wenn man seinen großen Jan macht; so ist es gut, dass man sich zum Meister des Spiels macht, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornehmlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glückt einem, wenn man die Steine, die er blind⁶⁷ schlagen könnte, deckt oder wegnimmt. Hat er aber noch zwei Bände zu machen oder seine Hucke noch nicht; so wagt man nichts, wenn man seine Steine in dem Brett des kleinen Janes ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

Um den großen Jan desto länger zu halten, muss man seine Steine, so viel man kann, auf das erste Feld seines Brettes bringen, damit man keine Sechsen zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man

zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegenspieler markiert nur zwei Punkte für jeden Stein, den man nicht setzt.

Wenn man genötigt ist, den großen Jan durch die Fünf-vier aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muss; so ist es zuweilen vorteilhafter, zwei Steine auf die Gefahr, dass sie geschlagen werden, bloß zu machen, als im freien Pass zu geben. Hierdurch wird er, wenn er Fünf-vier, alle Fünfen, Sechs-vier oder Sechs-fünf wirft, ebenfalls genötigt, aufzubrechen.

Enfilade nennt man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zwei Bände zu machen; so muss man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperrt man dem Gegenspieler den Pass; und wenn sein Spiel weit vorgerückt ist; so nötigt man ihn, auszutreten, nachdem er die Punkte markiert hat, die er für sein Zuhalten und weil er geschlagen, gewonnen hat. Brauchte er indessen nur noch ein oder zwei Löcher, um die Partie zu gewinnen; so müsste man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht und man seine Hücke noch nicht hat; so muss man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben sollte. Denn bei allen Würfen, die er tun würde, würde er diese Hücke schlagen, was ihm bei jedem, außer den vier Punkten für das Zuhalten, auch noch vier Punkte, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs, wenn es Dubletten

wären, eintragen würde.

Man muss, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, dass man aus der Hücke gehe, wenn man bald zumachen will; und vornehmlich wenn der Gegner nur noch zwei Bände in dem Brett seines großen Janes hat. Denn sonst würde man genötigt sein, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwei Asse würfe, und die *Rückbinde* nicht zustande bringen oder zumachen könnte.

Man muss, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spiels und des Gegenspielers spielen; und dabei viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewissheit anhalten oder fortfahren, dass man nicht könne enfilieren oder einem der Pass versperrt werden.

Man lernt niemals recht gut Trictrac spielen, sofern man sich nicht sehr angewöhnt, sobald man geworfen hat, herumzusetzen, ehe man seine Steine anrührt, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hücke schlägt. Die geschickten Spieler setzen auf einen Augenblick, ehe sie setzen, oder der Gegner sieht, alles, was für oder wider einen ist. Wenn man zu diesem Grade der Vollkommenheit gelangt ist, so macht man keine Schulen mehr.

Trictrac zum Aufschreiben

Beim Trictrac zum *Aufschreiben* besteht eine Partie aus einer vereinbarten Anzahl gewonnener Züge, die zunächst einzeln gezählt, am Ende aber miteinander verbunden werden, um ein Gesamtergebnis zu ergeben.

Zunächst wird die Natur des Zuges anhand seiner verschiedenen Bezeichnungen erläutert, die seine Bedeutung bestimmen und schrittweise erhöhen. Dann, um *kleine* und *große Bredouillen*, sei es *am Anfang* oder *am Ende*, sowohl *mit Aufnehmen*⁶³ als auch *ohne Aufnehmen* auf den ersten Blick unterscheiden zu können, wird über *die Standarte* und *die Krawatte* gesprochen. Schließlich werden die Regeln der *Endabrechnung* dargelegt, die erst nach dem Ende der Partie stattfinden, wenn die gesamte vereinbarte Anzahl von Zügen gespielt ist. Diese Regeln unterscheiden sich je nach der Anzahl der Spieler und den Bedingungen ihrer Zusammenstellung. Ein Vergleich zwischen dem Trictrac zum *Aufschreiben* und dem Trictrac, das *auf die Partie* (zu zwölf Löchern oder *mit Ehrenpunkten*) gespielt wird, wird die Vorzüge und die Überlegenheit dieses neuen Spiels gegenüber dem alten zeigen.

1. Um einen Zug beim Trictrac zum *Aufschreiben* zu gewinnen, genügt es, zuerst das sechste *Loch* zu erreichen; dieses letzte *Loch* muss jedoch mit dem eigenen Würfel des Spielers gemacht werden. Beendet der Gewinner A dieses sechste *Loch* mit dem Würfel von B, der ihn *falsch schlagen* würde, muss A *stehen bleiben* und zum siebten *Loch* gehen. Dieselbe Regel gilt für fortgeschrittenere *Löcher*; A kann den Zug nur

dann gewinnen, wenn das letzte *Loch* mit seinem eigenen *Würfel* beendet wird. Bei den vorhergehenden *Löchern* spielt es keine Rolle, ob sie durch den eigenen *Würfel* oder durch den *Würfel* des Gegners gemacht werden.

2. Ungeachtet des letzten *Lochs*, das mit dem *Würfel* des Spielers gemacht wurde, ist der *Zug* für A erst dann endgültig vollendet und gewonnen, wenn er sich auf die *Löcher*, die er besitzt, beschränkt und *das Spiel hebt*, um zu gehen.
3. B zählt seinerseits die Zahl der von ihm gemachten *Löcher*; wenn er vier *Löcher* erreicht hat und A nur sechs, gilt B als um nur zwei *Löcher* unterlegen.
4. Jedes *Loch*, um das A B überlegen bleibt, hat für den Ersten den Wert eines *Jetons*; darüber hinaus erhält er als *Trost* zwei *Jetons* für den gewonnenen *Zug*.
5. Um am Ende der Partie festzustellen, wie viele *Züge* zum Nachteil der beiden Spieler stehen, muss derjenige, der einen *Zug* verliert, sich mit einem *Jeton* markieren, wie in Artikel 47 erläutert wird.
6. Aus der Natur des *Trictrac* ergibt sich, dass die Spieler oft abwechselnd *Löcher* machen, bevor entschieden ist, wer den *Zug* gewinnt. A mag drei *Löcher* gemacht haben, und B schafft es, vier zu machen; anschließend gewinnt A drei weitere *Löcher*. Wenn das letzte dieser *Löcher*

mit seinem Würfel gemacht wird, markiert er B um zwei Löcher.

7. Solange keiner der beiden Spieler das sechste Loch, das als *Pflichtloch* bezeichnet wird, erreicht hat, ist es jedem frei, nach jedem Loch, das durch den eigenen Würfel gemacht wird, das *Spiel zu heben*, um vom *Stapel* neu zu beginnen.

Wenn hingegen einer der beiden Spieler das sechste *Loch* erreicht hat, sei es durch seinen eigenen Würfel oder durch den des Gegners, schreibt das Trictrac zum *Aufschreiben* für beide Spieler Folgendes vor.

8. Wenn derjenige, der das sechste *Loch* erreicht hat, durch den Würfel des Gegners dorthin gelangt ist, wurde bereits gesagt, dass er *stehen bleiben* muss, bis er durch seinen eigenen Würfel ein neues *Loch* macht (siehe Artikel 1). Hat er das sechste *Loch* mit seinem eigenen Würfel gemacht, hat er zwei Optionen. Die erste besteht darin, sich den gewonnenen Zug zu sichern; in diesem Fall muss er *gehen*. Die zweite besteht darin, seine Vorteile weiterzuverfolgen; dann ist er verpflichtet, die gleiche *Hal tung* beizubehalten, das heißt *ohne Aufnehmen*, was das *Herausgehen* der Steine bei einem erneuten *Aufnehmen* nicht ausschließt; er kann erst dann markieren, wenn ein neues *Loch* mit seinem Würfel ihm die Möglichkeit gibt, zu *gehen*. Die Anzahl der *Löcher*, die er nach dem sechsten *Loch* gewinnen kann, ist *nicht*

begrenzt. Erreicht er das zwölfte *Loch*, beginnt er die *Runde* von Neuem und hält so lange, wie die Aussicht des Spiels ihm eine noch größere Anzahl von *Löchern* verspricht.

9. Wenn der Gegner die Reihe dieser *Löcher* vom sechsten inklusive, in derselben *Hal tung*, auch bei verschiedenen *Versuchen* durch *Zwischen-Löcher* unterbricht, verringert er damit den Gewinn des Zuges, ohne den markierten Zug zu verhindern; es reicht aus, dass der Spieler jedes Mal, wenn er wieder ins Spiel kommt, *ohne Aufnehmen* fortfährt.
10. Der zweite Spieler, der noch nicht sechs *Löcher* erreicht hat, kann *ungeachtet* der sechs *Löcher* seines Gegners diesen markieren, sei es, dass dieser freiwillig oder gezwungenermaßen fortgesetzt hat, ohne *gehen* zu können; dies jedoch nur unter folgenden zwei Bedingungen:
 1. den Gegner zu übertreffen, das heißt, ein *Loch* mehr zu machen als der Gegner, oder
 2. die Anzahl der *Löcher*, die er noch machen muss, um den Gegner zu überholen, in derselben *Hal tung* *ohne Aufnehmen* zu machen.

Diese Regel gilt umso mehr, wenn einer der Spieler über das sechste *Loch* hinaus gelangt ist. Angenommen A hat zunächst vier *Löcher* gewonnen, B erreicht sieben; wenn A ein neues *Loch* macht, muss er *ohne Aufnehmen* die vier *Löcher* machen, die ihm bleiben, um B am achten *Loch* zu überholen.

11. Dies gilt ebenso, wenn A von B durch einige neue *Löcher* unterbrochen wird, die lediglich die Schwierigkeit erhöhen, den *Zug* zu gewinnen, indem sie die Anzahl der *Löcher* erhöhen, die A ohne *Aufnehmen* übertreffen muss.
12. Wenn umgekehrt A, der B zunächst am achten *Loch* überholt hatte, seinen Gewinn steigern will und B, der im Besitz von sieben *Löchern* ist, wieder ins Spiel kommt und es schafft, *ohne Aufnehmen* das neunte *Loch* mit seinem Würfel zu vollenden, dann würde A, der zunächst B übertroffen hatte, nun übertroffen werden und den *Zug* verlieren, den er hätte gewinnen können.
13. Ein *Wiederholter Zug* tritt im folgenden Fall ein: B hat sechs *Löcher* oder mehr genommen; A erreicht Gleichstand an *Löchern* mit seinem eigenen Würfel. Er erkennt anhand der Spielstellung, dass es für ihn gefährlich wäre weiterzumachen; in diesem Fall ist er nicht verpflichtet, das Risiko einzugehen, den *Zug* zu verlieren; er *hebt das Spiel* und kündigt den *Wiederholten Zug* an. Die bisher von beiden Seiten genommenen *Löcher* sind damit aufgehoben; die Spieler beginnen den *Zug* von vorn, und die *Trostprämie* wird in allen ihren Teilen verdoppelt, wie in den Artikeln 4, 17, 18, 31 und 32 erklärt.
14. Bisweilen ist es angebracht, auf den Gewinn eines *Zuges* zu verzichten und *sich markieren* zu lassen. A hat das sechste *Loch* oder mehr erreicht. B, der bereits ein *Loch* hatte, kommt

ins Spiel und macht zwei neue *Löcher*, das letzte *mit seinem Würfel*. Nachdem er die Spielstellung betrachtet hat, erkennt er, dass er, da er nicht mehr *heben* kann, keine Möglichkeit hat, den Gegner zu überholen; dass er sogar das Risiko einer *Kette* eingeht oder viele *Löcher* verlieren kann, wenn er sich darauf versteift, zu *bleiben*. Unter diesen Umständen ist es B erlaubt, um einen größeren Verlust zu vermeiden, zu *gehen* und A den Überschuss der gewonnenen *Löcher* mit der *Trostprämie* zu bezahlen. A darf dies nicht verweigern.

15. Um in einer *kleinen Bredouille* zu markieren, müssen vier Bedingungen zusammenkommen:
 1. Der Spieler muss sechs *aufeinanderfolgende Löcher* machen, deren unmittelbare Folge also nicht durch irgendein *Zwischen-Loch* des Gegners unterbrochen worden ist;
 2. das erste dieser *Löcher* muss das erste der *Runde* des Trictracs sein;
 3. das letzte muss mit dem eigenen Würfel des Spielers gemacht werden; sonst müsste er zum siebten *Loch* oder weiter gehen; und
 4. er muss sich mit den gewonnenen *Löchern* zufriedengeben und *das Spiel heben*.
16. Die *kleine Bredouille* lässt dem Spieler die Möglichkeit, bei jedem durch seinen Würfel gewonnenen *Loch* bis zum sechsten *Loch* zu *heben*. Wenn er von diesem Recht Gebrauch gemacht hat,

wird seine *kleine Bredouille mit Aufnehmen* genannt. Hat er seit dem ersten Loch bis zum letzten, das den Zug beendet, nicht gehoben, wird sie *kleine Bredouille ohne Aufnehmen* genannt, selbst in dem Fall einer erzwungenen *Hal tung*, in der der Spieler bei jedem gewonnenen *Loch falsch geschlagen* wird und erst beim letzten *Loch* mit seinem Würfel frei hätte gehen können.

17. Jedes *Loch* in einer *kleinen Bredouille mit Aufnehmen* zählt zwei *Jetons*; die *Trostprämie* ist doppelt; sechs *Löcher* mit der *Trostprämie* ergeben sechzehn *Jetons*.
18. Da die *kleine Bredouille ohne Aufnehmen* seltener ist und eine Kette glücklicher Zufälle voraussetzt, gewährt man ihr eine größere Belohnung. Jedes *Loch* wird mit drei *Jetons* bezahlt; die *Trostprämie* ist ebenfalls dreifach. Sechs *Löcher* ergeben 18 *Jetons*, die *Trostprämie* sechs, zusammen 24 *Jetons*.
19. Die *kleine Bredouille* wird auch in beiden Arten *am Ende* gemacht, wenn der Gegner bereits *Löcher* genommen hat. Nehmen wir an, B sei zu fünf *Löchern* gelangt und A macht, nachdem er ins Spiel gekommen ist, sieben über B mit den gemäß Artikel 15 erforderlichen Bedingungen; A wird je nachdem 18 oder 27 *Jetons* zählen, von denen B jedoch fünf für die fünf zu Beginn des Zuges genommenen *Löcher* abzieht.
20. Die *kleine Bredouille* kann bis zum elften *Loch* des *Trictracs* einschließlich geführt werden.

Mit Aufnahmen bringt sie 22 Jetons für die elf Löcher und vier als *Trostprämie*, insgesamt 26 Jetons. Ohne Aufnahmen ergibt sie 39 Jetons. Am Ende zieht der Gegner einen Jeton für jedes zuvor genommene Loch ab.

21. Bei einer *kleinen Bredouille*, die über sechs Löcher hinausgeht, sei es am Anfang oder am Ende, müssen alle Löcher, die über das sechste Loch hinausgehen, einschließlich dieses Lochs, in derselben *Haltung* gemacht werden (siehe Artikel 8).
22. Man kann den Ertrag einer *kleinen Bredouille* verlieren, indem man unangebracht hält. Nehmen wir an, B sei beim sechsten Loch angekommen und verlockt durch die Hoffnung auf eine noch profitablere *kleine Bredouille*, habe er sich nicht mit den sechs gewonnenen Löchern zufriedengegeben, sondern sei darüber hinaus gegangen. Wenn dann A, sei es durch seinen eigenen Würfel oder den von B, ein einziges Loch gewinnt und anschließend B wieder ins Spiel kommt, kann dieser seine ersten sechs Löcher nur einfach zählen, da er unterbrochen worden ist. Zehn Löcher mit dieser Unterbrechung werden nur mit zehn Jetons bezahlt, von denen man die *Zwischen-Löcher* abzieht, die A gemacht hat.
23. Dasselbe würde im Fall des *freiwilligen Markiert-Werdens* gelten; wenn A, nachdem er die Folge der Löcher von B durch eines oder mehrere mit seinem Würfel gewonnene Löcher unterbrochen

hat, es für richtig hielte, um einen größeren Verlust zu verhindern, anzuhalten und *das Spiel zu heben*. Er würde an A nur den Überschuss seiner *Löcher* einfach bezahlen, ebenso wie die *Trostprämie* (siehe Artikel 14).

24. B, der bereits im Besitz der *kleinen Bredouille* ist, sie aber weiter treiben will, kann sich sogar im Fall sehen, sie einzubüßen: dann ist A verpflichtet, ihn zu übertreffen, indem er ein *Loch* mehr macht. Wenn B bei sechs oder acht *Löchern* steht, muss A zum siebten oder neunten *Loch* gehen. Da angenommen wird, dass B bereits das *Pflichtloch* erreicht oder überschritten hat, genügt es nicht, dass die *Löcher* von A ohne Unterbrechung gemacht werden; sie müssen auch vom ersten *Loch* an in derselben *Hal tung*, ohne *Aufnahmen*, gemacht werden (siehe Artikel 10); B kann seine *Löcher* nur einfach geltend machen, zur Verringerung dessen, was er zu bezahlen hat.
25. Obwohl jede *kleine Bredouille am Ende*, die auf eine misslungene *kleine Bredouille am Anfang* folgt, notwendigerweise ohne *Aufnahmen* gemacht werden muss, wird ihr Wert nur durch den Wert bestimmt, den die *kleine Bredouille am Anfang* gehabt hätte, wenn sie *geglückt* wäre. Die letztere wird doppelt sein, wenn die *Löcher* der ersten mit einer oder mehreren *Aufnahmen* gemacht wurden, und dreifach, wenn ihre *Löcher* in einer einzigen *Hal tung* gemacht wurden. Es wäre ungerecht, wenn B gegen A verlieren

könnte, was er nicht hätte gewinnen können, und jede Spekulation wäre zunichte, wenn die Risiken einer *kleinen Bredouille am Anfang mit Aufnehmen*, die über das sechste Loch hinaus geführt wird und dem Gewinner nur das Doppelte einbringen kann, nicht in genauer Proportion zu ihren Vorteilen stünden.

26. Der Fall wäre genau derselbe hinsichtlich der Verpflichtungen von A und des Wertes seiner *kleinen Bredouille*, wenn B das sechste Loch erreicht hätte, *falsch geschlagen* oder noch weiter fortgeschrittene Löcher, die alle seit dem sechsten durch den Würfel von A gemacht worden wären, so dass B nur ein Loch mit seinem eigenen Würfel, das ihm die Möglichkeit gegeben hätte, *zu gehen*, gefehlt hätte, um in der *kleinen Bredouille* zu markieren. Unter dieser Annahme ist A verpflichtet, B *ohne Aufnehmen* zu übertreffen (siehe Artikel 10), und seine *kleine Bredouille* wird doppelt oder dreifach sein, je nachdem die *Löcher* von B *mit Aufnehmen* oder *ohne Aufnehmen* gemacht wurden.
27. Beide Spieler können, weil sie ihre Vorteile zu weit ausbauen wollten, ihre *kleinen Bredouillen* verlieren. Angenommen B hat acht aufeinanderfolgende *Löcher* gemacht und A kommt ins Spiel und macht neun weitere ebenso ununterbrochene; wenn B dann erneut nur zwei *Löcher* macht, die zusammen mit den acht, die er hatte, ihm zehn geben würden, markiert er A um ein einfaches *Loch*.

28. Nicht nur diese beiden *kleinen Bredouillen* wären hinfällig, sondern der gespielte Zug wäre sogar annulliert, wenn A, der am achten *Loch* Gleichstand mit B erreicht hat, erkennt, dass es unmöglich ist, ihn zu übertreffen, und um selbst nicht markiert zu werden, sich für den *Wiederholten Zug* entscheidet (siehe Artikel 13).
29. Die *große Bredouille* unterscheidet sich von der *kleinen* durch die Anzahl der benötigten *Löcher* und durch die unterschiedliche Bewertung. Man muss zwölf *Löcher* ohne Unterbrechung gewinnen, wobei das erste mit dem ersten *Loch* des *Trictracs* beginnt. Diese *Löcher* müssen vom sechsten inklusive *ohne Aufnehmen* gemacht werden, wobei jedoch das *Herausgehen* der Steine im *Jan de retour* zulässig ist. Das letzte *Loch* muss mit dem Würfel des Gewinners beendet werden; wäre es mit dem Würfel des Gegners gemacht, müsste der Erste zum dreizehnten *Loch* oder sogar weiter gehen, bis er ein *Loch* mit seinem eigenen Würfel beendet. Schließlich muss der Spieler *gehen*.
30. Daraus, dass die *große Bredouille* nur vom sechsten *Loch* *ohne Aufnehmen* gemacht werden darf, folgt, dass der Spieler die Freiheit hat, bei jedem der ersten fünf *Löcher*, die durch seinen Würfel genommen werden, zu heben. Da er von diesem Recht Gebrauch gemacht haben kann oder nicht, gibt es, wie bei der *kleinen*, zwei Arten der *großen Bredouille*: *mit Aufnehmen* und

ohne Aufnehmen.

31. Alle in der *großen Bredouille* mit Aufnahmen gemachten *Löcher* zählen vierfach, ebenso wie die *Trostprämie*. Zwölf *Löcher* ergeben 48 *Jetons*, die *Trostprämie* 8; zusammen 56 *Jetons*.
32. Die *Löcher* der *großen Bredouille* ohne Aufnahmen hingegen, sei die *Hal tung* erzwungen oder freiwillig, werden *fünffach* bewertet, ebenso die *Trostprämie*. Zwölf *Löcher* ergeben 60 *Jetons*, die *Trostprämie* 10; zusammen 70 *Jetons*⁶¹.
33. Wenn A, nachdem er das zwölfte *Loch* mit seinem Würfel genommen hat, aufgrund der Spielstellung der Meinung ist, er könne noch mehr *Löcher* machen, steht es ihm frei, die *Runde* erneut zu beginnen, dabei jedoch die gleiche *Hal tung* beizubehalten; er wird erst aufhören, wenn er es für zweckmäßig hält, um seine Vorteile nicht zu verlieren; dann zahlt B an A die Gesamtheit der von ihm gemachten *Löcher* zum gleichen Satz wie die ersten zwölf, das heißt je nach der Art der *großen Bredouille* vierfach oder fünffach. Im ersten Fall ergeben 20 *Löcher* mit *Trostprämie* 88 *Jetons*; im zweiten 110.
34. Wenn hingegen nach zwölf oder mehr von A genommenen *Löchern* B es schafft, ein einziges *Loch* zu machen, sei es mit seinem eigenen Würfel oder mit dem des Gegners, verliert A die *große Bredouille*; alle *Löcher*, die er vor oder nach denen von B gemacht hat, werden nur

einfach gezählt.

35. Die *große Bredouille* wird, wie die *kleine*, am Ende, mit *Aufnehmen* und ohne *Aufnehmen* gemacht. Man zieht die *Löcher* ab, die der Gegner am Anfang genommen hat.
36. Wenn der Gegner das sechste *Loch* oder mehr erreicht hat, muss die *große Bredouille* am Ende vom ersten *Loch* an nicht nur ohne Unterbrechung, sondern auch in derselben *Haltung* gemacht werden (siehe Artikel 10).
37. Trotz dieser Verpflichtung wird die *große Bredouille* nur dann fünffach sein, wenn die *Löcher*, die der erste Spieler bis zum sechsten *Loch* inklusive oder darüber hinaus genommen hatte, ohne *Aufnehmen* gemacht worden sind. Wenn dieser *gehoben* hatte, wird der letzte nur das Vierfache seiner *großen Bredouille* erhalten.
38. Die *große Bredouille* am Ende kann sogar gegenüber einem Spieler stattfinden, der bereits zwölf *Löcher* genommen hat, die ihm die *große Bredouille* gaben, und der seine Vorteile noch weiter ausbauen wollte. Nehmen wir an, A habe das vierzehnte *Loch* erreicht; dass durch ein Missgeschick B ein *Loch* nimmt, das ihn ohne Unterbrechung und ohne *Aufnehmen* zum fünfzehnten führt, wodurch er seinen Gegner überholt (siehe Artikel 10); A kann seine vierzehn *Löcher* nur einfach geltend machen und zahlt, nach Abzug von 14 *Jetons* und je nach der Qualifikation seiner misslungenen *großen Bredouille*, an B das Vier- oder Fünffache

seiner *Löcher*; die *Trostprämie* folgt derselben Proportion.

39. Es kommt manchmal vor, besonders beim *Jan de retour*, dass der Spieler das zwölfte *Loch* mit dem Würfel des Gegners nimmt, so dass es nicht in seiner Macht steht, zu *heben*, um in der großen *Bredouille* zu markieren. Dieses zufällige Ereignis tritt oft bei mehreren aufeinanderfolgenden *Löchern* auf; daraufhin kommt der Gegner ins Spiel und schafft selbst die große *Bredouille*. Dieser Fall entspricht vollständig dem vorigen. Derjenige, der die große *Bredouille* am Ende macht, muss den Gegner in derselben *Haltung* übertreffen (siehe Artikel 10), und der Wert seiner großen *Bredouille* wird sich nach dem richten, was die große *Bredouille* des ersten wert gewesen wäre, wenn sie vollendet worden wäre.
40. Die in Artikel 27 beschriebene Kombination findet auch bei der großen *Bredouille* Anwendung, d. h. der Zug kann nur einfach gewonnen werden, obwohl beide Spieler nacheinander die große *Bredouille* hätten markieren können.
41. Das *freiwillige Markieren* und der *Wiederholte Zug* wirken sich auf die große *Bredouille* ebenso aus wie auf die *kleine*. Im ersten Fall erhält der Gewinner nach einer Unterbrechung den Überschuss seiner *Löcher* nur einfach; im zweiten Fall, in dem die große *Bredouille* am Anfang gescheitert ist und die am Ende ein

unüberwindbares Hindernis in dem für das Übertreffen des Gegners erforderlichen Loch findet, bewirkt der *Wiederholte Zug* notwendig einen Ausgleich, da zwischen den beiden Spielern Gleichstand in den *Löchern* angenommen wird (siehe Artikel 13 und 14).

42. Die *kleine* und die *große Bredouille am Anfang mit Aufnehmen* erklären sich von selbst, da der Gegner kein *Loch* genommen hat. Es wäre also überflüssig, eine besondere Markierung anzuwenden, wenn der Spieler nach dem ersten *Loch das Spiel hebt*, um zu gehen.
43. Die *kleine* und die *große Bredouille am Anfang ohne Aufnehmen* werden durch die *Standarte* angezeigt, die der Spieler auf der Seite des *Stapels* in eines der *Löcher* des Spielbretts setzt, die für das Markieren der gewonnenen *Partien* bestimmt sind. Er nimmt sie gleich nach dem ersten *Loch*, sei es, dass er freiwillig *bleibt* oder dass er, *falsch geschlagen*, gezwungen ist, zu *bleiben*. Diese *Standarte* bleibt bis zum Ende des *Zuges* stehen, solange der Spieler nicht durch ein von seinem Gegner genommenes *Loch* unterbrochen wird und *ohne Aufnehmen* weiter *Löcher* macht. Das *Herausgehen* der Steine bei einem neuen *Aufnehmen* schadet ihm nicht. Hebt er *das Spiel*, ohne unterbrochen worden zu sein, nimmt er die *Standarte* weg, behält aber seine Rechte auf die *Bredouille mit Aufnehmen*. Wird er unterbrochen, nimmt er ebenfalls die *Standarte*, verzichtet aber auf

die *Bredouille*.

44. Die *kleine* und die *große Bredouille* am Ende mit *Aufnehmen* werden durch die *Krawatte*⁶⁸ bezeichnet, die der Spieler, der den Gegner unterbricht, ohne in derselben *Hal tung* fortzufahren, an seinem *Fichet* anbringt, sobald er das erste *Loch* gemacht hat. Er entfernt sie, sobald er seinerseits unterbrochen wird. Wenn er sie bis zum Ende des Zuges behält, ist die *Bredouille mit Aufnehmen* festgestellt.
45. Wenn der Spieler hingegen, der den Gegner unterbrochen hat, beim ersten *Loch* nicht *hebt*, nimmt er neben der *Krawatte* auch noch die *Standarte*. Er behält beide bis zum letzten *Loch*, das den *Zug* beendet, solange er nicht unterbrochen wird und *ohne Aufnehmen* fortfährt. *Hebt* er das *Spiel*, ohne unterbrochen zu sein, entfernt er nur die *Standarte*. Wird er unterbrochen, nimmt er die *Krawatte* zusammen mit der *Standarte* ab, da die *Bredouille* nach der Unterbrechung nicht mehr gilt. In den Ausnahmen der Artikel 25, 26, 37, 38 und 39 nimmt der Spieler nur die *Krawatte*.⁶²
46. Eine Partie *Trictrac* zum *Aufschreiben* besteht, wie gesagt, aus einer vereinbarten Anzahl von *Zügen*, die schließlich zu einem Gesamtergebnis verbunden werden. Man spielt zwölf oder acht *Züge*, stets eine gerade Anzahl. Die *Hälfte* der gesamten *Züge*, aus denen die Partie besteht, nennt man den *Komplet*.

47. Der Spieler, der einen *Zug* verliert, markiert, nachdem er die aus den verlorenen *Löchern* herrührenden *Jetons* bezahlt hat, sei es einfache, sei es *kleine* oder *große Bredouille*, den *Zug* mit einem *Jeton*. Die Schachtel, die die *Fichets* enthält, trennt die verlorenen *Züge* der Spieler; jeder stellt seine *Jetons* auf der Seite der Schachtel, die ihm zugewandt ist, in Reihen von drei auf.
48. Nachdem die vereinbarte Gesamtzahl der *Züge* gespielt wurde, zählt man die *Züge*, die jeder Spieler verloren hat. Derjenige, der über das *Komplet* hinaus markiert ist, also mehr *Züge* verloren hat als sein Gegner, zahlt diesem für jeden *Zug*, den er mehr verloren hat, vier *Jetons*. Nehmen wir an, B werde in einer Partie von zwölf *Zügen* sieben Mal markiert und A nur fünf Mal; B zahlt zwei Mal vier *Jetons* an A, weil er zwei *Züge* mehr verloren hat als A. Diese überschüssigen *Züge* nennt man *Wetten (paris)*. Manchmal verwendet man den Begriff *Postillon* oder *Schweizer*, der die *Züge* bezeichnet, die ein Spieler über das *Komplet* hinaus markiert ist. Von der Natur der Sache her entspricht ein *Postillon* zwei *Wetten*.
49. Unabhängig von den vier *Jetons* für jede *Wette* zahlt derjenige, der die meisten *Züge* verloren hat, dem Gewinner zusätzlich 20 *Jetons*, die die *Schwanz der Wetten (queue des paris)* genannt werden.
50. Wenn die Anzahl der verlorenen *Züge* bei beiden

Spielern gleich ist, also wenn jeder von ihnen nur *komplett* ist, kann es weder *Wetten* noch eine *Schwanz der Wetten* zu zahlen geben.

51. Der Einsatz jedes Spielers zu Beginn der Partie beträgt 20 *Jetons*.
52. Wer über seinen Einsatz hinaus verliert, zahlt den Überschuss in *Fichets*, die er aus der Schachtel nimmt. Die *Fichet* ist 10 *Jetons* wert. Wenn A, der *Fichets* gewonnen hat, im Verlauf der Partie wieder verliert, zahlt er den Betrag seiner Verlustes an B, indem er ihm gewonnene *Fichets* zurückgibt, die er in die Schachtel legt; wenn er darüber hinaus zum Beispiel vier *Fichets* verliert, aber nur eines gewonnen hat, stellt er B mit diesem einen *Fichet*, das er wieder in die Schachtel legt, frei und nimmt drei heraus, um den Rest zu begleichen. Dann geht die Schachtel, die zunächst B zugerechnet wurde, dessen *Fichets* also seine Last waren, an A, um vielleicht vor Ende der Partie wieder zu B zurückzukehren.
53. Am Ende der Partie achtet man zunächst darauf, welcher der beiden Spieler mehr *Jetons* als der andere gewinnt. Der Gewinner zieht die zwölf *Jetons* zu sich, die bei jedem verlorenen *Zug* nacheinander auf beiden Seiten der Schachtel platziert wurden. Bei Gleichheit der *Jetons*, wenn in einer Partie von zwölf *Zügen* jeder Spieler 14 *Jetons* übrig hätte, oder wenn der eine ein *Fichet* und vier *Jetons* hätte, während der andere 24 hätte - was, wenn das *Fichet*

eingetauscht und wieder in die Schachtel gelegt würde, ebenfalls jedem 14 *Jetons* ließe -, teilen die Spieler diese zwölf *Jetons*, die die *Schwanz der Jetons* bilden.

54. Danach erfolgt die Abrechnung und Bezahlung der *Wetten*. Der Verlierer zahlt, wie gesagt, vier *Jetons* pro *Wette* und zwanzig *Jetons* für die *Schwanz der Wetten*. Demnach entsprechen zwei *Wetten* oder ein *Postillon* 28 *Jetons*, vier *Wetten* oder zwei *Postillons* machen 36 *Jetons*, sechs *Wetten* oder drei *Postillons* werden mit 44 *Jetons* bezahlt, und so weiter, wobei immer acht *Jetons* für jeden weiteren *Postillon* hinzugerechnet werden.
55. Wenn man die Reihenfolge der Zahlung umkehren würde, das heißt, wenn derjenige, der die *Wetten* verliert, zuerst zahlen würde, bevor festgestellt ist, welchem der Spieler die *Schwanz der Jetons* zusteht, würde die *Schwanz der Wetten* fast immer die *Schwanz der Jetons* mit sich reißen, auf die der Spieler, der die *Wetten* gewinnt, keinen Anspruch hat.
56. Um die Abrechnung am Ende der Partie zu vereinfachen, vereinbart man den Wert des Spiels nach *Fichets*, anstatt ihn nach *Jetons* zu bestimmen. Das *Fichet* zum Beispiel soll 100 € wert sein. Wenn dem Verlierer aus seinem Einsatz von 20 *Jetons* sechs *Jetons* übrig bleiben, werden diese sechs *Jetons* für ein ganzes *Fichet* zu seinen Gunsten gerechnet. Wenn er dagegen nur vier *Jetons* übrig hat, werden

sie nicht gezählt; er gilt dann als habe er seine 20 *Jetons* verloren, oder den Wert von zwei *Fichets* ganz. Fünf *Jetons* werden *hoch oder doppelt* gespielt beim höchsten Würfel.

57. Man kann sogar auf *Jetons* und *Fichets* verzichten, indem man auf einer Karte in zwei Spalten die Anzahl der *Jetons* notiert, die jeder Spieler bei jedem Zug verliert. Wenn die zwölf Züge gespielt sind, addiert man die Spalten und fügt der Spalte dessen, der die meisten *Jetons* verliert, so viele *Jetons* hinzu, wie er Züge markiert hat. Wenn die *Wetten* ungleich sind, trägt man den Betrag der verlorenen *Wetten* samt ihrer *Schwanz* in die Spalte dessen ein, der die *Wetten* verliert. Dann subtrahiert man den kleineren Verlust vom größeren. Der Rest ergibt den tatsächlichen Verlust in *Jetons*; diese *Jetons* werden durch zehn geteilt und in *Fichets* umgerechnet.

Das folgende Beispiel versetzt jeden in die Lage, ohne *Jetons* zu spielen:

A verliert <i>Jetons</i>	B verliert <i>Jetons</i>
1 13	23
2 7	27
3 9	16
4 17	64
5	22
6	19
.....	23
.....	24

46	218

Auf der anderen Seite 218 *Jetons*

Ein Jeton für jeden markierten Zug 8
 Vier Wetten 16
 Schwanz der Wetten 20
 --
 262 Jetons
 Verlust von A abgezogen - 46 Jetons
 --
 Tatsächlicher Verlust von B - 216 Jetons
 ergibt 22 Fichets

58. Jeder Spieler wird zu Beginn eines neuen Zuges abwechselnd den Würfel haben. Wenn A ihn im ersten Zug hatte, behält er den Würfel in allen *ungeraden* Zügen bis zum Ende der Partie. B hingegen hat dieses Privileg in allen *geraden* Zügen.
59. Manchmal befinden sich die Spieler in der Situation, die Partie zu unterbrechen, um sie an einem anderen Tag zu beenden. Hier sind die wesentlichen Umstände, die notiert werden müssen:

	Wetten	Jetons	Fichets	
A -	3 15 7	
B -	5 17	- ← Würfel

60. Das bisher Gesagte bezieht sich auf das Trictrac zum *Aufschreiben* zwischen *zwei* Spielern. Man spielt es auch mit *drei* und *vier* Personen.
61. Es gibt zwei Arten, es zu dritt zu spielen; die erste, wenn einer der drei die *Eule* spielt und die beiden anderen, die dieselbe Fortune teilen, sich gegen ihn verbinden. In diesem

Fall spielen die beiden *Partner* abwechselnd zwei *Züge* in Folge gegen die *Euze*, die alle *Züge* spielt. In einer Partie von zwölf *Zügen* wird jeder *Partner* dreimal abgelöst. Die *Euze* hat den Würfel in allen *ungeraden* *Zügen*.

62. In der *zweiten* Art des Spiels zu dritt hat jeder der drei Spieler einen eigenen Einsatz; sie spielen dann *der Reihe nach*, A mit B, B mit C, C mit A, und derselbe Zyklus wiederholt sich, bis die Partie endet.

63. Die Anzahl der *Züge* in einer *Ringpartie* muss durch drei, die Anzahl der Spieler, teilbar sein. Sie wird also aus neun oder zwölf *Zügen* bestehen. Jeder Spieler spielt dieselbe Anzahl von *Zügen*, nämlich sechs *Züge* in der Partie mit neun und acht *Züge* in jener mit zwölf *Zügen*.

64. Wenn sich am Ende der Partie herausstellt, dass jeder der drei Spieler dieselbe Anzahl von *Zügen* markiert hat, zum Beispiel in einer Partie von zwölf vier *Züge*, ist offensichtlich, dass, da alle drei *komplett* sind, weder *Wetten* noch eine *Schwanz der Wetten* zwischen ihnen zu zahlen sind.

65. Im Fall ungleicher *Wetten* können drei verschiedene Kombinationen auftreten.

Erstens, *einer der Spieler ist nur komplett*. Angenommen, die Partie besteht aus zwölf *Zügen*, von denen jeder Spieler acht spielt:

A ist mit 2 Zügen markiert, 2 unter dem Komplet
B 4 Züge, folglich komplett
C 6 Züge oder 2 Postillons

12 Züge

In dieser Annahme gewinnt oder verliert B keine *Wetten*, da er die gleiche Anzahl von Zügen markiert hat, die er auch für die beiden anderen Spieler markiert hat. C, der sechs Züge markiert ist und folglich nur zwei markiert hat, verliert vier *Wetten* zugunsten von A, der nur zwei Züge markiert ist und sechs markiert hat. Diese vier *Wetten* mit ihrem Schwanz bringen ihm 36 *Jetons*.

Zweitens, zwei der Spieler verlieren die *Wetten*.

A ist mit 1 Zug markiert, 3 unter dem Komplet
B 5 Züge oder 1 Postillon
C 6 Züge oder 2 Postillons

12 Züge

A, der nur einen Zug markiert ist, hat sieben markiert. Das sind sechs *Wetten* zu seinem Vorteil, die ihm von den beiden anderen Spielern in folgenden Anteilen bezahlt werden.

B verliert zwei, da er fünf Züge markiert ist, während er nur drei markiert hat; das macht acht *Jetons*.

C verliert vier, da er sechs Züge markiert ist und nur zwei markiert hat; das macht 16 *Jetons*.

B und C, die beide die *Wetten* verlieren, zahlen jeweils die Hälfte der *Schwanz der Wetten* von 20 *Jetons*; das sind zehn *Jetons* pro Kopf.

A erhält folglich 18 *Jetons* von B und 26 von C, insgesamt 44 *Jetons*.

Hätte A zwei *Züge* markiert und B und C jeweils fünf *Züge*, hätten sie jeder zwei *Wetten* gegen A verloren, der von jedem 18 *Jetons*, insgesamt 36 *Jetons* erhalten hätte.

Drittens, *nur einen der Spieler verliert die Wetten*.

A ist mit 8 <i>Zügen</i> markiert oder 4 <i>Postillons</i>
B 1 <i>Zug</i> , 3 unter dem <i>Komplet</i>
C 3 <i>Züge</i> , 1 unter dem <i>Komplet</i>

12 <i>Züge</i>

A, der achtmal markiert ist, also so viele *Züge*, wie er gespielt hat, verliert notwendigerweise acht *Wetten*.

Davon entfallen sechs auf B, der nur einen *Zug* markiert ist, während er sieben markiert hat; das sind sechs *Wetten*, die ihm 24 *Jetons* einbringen.

Die beiden übrigen *Wetten* sind C geschuldet, der drei Mal markiert ist und fünf markiert hat, was ihm einen Vorsprung von zwei *Wetten* gibt, also acht *Jetons*.

Außerdem verliert A 20 *Jetons* der *Schwanz der Wetten*, die zwischen B und C geteilt werden;

sein Gesamtverlust beträgt daher 52 *Jetons*, von denen B 34 und C 18 zufallen.

Wären B und C beide gleich, jeder mit zwei *Zügen* markiert, ist klar, dass die acht *Wetten*, die A verloren hätte, zu gleichen Teilen zwischen B und C aufgeteilt würden; jeder erhielte 26 *Jetons*.

66. Um zu entscheiden, welche der drei Spieler die Partie beginnen, würfelt jeder der drei einmal. Wenn A eine *Fünf*, B eine *Drei* und C eine *Zwei* würfelt, beginnen A und B. Er wird den Würfel haben, da seine Zahl höher ist als die von B. Der von beiden, der diesen ersten *Zug* verliert, spielt weiter mit dem dritten. Wäre es C, der markiert wäre, würde er mit B weiterspielen, B mit A, dieser mit C, C mit B, und so weiter.
67. Der Spieler, der den ersten *Zug* markiert hat und somit aus dem Spiel ist, beendet die Partie mit demjenigen der drei, der den ersten *Zug* nicht gespielt hat; derjenige, der im Spiel bleibt, hat immer den Würfel.
68. Dem Spieler, der nicht spielt, ist es erlaubt, demjenigen der beiden anderen, der am wenigsten markiert ist, Ratschläge zu geben.
69. Bei jedem *Zug* zahlt der Verlierer die *Trostprämie* in allen ihren Proportionen sowohl an den, der ihn markiert hat, als auch an den dritten Spieler, der nicht im Spiel ist.
70. Zwei Einsätze von je 20 *Jetons* und zwei Schachteln verschiedener Farben genügen für die

Zahlung und die Schlussabrechnung zwischen drei Spielern, von denen einer notwendig gewinnen muss. Die beiden Spieler, die im ersten Zug beginnen, nehmen *Jetons*; der dritte ersetzt sie durch eine Schachtel, aus der er *Fichets* nimmt, falls er verliert. Die beiden Schachteln gehen im Laufe der Partie von einem Spieler zum anderen, wie in Artikel 52 erklärt. Wenn der Spieler, der keinen Einsatz in *Jetons* hat, am Ende der Partie welche hat, ist klar, dass sie für ihn gewonnen sind oder ihm dienen, seinen Verlust zu verringern.

71. Wenn man die Partie auf einen anderen Tag verschiebt, enthält die Aufzeichnung Folgendes:

A ohne Einsatz in <i>Jetons</i> . 4 Wetten, 5 <i>Jetons</i> .
B von A: 1 Wette, 21 <i>Jetons</i> , 8 <i>Fichets</i> von C: 2 <i>Fichets</i>
C 4 Wetten, 5 <i>Jetons</i>
C spielt weiter mit B

72. Wenn man *Trictrac* zum *Aufschreiben* zu vier spielt, bilden zwei Spieler eine Gemeinschaft gegen zwei andere. Jede Gesellschaft repräsentiert einen Spieler. Die Regeln dieser Spielweise sind notwendigerweise in allem die gleichen wie die, die oben zwischen zwei Spielern erklärt worden sind.
73. Die beiden höchsten Würfe entscheiden, wie beim *Trictrac à tourner* (Rundspiel), welche der vier Spieler beginnen. Derjenige von beiden, der markiert wird, bleibt im Spiel und spielt mit

dem zweiten Gegner. Das folgende Beispiel zeigt die Reihenfolge, in der die Spieler weiterspielen werden:

Die ERSTE Gesellschaft besteht aus A und B
Die ZWEITE aus C und D
A beginnt mit C
A wird markiert und spielt weiter mit D
D spielt mit B
B spielt mit C
C spielt mit A
A spielt mit D, usw.
wie es beim Piquet zu viert praktiziert wird

74. C, der A im ersten Zug markiert hat und somit aus dem Spiel ist, muss die Partie mit B beenden, der den ersten Zug nicht gespielt hat.
75. Der Fall wäre genau derselbe hinsichtlich der Verpflichtungen von A und des Wertes seiner *kleinen Bredouille*, wenn B das sechste *Loch* erreicht hätte, *falsch geschlagen*, oder noch fortgeschrittenere *Löcher*, die alle seit dem sechsten durch den Würfel von A gemacht worden wären, so dass B nur ein *Loch* mit seinem eigenen Würfel gefehlt hätte, das ihm die Möglichkeit gegeben hätte, zu *gehen*, um in der *kleinen Bredouille* zu markieren. Unter dieser Annahme ist A verpflichtet, B *ohne Aufnehmen* zu übertreffen (siehe Artikel 10), und seine *kleine Bredouille* wird doppelt oder dreifach sein, je nachdem die *Löcher* von B *mit Aufnehmen* oder *ohne Aufnehmen* gemacht wurden.

Kombiniertes Trictrac

Natur dieses Spiels

Nachdem das Trictrac zum *Aufschreiben* in Wien eingeführt wurde, haben sich viele Spieler für dieses Spiel ausgesprochen; andere haben weiterhin die übliche Partie von *zwölf Löchern* bevorzugt. Ein Liebhaber des Trictrac, der beide Spielweisen gleichermaßen beherrscht, hat, nachdem er über die besonderen Schönheiten jeder der beiden Methoden nachgedacht hat, beschlossen, sie im selben Spiel zu vereinen. Er nannte es das *kombinierte* Trictrac: die Methoden bleiben jeweils in ihrer Integrität erhalten.

Beim *kombinierten* Trictrac spielt man zugleich Trictrac zum *Aufschreiben* und Trictrac *auf die Partie*. Jedes gewonnene *Loch* zählt gleichzeitig für beide Spiele, die sich nie vermischen; aber da diese beiden Spiele manchmal hinsichtlich der Spielweise im Widerspruch stehen, hat man dem Spieler die Möglichkeit vorbehalten, jene der beiden Partien zu *suspendieren*, die er zu stoppen wünscht.

Da die Regeln des Trictrac zum *Aufschreiben* allgemein bekannt sind, wird nur die einzige Änderung erwähnt, von der man glaubte, diesem Spiel neues Interesse zu verleihen. Man hat entschieden,

dass eine *kleine Bredouille*, die in derselben *Haltung* gemacht wird, eine größere Belohnung verdient als diejenige, die nach einem *Aufnehmen* gemacht wird. Dementsprechend wird die erste *dreifach* bezahlt, während die zweite *doppelt* bezahlt wird. Aus demselben Grunde wird die *große Bredouille*, die in einer *Haltung* gemacht wird, mit fünf *Jetons* pro *Loch* bezahlt, während der Spieler, der *aufgenommen* hat, nur vier erhält.

Die Partie zu *zwölf Löchern* wird in Österreich *mit Ehrenpunkten* gespielt, das heißt, man gewinnt sie *einfach, doppelt, dreifach* und *vierfach*. Sie wird *einfach* gewonnen von dem Spieler, der zuerst das *zwölfte Loch* erreicht, während der Gegner das *sechste* überschritten hat. Sie ist *doppelt*, wenn der Gegner nicht mehr als *sechs Löcher* hat; *dreifach*, wenn der Spieler, der *Löcher* als *Zweiter* macht, bis zum *zwölften* kommt, ohne durch ein neues *Loch* seines Gegners unterbrochen worden zu sein; schließlich *vierfach*, wenn einer der Spieler seine *zwölf Löcher* macht, ohne dass der andere eines genommen hat.

Um das *Trictrac auf die Partie* noch interessanter zu machen, hat man die *Fortsetzung* hinzugefügt, deren Wirkungen folgende sind.

Beim *Trictrac auf die Partie* ohne *Fortsetzung* entscheidet das *zwölfte Loch* über den Gewinn der Partie; da diese damit beendet ist, muss der Gewinner notwendigerweise *das Spiel heben und gehen*. Wenn er beim *Nehmen* dieses *zwölften Lochs* ein *doppeltes Loch* hätte, wird dieses *Loch* nicht

gezählt, da die vorherige Partie keinen Einfluss auf die folgende hat.

Bei der Partie mit *Fortsetzung* sichert das zwölfte *Loch* nicht minder den Gewinn der Partie; aber hinsichtlich des Rechts, das *Spiel* zu *heben*, unterscheidet man, ob das letzte *Loch* mit dem eigenen Würfel oder mit dem des Gegners gemacht wurde. Im ersten Fall hat der Gewinner die Wahl, das *Spiel* zu *heben* oder *ohne Aufnehmen fortzufahren*, je nachdem ihm die Spielstellung günstig oder gefährlich erscheint; im zweiten Fall muss er notwendigerweise bleiben, mag auch Gefahr drohen; im Gegenzug zählen die Punkte oder *Löcher* über das zwölfte *Loch* hinaus für die folgende Partie; wenn er beim Nehmen des zwölften *Lochs* ein *doppeltes Loch* hatte, würde er ein *Loch* auf die nächste Partie übertragen.

Man sagte, dass, wenn die Interessen der beiden Parteien, die zusammen laufen sollen, sich zu kreuzen scheinen, der Spieler die Freiheit hat, jene der beiden Parteien zu stoppen, die er für passend hält. Dann beziehen sich alle Ereignisse des Spiels während der *Suspendierung* nur auf die Partie, die *fortgeführt* wird; die *suspendierte* Partie bleibt nicht nur im selben Zustand hinsichtlich der Anzahl der gewonnenen *Löcher*, sondern auch in Bezug auf ihre Hoffnungen. Die Partie mit *Ehrenpunkten* behält ihre Rechte auf das Vierfache, das Dreifache usw. Die Partie zum *Aufschreiben* hat die Möglichkeit, in *großer* oder *kleiner Bredouille* zu markieren.

Man darf eine der Partien nur *suspendieren*, wenn ein *Loch*, das durch den eigenen Würfel genommen wurde, dem Spieler das Recht gegeben hätte, *das Spiel zu heben*. Dieses Recht übt er fiktiv in Bezug auf die *suspendierte* Partie aus; aber in Bezug auf die andere, die er fortführen möchte, muss er *bleiben* und in derselben *Hal tung* *fortfahren*.

Die *suspendierte* Partie bleibt nur bis zum ersten *Aufnehmen* stehen, das heißt so lange, wie weder der eine noch der andere der beiden Spieler es für zweckmäßig hält, bei einem durch seinen eigenen Würfel genommenen *Loch* *das Spiel zu heben*; sobald einer der beiden *das Spiel hebt*, laufen beide Partien wieder zusammen mit dem neuen *Aufnehmen*. Man beachtet, dass das *Herausgehen* der Steine beim *Spiel de retour*⁶⁹ nicht als *Aufnehmen* zu zählen ist.

Wenn es darum geht, die Partie zum *Aufschreiben* zu suspendieren, sind zwei Fälle zu unterscheiden: ob man das sechste *Loch* erreicht hat oder nicht.

Im ersten Fall, wenn der Spieler das sechste *Loch* oder mehr mit seinem Würfel erreicht hat, lässt er sich die drei gewonnenen *Löcher* bezahlen, sei es *einfach*, sei es in *kleinen* oder *großen Bredouille*, *doppelt* oder *dreifach*, *vierfach* oder *fünffach*, und der Gegner muss sich markieren, womit der Zug beendet ist. Die neuen *Löcher* derselben *Hal tung* betreffen nur die fortgesetzte Partie *mit Ehrenpunkten*.

Im zweiten Fall, wenn der Zug nicht beendet ist, weil der Spieler das sechste *Loch* nicht erreicht

hat, bleibt die Partie zum *Aufschreiben* in ihrem aktuellen Zustand. Wenn der Spieler auf die *kleine Bredouille* hoffen konnte, bleibt ihm dieses Recht vorbehalten; er kann jedoch nur das *Doppelte* fordern, weil er für das *Dreifache* bis zum letzten Loch, das den Zug beendet, nicht hätte *aufnehmen* dürfen, und weil die Handlung des Spielers, der die Partie zum *Aufschreiben* suspendiert, dem gleichkommt, als wäre er *gegangen*.

Die Art, die Partie mit *Ehrenpunkten* zu *suspendieren*, ist von einer einzigen Art, ebenso wie ihre Wirkungen einheitlich sind. Die Partie bleibt in jeder Hinsicht in dem Zustand, in dem sie sich befindet, wenn sie gestoppt wird.

Die Grundsätze, die die Spieler dazu bestimmen sollen, dieses Recht zu nutzen, eine der beiden Partien zu *suspendieren* und die andere *fortzuführen*, sowie die praktische Art, es auszuführen, werden weiter unten erläutert, wenn der mechanische Teil des neuen Spiels behandelt wird.

Nach diesen unverzichtbaren Erkenntnissen über die Verbindung der beiden Partien zu einem Ganzen im *kombinierten Trictrac* müsste man noch über die *Poule* sprechen, die zwar nur die Partie mit *Ehrenpunkten* betrifft, deren Schicksal jedoch so oft von ihr unabhängig ist, dass sie eine Art *drittes separates Spiel* bildet. Um Längen zu vermeiden, verweist man den Leser auf Kapitel 3 [Über die Poule, die nur die Partie mit Ehrenpunkten betrifft](#), wo alles, was den ersten Einsatz, die zu leistenden Zahlungen, die Art

und Weise, die *Pouze* zu ziehen, nachdem man zwei aufeinanderfolgende Partien gewonnen hat, und ihre Dauer betrifft, im größten Detail erklärt wird.

Man spielt das *kombinierte Trictrac* ebenso wie das *Trictrac zum Aufschreiben*, zu zweit, zwei gegen zwei, zwei gegen die *Eule*; man kann es jedoch nicht *im Kreis* spielen.

Wenn zwei *Partner* gegen zwei andere oder gegen die *Eule* spielen, steigen die Spieler in derselben Reihenfolge aus dem Spiel wie beim *Trictrac zum Aufschreiben*; die vollendeten Züge entscheiden über ihren *Ausstieg* und nicht die *Partie mit Ehrenpunkten*. Der Spieler, der nachfolgt, beendet die *Partie*, die er begonnen findet und die sein *Partner* nicht gleichzeitig beenden konnte, als er den *Zug* beendet hat.

Wenn der Spieler, der den *Zug* beendet, es für richtig hält, sich die Vorteile des gewonnenen *Zuges* in der *Partie zum Aufschreiben* auszahlen zu lassen und die *Partie mit Ehrenpunkten* fortzuführen, bleibt er im Spiel bis zum ersten *Aufnehmen*; dann überlässt er seinen Platz seinem *Partner*.

Sind es mehr als zwei Spieler, hat derjenige, der im Spiel bleibt, den *Würfel*. Sind es nur zwei, hat jeder den *Würfel* abwechselnd, so wie es beim *Trictrac zum Aufschreiben* praktiziert wird.

Über die verschiedenen Fichets und andere Dinge, die für das kombinierte Trictrac erforderlich sind

Da das *kombinierte* Trictrac zwei Spiele vereint, die in ihrer *Spielweise* so unähnlich sind, ist klar, dass die *Löcher*, die für beide Partien gemeinsam gewonnen werden, nicht lange im Gleichschritt voranschreiten können. Man musste sich daher Gedanken darüber machen, wie man auf den ersten Blick die *Löcher* unterscheiden kann, die den einzelnen Partien gehören.

Zwei *Fichets* aus unterschiedlichen Metallen, etwa *vergoldet* und *versilbert*, von denen der erste stets verwendet wird, um die *Löcher* der Partie zum *Aufschreiben* zu markieren, und der zweite, um die *Löcher* der Partie *mit Ehrenpunkten* zu markieren, erfüllen den beabsichtigten Zweck perfekt.

Aber die *Löcher*, die von beiden Spielern zu Beginn der *kombinierten* Partie genommen werden, müssen notwendigerweise beide Partien gleichzeitig betreffen. Dasselbe tritt im Verlauf des Spiels häufig auf. Um anzuzeigen, dass diese *Löcher* gleichermaßen der Partie zum *Aufschreiben* und der Partie *mit Ehrenpunkten* zugerechnet werden, nimmt man ein *Fichet*, dessen Borsten halb *vergoldet*, halb *versilbert* sind; dieses dritte *Fichet*, das man *bimetaallisches Fichet* nennt, zählt gleichzeitig für

beide Spiele. Es wird verwendet, solange beide Parteien mit gleicher Anzahl *Löcher* fortschreiten, das heißt, zum Beispiel, dass das dritte *Loch* der einen auch das dritte *Loch* der anderen ist. Sobald eine der beiden Parteien beendet ist, während die andere weiterläuft, und die *Löcher* nicht mehr gemeinsam sind, muss das *bimetallische Fichet* notwendigerweise aufhören. Nehmen wir an, Spieler A hat das sechste *Loch* mit seinem Würfel erreicht und markiert seinen Gegner; in diesem Fall ist der erste Zug der Partie zum *Aufschreiben* beendet, während die Partie mit *Ehrenpunkten* erst am sechsten *Loch* ist. Dieses *Loch*, das nicht mehr die Partie zum *Aufschreiben* betrifft, muss mit einem *versilbenten Fichet*, das der Partie mit *Ehrenpunkten* gehört, markiert werden; folglich ersetzt man dieses *versilbente Fichet* durch das *bimetallische*. Das erste neue *Loch*, das derselbe Spieler gewinnt, wird das siebte der Partie mit *Ehrenpunkten* und das erste des zweiten Zuges der Partie zum *Aufschreiben*.

Indem man das *versilbente Fichet* vom sechsten *Loch* zum siebten versetzt, kommt das *vergoldete Fichet*, das die Partie zum *Aufschreiben* markiert, auf das erste *Loch*, und die beiden Parteien werden weiter in diesem Abstand von sechs *Löchern* zwischen ihren *Fichets* voranschreiten, bis eine der beiden beendet oder suspendiert wird und der Abstand der beiden Parteien sich erneut ändert. Angenommen, derselbe Spieler A, der B am sechsten *Loch* markiert hat, markiert ihn auch im folgenden Zug, aber am achten *Loch*. Man begreift, dass die Partie mit *Ehrenpunkten*, die beim ersten vollendeten Zug am

sechsten *Loch* war, beim zweiten Zug am zwölften gewesen sein muss, also an ihrem letzten *Loch*, während die Partie zum *Aufschreiben* am sechsten *Loch* ihres zweiten Zuges war. Das siebte *Loch* des zweiten Zuges wird somit notwendigerweise das erste *Loch* der zweiten Partie *mit Ehrenpunkten* gewesen sein; das achte und letzte *Loch* der Partie zum *Aufschreiben* wird das zweite *Loch* der zweiten Partie *mit Ehrenpunkten* gewesen sein.

Wenn man sich die Mühe macht, diese Versetzung der *Fichets* bis zum dritten Zug zu verfolgen, wird man feststellen, dass das erste neue *Loch*, das A gewinnt, das erste des dritten Zuges der Partie zum *Aufschreiben* und das dritte der zweiten Partie *mit Ehrenpunkten* sein wird; diese Partie, die im zweiten Zug der Partie zum *Aufschreiben* um sechs *Löcher* voraus war, wird im dritten nur noch zwei voraus sein.

Wenn in der angenommenen Spielsituation B ein *Loch* nimmt, muss er das *bimetallische Fichet* nehmen, da er weder auf der einen noch auf der anderen Partie *Löcher* hat. Angenommen, derselbe Spieler macht zwölf *Löcher*, ohne unterbrochen zu werden, was ihm das Dreifache für die Partie *mit Ehrenpunkten* und die große *Bredouille* für die Partie zum *Aufschreiben* geben würde, so hätte ihm das *bimetallische Fichet* bis zu diesem zwölften *Loch*, dem letzten beider Partien, gedient. Da sich die *Löcher* von A auf der einen wie auf der anderen Partie dann aufheben und B seinerseits keine *Löcher* auf irgendeiner der beiden Partien mehr hat, werden die Spieler im folgenden

Zug das *bimetallische Fichet* verwenden müssen.

Das vierte *Fichet* ist schwarz und dient dazu, eine Partie zu *suspendieren*. Zu diesem Zweck zieht jeder Spieler das *Fichet* der *suspendierten* Partie aus seinem *Loch* und setzt das *schwarze Fichet* ein; dieses zeigt an, in welchem Zustand die *suspendierte* Partie für beide Spieler im Moment ihres Stopps war.

Wenn sich ein Spieler die Vorteile des gewonnenen Zuges in der Partie zum *Aufschreiben* auszahlen lässt und nur die Partie *mit Ehrenpunkten* fortgesetzt wird, ist es offensichtlich, dass das *Fichet* der Partie zum *Aufschreiben* ganz entfernt werden muss; da diese Partie bereits erledigt ist, kann sie nicht *suspendiert* werden, um im gleichen Zustand wieder aufgenommen zu werden, sondern soll erst nach dem ersten *Aufnehmen* neu beginnen.

Um die Absicht der Spieler in dieser Hinsicht deutlich zu machen, platziert man das *schwarze Fichet* im letzten *Loch* auf der Seite der *Ruheecke*; dann werden die *Löcher* nur mit dem *Fichet* der Partie *mit Ehrenpunkten* markiert, ohne das *schwarze Fichet* zu versetzen.

Es kommt vor, dass der Spieler, der eine der Partien *suspendieren* will, das *bimetallische Fichet* besitzt; zu anderen Zeiten ist es der Gegner. Nun kann das *bimetallische Fichet* weder bewegt noch gegen ein anderes ausgetauscht werden, bevor der Spieler, dem es gehört, ein neues *Loch* genommen hat.

Für dieses kurze Intervall platziert man das *Fichet* der *suspendierten* Partie in dem *Loch*, das unmittelbar dem des *bimetallischen Fichets* vorausgeht. In dem Moment, in dem der Spieler ein *Loch* auf der *fortgesetzten* Partie macht, werden sowohl das *bimetallische Fichet* als auch das der *suspendierten* Partie herausgenommen. Ersteres wird durch das *schwarze Fichet* ersetzt, das die *suspendierte* Partie bezeichnet, und es bleibt unbeweglich an seinem Platz, bis ein neues *Aufnehmen* die *suspendierte* Partie wieder aktiviert. Das *Fichet* der *fortgesetzten* Partie dient dazu, die entsprechenden *Löcher* zu markieren.

Es bleibt noch ein Fall der *suspendierten* Partie zu erklären: Wenn die *suspendierte* Partie zunächst weiter fortgeschrittene *Löcher* einnimmt als die *fortgesetzte*, und diese, indem sie *Löcher* gewinnt, das *Loch* erreicht, das bereits vom *schwarzen Fichet* der *suspendierten* Partie besetzt ist. Da die beiden Partien dann im selben *Loch* zusammenfallen, wird man, solange die *fortgesetzte* Partie in diesem *Loch* bleibt, das *schwarze Fichet* durch das *bimetallische Fichet* ersetzen und das *Fichet* der *suspendierten* Partie in das unmittelbar davor liegende *Loch* stellen, wo es bleibt, solange die *fortgesetzte* Partie sich nicht bewegt; sobald sie ein neues *Loch* macht, verwendet man zum Markieren das *Fichet* der *fortgesetzten* Partie; das *schwarze Fichet* ersetzt dann das *bimetallische Fichet*, das nur für den durch die Umstände begrenzten Zeitraum diente; das *Fichet* der *suspendierten* Partie wird schließlich aus seinem *Loch* entfernt.

Nachdem man über die *Fichets* gesprochen hat, ist es angebracht, die *Standante* und die *Krawatte* zu erwähnen. Die *Standante* ist das Zeichen einer kleinen oder großen *Bredouille*, die in derselben *Haltung* gewonnen wird, das heißt ohne dass der Spieler seit dem ersten *Loch* des *Zuges* bis zum letzten, der denselben *Zug* beendet, aufgenommen hätte. Sobald er sich nach dem ersten *Loch* entschließt zu bleiben, oder wenn er *falsch* geschlagen wird und gezwungen ist zu bleiben, muss der Spieler, um die *Fortsetzung* seiner *Haltung* festzustellen, die *Standante* in eines der *Löcher* der *Seitenleiste* des *Trictracs* auf der Seite des *Stapels* setzen, solange er es für richtig hält zu bleiben; die *Standante* bleibt an Ort und Stelle; aber wenn er bei einem neuen *Loch*, das er gewinnt, wegen einer ungünstigen *Spielstellung* sich entschließt, das *Spiel* zu heben, muss er die *Standante* entfernen und damit auf den Vorteil der drei *Jetons* pro *Loch* verzichten.

Um jeden Streit zu vermeiden, wird der Spieler sie gleich nach dem ersten gewonnenen *Loch* platzieren, bevor er den *Würfel* wirft; später würde sie ihm nicht mehr zugestanden.

Die *Krawatte*, die ein *Jeton* mit einem *Loch* in der Mitte ist, dient gleichermaßen für die *Partie zum Aufschreiben* und für die *Partie mit Ehrenpunkten*; in ersterer übernimmt sie genau die Funktion der *Standante* in Frankreich, das heißt, sie zeigt das Recht des Spielers auf die *kleine Bredouille am Ende*

an; in der zweiten Partie zeigt sie sein Recht auf das Dreifache an. Gleich nachdem er das erste *Loch* gemacht hat, wird der Spieler die *Krawatte* an dem *Fichet* befestigen, mit dem er das gewonnene *Loch* markiert, und sie dort lassen, solange er nicht durch ein neues *Loch* des Gegners unterbrochen wird; bleibt die *Krawatte* am *Fichet* bis zum Ende des zwölften *Lochs*, des letzten der Partie mit *Ehrenpunkten*, so ist sie dreifach gewonnen; ebenso, wenn bei der Partie zum *Aufschreiben* die *Krawatte* bis zum letzten *Loch*, das die *kleine* oder *große Bredouille* beendet, nicht vom *Fichet* genommen wurde, wird der Spieler jeweils zwei oder vier *Jetons* pro *Loch* gewinnen, es sei denn, die *Standarte*, die seit dem ersten *Loch* ebenfalls erhalten wurde, berechtigt ihn, die *Löcher* dreifach oder fünffach bezahlt zu bekommen.

Da die Verwendung der *Krawatte* sich ebenfalls auf die vier *Fichets* der fortgesetzten Partie erstreckt, ist es unerlässlich, ihre unterschiedliche Anwendung bekannt zu machen.

Wenn A das *bimetallische Fichet* hat und B, der keine *Löcher* hatte, dieses als Zweiter nimmt, befestigt er die *Krawatte* daran, die für beide Parteien gleichermaßen gilt. Dasselbe träte ein, wenn A *Löcher* für beide *Fichets* hätte, aber keine *Krawatte* für irgend eines, während B keine *Löcher* hätte; wenn A hingegen einen neuen Zug beginnt und gleichzeitig drei *Löcher* für die Partie mit *Ehrenpunkten* hat und B das erste *Loch* dieses neuen Zuges macht, nimmt er das *bimetallische Fichet* mit der *Krawatte*; aber

diese *Krawatte* gilt nur für die *Partie mit Ehrenpunkten*, für die sie das *Dreifache* bezeichnet, während sie in Bezug auf die *Partie zum Aufschreiben* keinen Wert hat, da es sich für B um eine *Bredouille am Anfang* handelt.

Nehmen wir nun an, dass A drei *Löcher* auf der *Partie mit Ehrenpunkten* und kein *Loch* auf der *Partie zum Aufschreiben* hat, während B das *bimetallische Fichet* mit der *Krawatte* hat; wenn A nun ein neues *Loch* macht, das für beide *Partien* zählt, muss die *Krawatte* des *bimetallischen Fichets* von B entfernt werden, weil A ein *Loch* auf der *Partie mit Ehrenpunkten* gemacht hat, das seinen Anspruch auf die *dreifache* Bezahlung aufhebt. Gleichzeitig wird A die *Krawatte* in Bezug auf die *Partie zum Aufschreiben* nehmen, weil er auf eine *Bredouille am Ende* zielt; damit repräsentiert das *bimetallische Fichet* von B nur *einfache Löcher*, wobei jedoch die Möglichkeit besteht, die *Partie mit Ehrenpunkten* *doppelt* zu gewinnen, wenn A nicht zum *siebten Loch* gelangt.

Im folgenden Fall werden beide Spieler die *Krawatte* jeweils für sich verwenden. A und B haben den *Zug* begonnen, jeder mit *Löchern* auf der *Partie mit Ehrenpunkten*. B hat die *Krawatte*; er macht das erste *Loch* des neuen *Zuges* und hält es für richtig, die *Partie mit Ehrenpunkten* zu *suspendieren*, um seine *Krawatte* nicht zu gefährden. Dann nimmt A seinerseits ein *Loch*, das nur die fortgesetzte *Partie* betrifft, das heißt die *Partie zum Aufschreiben*. Da B bereits ein *Loch* in dieser *Partie*

hat, muss A die *Krawatte* nehmen: So werden zwei *Krawatten* gleichzeitig eingesetzt; eine von B am *schwarzen Fichet* für die *suspendierte* Partie mit *Ehrenpunkten*, die andere von A für die fortgesetzte Partie zum *Aufschreiben*.

Die folgende Kombination wird beide *Krawatten* vom selben Spieler einsetzen. A hat sieben *Löcher* mit dem *bimetallischen Fichet*; B hat zwei mit demselben *Fichet* und der *Krawatte*, die sein Recht auf das *Dreifache* und auf die *Bredouille am Ende* anzeigt. Er will das erste nicht gefährden; daher *suspendiert* er die Partie mit *Ehrenpunkten*, was er dadurch bewirkt, dass er einfach das *Fichet*, das zu dieser Partie gehört, in das *Loch* setzt, das dem des *bimetallischen Fichets* vorausgeht. Bald danach gewinnt B ein neues *Loch*, das den Fortschritt der fortgesetzten Partie anzeigt, während die *suspendierte* stillsteht. Um dieses Ereignis sichtbar zu machen, ersetzt er das *bimetallische Fichet* durch das *schwarze Fichet*, zieht gleichzeitig jenes der Partie mit *Ehrenpunkten* heraus und gibt der Partie zum *Aufschreiben* das ihr eigene *Fichet*; aber da er die *Krawatte* noch für beide Parteien behält, muss er unbedingt eine an jedes der beiden *Fichets* anbringen.

Neben den vier *Fichets* für jeden Spieler, die *Standarte* und den fünf *Krawatten*, von denen gerade die Rede war, geben sich die Spieler 40 *Jetons*, eine Schachtel für das *Trictrac* zum *Aufschreiben*, mit zwei weiteren für die Partie mit *Ehrenpunkten*, die drei Schachteln in unterschiedlichen Farben;

hinzugefügt wird ein Korb, der für die *Poule* dient, von der im nächsten Abschnitt die Rede sein wird.

Da man sich manchmal in der Situation befindet, eine begonnene Partie auf einen anderen Tag zu verschieben, wäre es zweckmäßig, Karten mit einem Bleistift zur Hand zu haben, um die wesentlichen Umstände zu notieren. Das folgende Modell enthält alle Punkte, auf die man achten sollte.

Partie zum Aufschreiben

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 3 Wetten - 6 Fichets - 18 Jetons

Benoît 5 Wetten - -

Partie mit Ehrenpunkten

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Amélie 4 Löcher - 7 Fichets

Benoît 5 Löcher

Krawatte

Poule

^^^^

17 Fichets, davon:

Amélie 12 - Benoît 5.

Amélie ist an der Poule.

Benoît hat den Würfel.

12 Züge machen die Partie.

Um alles griffbereit zu haben, werden die beiden Spieler die vier *Fichets* in die *Löcher* der *Seitenleiste* auf der Seite des *Stapels* legen. Die *Standarte*, um besser sichtbar zu sein, wird in eines der *Löcher* der gegenüberliegenden Leiste gelegt. Die *Jetons* mit den Schachteln der Partie *zum Aufschreiben* nehmen die Seite des *Stapels* ein; die Schachtel der Partie *zum Aufschreiben* und der Korb

der *Poule* die Seite der *Ruhecke*.

Über die *Poule*, die nur die Partie mit Ehrenpunkten betrifft

Jeder Spieler legt zwei *Fichets* Einsatz in den Korb. Man bezahlt die verlorene Partie *einfach*, *doppelt*, *dreifach* und *vierfach* gleichzeitig an den Gewinner und an den Korb.

Um diesen Korb zu gewinnen, muss man zwei aufeinanderfolgende Partien gewonnen haben.

Der Spieler, der eine Partie gewinnt, stellt den Gewinn fest, indem er vor dem Korb auf seiner Seite einen *Kontrakt* in der Farbe seiner *Fichets* platziert.

Wenn derselbe Spieler auch die folgende Partie gewinnt, gehört ihm die *Poule*. Wenn dagegen der Gegner B die Partie gewinnt, die unmittelbar auf die von A gewonnene folgt, zieht dieser seinen *Kontrakt* zurück und B platziert seinen auf der Seite des Korbs, die ihm zugewandt ist.

So kommt es, dass bald der eine, bald der andere Spieler an der *Poule* ist. Diese wächst ständig, weil die verlorenen Partien gleichzeitig in den Korb gezahlt werden, bis sie schließlich von dem, der zwei aufeinanderfolgende Partien gewonnen hat,

mitgenommen wird.

Wenn eine *Poule* gewonnen wurde, beginnt man eine neue, indem man den Einsatz erneuert.

Da jedoch die Partie *mit Ehrenpunkten* mit der Partie *zum Aufschreiben* enden muss, beginnt man keine neue *Poule* im Verlauf des letzten Zuges.

Das hindert nicht daran, mit dem ersten Zug eine neue zu beginnen; diese *Poule* gehört demjenigen, der diese Partie gewinnt.

Wenn eine in den vorhergehenden Zügen begonnene *Poule* während des letzten Zuges beendet wird und der Spieler, der diese Partie gewinnt, noch nicht an der *Poule* markiert ist, gelten die beiden Spieler, von denen einer die vorhergehende Partie und der andere die letzte gewonnen hat, als gleichberechtigt; man teilt die *Poule* in diesem Fall, und derjenige, der die letzte Partie gewonnen hat, nimmt den größeren Anteil. Sind die *Fichets* in ungerader Zahl, ist dieselbe *Poule* dem Korb zuzurechnen, wenn sie erst begonnen wurde; folglich befindet sich an der *Poule* nur der einfache Einsatz.

Verlauf des kombinierten Trictrac

Um das Verständnis der oben dargestellten Regeln zu erleichtern, hielt man es für sinnvoll, dem Leser ein praktisches Beispiel für den Fortschritt einer Partie des *kombinierten Trictrac* vor Augen zu führen. Dementsprechend wurden anhand von dreihundert tatsächlich gespielten *Zügen* alle aufeinanderfolgenden Ereignisse notiert, die aufgrund eines Wechsels in der Stellung der Spieler ausgedrückt werden mussten, und zwar durch die verschiedenen *Fichets*. Wenn man dieser Erklärung folgt und die entsprechenden *Fichets* in der angegebenen Reihenfolge von *Loch* zu *Loch* versetzt, wird jeder sofort eine genaue Vorstellung von der Vorgehensweise gewinnen.

Wenn mehrere der oben detaillierten Fälle im Beispiel nicht vorkommen, liegt dies daran, dass der kurze Zeitraum von drei *Zügen* sie nicht hervorbrachte; es wird leicht sein, sie anhand der Regeln zu ergänzen.

Die Partie zum *Aufschreiben* wird durch das *vergoldete Fichet* gekennzeichnet; die Partie *mit Ehrenpunkten* durch das *versilberte Fichet*.

Erster Zug

A und B legen jeweils zwei *versilberte Fichets* Einsatz in die *Poule*.

A macht ein *Loch* und nimmt das *bimetallische Fichet*; er *geht*.

B macht zwei Löcher, nimmt das *bimetallische Fichet* und die *Krawatte*; er geht.

A macht drei Löcher, versetzt sein *Fichet* vom ersten zum vierten Loch; er geht.

B legt die *Krawatte* ab. B macht zwei Löcher; sein *Fichet* wird das vierte Loch einnehmen.

B ersetzt das *versilbente Fichet* auf seinem vierten Loch.

A macht zwei Löcher, erreicht das sechste und markiert; er ersetzt das *versilbente Fichet* am *bimetallischen* im sechsten Loch.

Zweiter Zug

A macht zwei Löcher mit dem *vergoldeten Fichet*, nimmt die *Standarte*; er versetzt das *versilbente Fichet* vom sechsten zum achten Loch.

A macht ein weiteres Loch mit dem *vergoldeten Fichet*, erreicht das dritte Loch; er versetzt das *versilbente Fichet* zum neunten Loch.

B macht zwei Löcher mit dem *vergoldeten Fichet*, erreicht das vierte Loch, legt die *Standarte* ab und geht; mit dem *versilbenten Fichet* gelangt er zum achten Loch.

B macht zwei Löcher mit dem *vergoldeten Fichet*, nimmt die *Krawatte*, nimmt A die *Standarte* ab, um sie selbst zu nehmen; das *versilbente Fichet* geht vom vierten zum sechsten Loch.

A macht zwei *Löcher* mit dem *vergoldeten Fichet*, das er vom dritten *Loch* zum fünften versetzt; das *versilbente Fichet* wird das elfte *Loch* einnehmen.

B legt die *Krawatte* ab.

A macht zwei *Löcher* mit dem *vergoldeten Fichet*, kommt zum siebten *Loch*, markiert und *suspendiert* die *Partie* zum *Aufschreiben*; das *Fichet* geht vom elften *Loch* zum ersten; er gewinnt die *Partie* mit *Ehrenpunkten*, markiert sich mit einem *Kontrakt* an der *Poule* und platziert das *schwarze Fichet* am letzten *Loch*, um anzuzeigen, dass die *Partie* zum *Aufschreiben* *suspendiert* ist.

B nimmt seine beiden *Fichets* weg.

A macht vier *Löcher* auf der *Partie* mit *Ehrenpunkten*, erreicht das fünfte *Loch*; er *hebt* das *Spiel*.

Die beiden *Partien* beginnen den nächsten *Zug* von *Neuem*.

Dritter Zug

B macht ein *Loch* mit dem *bimetallischen Fichet*, nimmt die *Standarte* und die *Krawatte*.

A macht zwei *Löcher* mit dem *vergoldeten Fichet*, nimmt die *Krawatte* und die *Standarte*; das *versilbente Fichet* wird vom fünften zum siebten *Loch* versetzt.

B legt die *Krawatte* ab.

A macht zwei *Löcher* mit dem *vergoldeten Fichet*, erreicht das vierte des *versilberten Fichets*, beim neunten *Loch* geht er und legt die *Standarte* ab.

A macht drei *Löcher* mit dem *vergoldeten Fichet*, das zum siebten *Loch* kommt; das *versilberte Fichet* erreicht das letzte. Er gewinnt die *Partie mit Ehrenpunkten einfach*, zieht die *Pouze*, geht und markiert.

B nimmt das *bimetallische Fichet* ab.

Einige Beobachtungen zur Spielweise

Das *Trictrac* kennt in seiner ursprünglichen Einfachheit nur die *einfache* *Partie*, die von dem Spieler gewonnen wird, der zuerst das zwölfte *Loch* erreicht, ohne Rücksicht darauf, wie viele *Löcher* der Gegner genommen hat oder ob er gar keines genommen hat.

Dieses Spiel, wenn auch nicht reich an Ereignissen, besitzt doch seine eigenen Schönheiten.

Da es sehr langwierig ist, sollte der Spieler nicht zögern, einige *Löcher* zu opfern, wenn die Wahrscheinlichkeit ihm verspricht, eine größere Anzahl zu gewinnen; da jede *Partie* isoliert ist, kann er sich seinen Spekulationen hingeben, ohne die

Gefahr eines gefährlichen Einflusses auf die folgende Partie.

Die Spielweise dieses Spiels unterscheidet sich sicherlich sehr von jener, die beim Trictrac zum *Aufschreiben* zu beachten ist, das nur sechs *Löcher* erfordert, um den *Zug* zu gewinnen; und trotz dieses kurzen Abstands ist es so voller Ereignisse durch seine *großen* und *kleinen Bredouillen*, dass der Spieler jedes *Loch* ausfechten muss, eine umso notwendigere Umsicht, als dieses Spiel keine festen Grenzen hat und der Gewinner, nachdem er das zwölfte *Loch* des Trictracs erreicht hat, frei ist, noch weiter zu gehen.

Man darf dieses Trictrac *auf die Partie*, von dem gerade gesprochen wurde, nicht mit dem Trictrac *auf die Partie mit Ehrenpunkten und Fortsetzung* verwechseln, wie es Teil des *kombinierten Trictrac* ist. Man begreift, dass das *Doppelte*, das *Dreifache*, das *Vierfache*, die alle an bestimmte *Löcher* gebunden sind, dieselbe Beschränkung mit sich bringen wie die *Bredouillen* beim Trictrac zum *Aufschreiben*, und dass die Wirkungen der *Fortsetzung* in beiden Spielen ungefähr dieselben sind.

Aber die *dreifach* und *vierfach* gewonnenen Partien sind eher seltene Fälle. Im Allgemeinen genügt allein die *Krawatte*, gleich zu Beginn der *Löcher*, und dann wird die *Partie mit Ehrenpunkten* wieder zu jener einfachen *Partie*, deren Grundsätze oft im echten Gegensatz zur *Partie zum Aufschreiben* stehen.

Ein weiterer, noch häufigerer Grund des Gegensatzes,

der jedoch von einer fremden Ursache herrührt, ist die momentane Situation der beiden Parteien, von denen die eine Umsicht verlangt und daher ein *enges* Spiel erfordert, während die andere es dem Spieler erlaubt, etwas aufs Spiel zu setzen. Angenommen, die Partie *mit Ehrenpunkten* sei am *elften Loch* und A habe das *Dreifache*; die Partie *zum Aufschreiben* hingegen befinde sich am *dritten Loch* von A, am *zweiten* von B, ohne *Bredouille* auf beiden Seiten; in diesem Fall ist klar, dass A seinen *Dreifachgewinn* nicht leichtfertig aufs Spiel setzen darf, dass er daher nur mit klaren Vorteilen *bleiben* darf, während eine bloße Wahrscheinlichkeit des Erfolgs ausreichen würde, um ihn zum *Bleiben* zu veranlassen, wenn es nur um die Partie *zum Aufschreiben* ginge.

Die Aufmerksamkeit des Spielers wird daher stets auf den aktuellen Zustand beider Parteien gerichtet sein. Er wird deutlich wissen, welche der beiden er am dringendsten gewinnen muss, um ihr die weniger wichtige unterzuordnen.

Beide Parteien müssen notwendigerweise zusammenlaufen, solange der Spieler nicht durch ein mit seinem Würfel genommenes *Loch* die Möglichkeit hat, *das Spiel zu heben* und zu *gehen*. Dann kommt die besondere Anordnung des *kombinierten Trictracs* ihm zu Hilfe; sie erlaubt ihm, das Schicksal der beiden Parteien zu trennen. Er *suspendiert* diejenige, die er nicht in Gefahr bringen will; was tatsächlich der Wirkung des *gehobenen Spiels* entspricht; und er *setzt* die andere fort, wenn die Spielposition ihm vernünftige Hoffnungen bietet, darin irgendeinen

Vorteil zu finden.

Die einzigen notwendigen Kenntnisse, um separat gut Trictrac zum *Aufschreiben* und jenes *mit Ehrenpunkten* zu spielen, reichen aus, um den Spieler im *kombinierten* Trictrac über die Entscheidung zu bestimmen, die er zu treffen hat.

Man *suspendiert* die Partie zum *Aufschreiben* jedes Mal, wenn man das *Spiel gehoben* hätte, wenn man nur zum *Aufschreiben* gespielt hätte; ebenso *suspendiert* man die Partie *mit Ehrenpunkten* immer dann, wenn es angebracht gewesen wäre, das *Spiel* zu *heben*, wenn man nur diese Partie gespielt hätte. Für die andere Partie *setzt* man in allen Kombinationen fort, in denen man *geblieben* wäre, wenn es nicht um das *kombinierte* Trictrac ginge. Die bloße Aufzählung der Fälle, in denen es angebracht ist, die Partie zum *Aufschreiben* und die Partie *mit Ehrenpunkten* zu *suspendieren*, wird den Nachweis liefern, dass das *kombinierte* Trictrac in dieser Hinsicht nichts vorschreibt, was über die Regeln der gewöhnlichen Vorsicht hinausginge.

Es gibt, wie bereits erwähnt, zwei Arten, die Partie zum *Aufschreiben* zu *suspendieren*; die erste, wenn der Spieler das sechste *Loch* oder mehr durch seinen Würfel erreicht hat, was ihm die Möglichkeit gibt, den *Zug* durch *Auszahlung* zu beenden; die zweite, wenn der Spieler eine geringere Anzahl von *Löchern* hat und der *Zug* nicht beendet ist.

Man *suspendiert* die Partie, indem man den *Zug* in den folgenden Fällen beendet:

1. *Wenn man mit einem einfachen Loch markiert.* Den Gegner um ein *einfaches Loch* zu markieren oder selbst um ein solches markiert zu werden, macht am Ende der Partie einen Unterschied von sechzehn *Jetons* aus, wenn man die drei *Jetons* des Zuges, die zur *Schwanz der Jetons* gehen, und den Wert der *Wette* rechnet; einen so realen Vorteil, den man sich durch Auszahlung sichert, sollte man nicht riskieren. Die vorteilhafteste Spielposition, die begründete Hoffnungen auf drei oder vier weitere *Löcher* gibt, würde niemals einen Gewinn von ebenso vielen *Jetons* beweisen, der zu gering wäre, um den Spieler dazu zu bewegen, sich den Wechselfällen des Glücks auszusetzen.
2. *Wenn man beim Wiederholten Zug ist.* Diese Position ist sehr heikel: ein einziges *Loch* entscheidet über die *Wette* für oder gegen. Es ist daher besser, *das Spiel* zu heben, als sich auszusetzen, es sei denn, es gäbe fast sichere Aussichten, das *Loch* vor dem Gegner zu machen.
3. *Kleine Bredouille.* Eine *kleine Bredouille*, durch die man den Gegner markiert, ist eines der günstigsten Ereignisse des *Trictrac* zum *Aufschreiben*; sich zu wagen, sie zu verlieren, um ein paar *Löcher* mehr zu gewinnen, wäre schlecht kalkuliert. Nur eine Annäherung an die Gewissheit, die *kleine Bredouille* bis zum zwölften *Loch* zu tragen und damit zur *großen Bredouille* zu gelangen, wäre ein ausreichender Grund, einen so erheblichen Vorteil, den man im

Besitz hat, aufs Spiel zu setzen.

4. *Große Bredouille*. Eine *große Bredouille* von zwölf *Löchern* ohne *Standarte* ist 56 *Jetons* wert; mit *Standarte* 66. Jedes weitere *Loch* erhöht nur um vier bzw. fünf neue *Jetons*. Diese so geringe Steigerung des Gewinns scheint nicht ausreichend, um das Risiko auf sich zu nehmen, durch ein vom Gegner genommenes *Loch* unterbrochen zu werden, das alle bis dahin gewonnenen *Löcher* zu *einfachen Löchern* reduziert. Die Gefahr einer *großen Bredouille*, die zu weit getrieben wird, ist umso größer, als sie sich fast alle am Ende durch ein *Spiel de retour* beenden müssen, dessen Ausgang immer unsicher ist und die Chance auf das letzte *Loch*, das entscheidende *Loch*, zwischen den beiden Spielern fast gleich verteilt. Die Vorsicht scheint daher zu raten, in vernünftigen Grenzen zu bleiben und nicht leichtfertig die Risiken dieses so gefährlichen *Jan de retour* einzugehen.

In den folgenden Umständen ist es angebracht, die Partie zum *Aufschreiben* zu stoppen, ohne den Zug zu beenden.

1. Wenn der Gegner am vierten oder fünften *Loch* steht; so dass ihm ein *einfaches* oder *doppeltes Loch* reichen würde, um zu markieren.
2. Wenn der Gewinn oder der Verlust der aktuell in Frage stehenden Wette den *Postillon* mit sich bringen oder die *Wetten* ausgleichen würde, was

die *Schwanz der Jetons* beeinflussen würde.

3. Wenn der Spieler vier oder fünf ununterbrochene *Löcher* hat oder die *Krawatte* besitzt, wodurch er auf eine *Bredouille* hoffen kann.

Diese Spekulation wäre jedoch falsch, wenn die Stellung der fortgesetzten Partie *mit Ehrenpunkten* berechnete Hoffnungen gäbe, das sechste *Loch* zu erreichen und damit zu markieren, indem man auf die *Bredouille* verzichtet. Das folgende Beispiel verdeutlicht die Richtigkeit dieser Beobachtung.

A hat seine *Vollbesetzung*, drei Steine auf der zweiten, der zweiten und der dritten *Fähre*; zwei *Löcher* auf der Partie *zum Aufschreiben*, acht auf jener *mit Ehrenpunkten*, sechs Punkte bis zu einem neuen *Loch*.

B hat seine *Vollbesetzung*, drei Steine auf der fünften, der sechsten und der zwölften *Fähre* (der *Ruheecke*); vier *Löcher* auf der Partie *mit Ehrenpunkten*.

A würfelt *quarner* (vier und eins) mit sechs Punkten, die, zu den sechs Punkten, die er hatte, hinzugefügt, ihm das doppelte *Loch* geben. Er versetzt das *Fichet* der Partie *mit Ehrenpunkten* vom achten zum zehnten *Loch*; die Partie *zum Aufschreiben* geht bis zum vierten *Loch*, wobei er *gehen* könnte; er überlegt, welchen Weg er einschlagen soll. Wenn er *bleibt*, gibt er dem Gegner zwei *Löcher*, indem er ihn *falsch schlägt*; das würde ihn die Hoffnung auf die *Bredouille* für die Partie *zum Aufschreiben* kosten;

er würde sogar die *Krawatte* an B geben.

Trotzdem muss A *bleiben* und für beide Parteien fortfahren.

Die beiden *Löcher*, die er auf der Partie *mit Ehrenpunkten* gibt, bringen B nicht aus dem *Doppel*, und es besteht fast Gewissheit, dass A diese Partie *doppelt* gewinnen wird, mit mehreren *Löchern* in der folgenden Partie.

Da er auf der Partie *zum Aufschreiben* nur noch zwei *Löcher* machen muss, um zu markieren, sollte er die Möglichkeit, in einer *Bredouille* zu markieren, aufgeben und sich damit zufriedengeben, die *Wette* zu gewinnen, zumal die Spielstellung so vorteilhaft ist, dass er hoffen kann, noch viele *einfache Löcher* zu machen.

Die Motive, die dazu führen können, die Partie *mit Ehrenpunkten* zu *suspendieren*, liegen entweder im direkten Interesse dieser Partie oder in den Nachteilen, die ihr aus einer erzwungenen Fortsetzung der Partie *zum Aufschreiben* erwachsen würden.

Der vorsichtige Spieler wird die Partie *mit Ehrenpunkten* stoppen:

1. Wenn der Gegner am letzten oder vorletzten *Loch* steht; ein Würfelwurf entscheidet dann über das Schicksal der Partie, insbesondere beim *Trictrac mit Ehrenpunkten*, wo es gleich ist, ob das letzte *Loch* mit dem eigenen Würfel des

Spielers oder mit dem des Gegners gemacht wird.

2. Wenn es um ein entscheidendes *Loch* geht, wie das *Verlassen* des *Doppels*, um ein *Dreifaches* oder *Vierfaches* zu gewinnen oder zu vermeiden.
3. Wenn eine große *Pouze*, die es zu gewinnen oder zu retten gilt, den Einsatz der Partie sehr bedeutend macht.
4. Der Spieler, der beim *Trictrac* zum *Aufschreiben* zustimmt, markiert zu werden, vermeidet einen größeren Verlust; aber das tut er, indem er bezahlt und auf die Möglichkeit verzichtet, den Gegner zu markieren, indem er ihn überholt. Wenn es um einen wichtigen *Zug* geht, z. B. den Verlust des ersten *Postillons*, der die *Schwanz der Wetten* mit sich bringt, besteht die wahre Vorsicht des Spielers darin, den Verlust von ein paar *Jetons*, der ihn über seinen aktuellen Verlust hinaus kosten könnte, mit der Möglichkeit, wenn auch entfernten, zu vergleichen, den Gegner zu markieren; er wird dennoch die *Haltung* fortsetzen, trotz der größeren Wahrscheinlichkeit, dass er statt sich zu erholen, seinen Verlust erhöht. Diese für die Partie zum *Aufschreiben* angemessene Haltung wäre jedoch für die Partie *mit Ehrenpunkten* nicht passend; was für die erste eine vernünftige Kühnheit wäre, wäre für die andere eine Unbesonnenheit. Der Spieler wird daher die Partie *mit Ehrenpunkten* stoppen und die Partie zum *Aufschreiben* fortsetzen.
5. Ein fast ähnlicher, jedoch seltener Fall ist

der folgende. A hat das siebte *Loch* oder mehr erreicht, ohne unterbrochen zu werden. B kommt ins Spiel zurück und erreicht Gleichstand der *Löcher* mit der *Krawatte*. Ein *Loch* mehr würde ihm die *kleine* oder die *große Bredouille* geben; jedoch ist die Spielstellung für ihn ungünstig und er befürchtet, dass er, wenn er *fortsetzt*, markiert wird. Indem er einen *Wiederholten* Zug macht, würde er diesen Verlust vermeiden; aber dieser wäre kein gewöhnlicher Wiederholter Zug. Wenn er markiert, würde er für seine *Löcher* entweder in *kleiner* oder in *großer Bredouille* bezahlt werden, von denen er nur die *einfachen Löcher* von A abziehen würde; wenn er hingegen markiert wird, zahlt er nur ein *einfaches Loch*. Diese Ungleichheit zwischen dem möglichen Gewinn und Verlust veranlasst ihn, sich trotz der ungünstigsten Aussichten zu exponieren; er wird es für die Partie zum *Aufschreiben* riskieren, aber er wird die Partie *mit Ehrenpunkten* stoppen.

Die Notwendigkeit, sich nach diesen Grundsätzen zu bestimmen, nimmt mit dem möglichen höheren Gewinn zu. Wenn sich zum Beispiel beide Spieler am fünfzehnten *Loch* befanden, würde B, der im Besitz der *Krawatte* und der *Standarte* ist, 75 *Jetons* erhalten, wenn er markiert, und nur drei *Jetons* bezahlen, wenn er markiert wird. Da der mögliche Gewinn 25 Mal größer ist als der Verlust, kann man verstehen, dass eine *Hal tung*, selbst wenn sie gefährlich ist, trotz allem gut begründet sein kann.

6. Der letzte Fall ist das Gegenteil der beiden vorhergehenden und setzt eine Art Missbrauch des Glücks voraus. Es ist bekannt, dass nach den Regeln des Trictrac zum *Aufschreiben* der Spieler, der das sechste *Loch* oder mehr erreicht hat, vom Gegner nicht markiert werden kann, es sei denn, dieser überholt ihn *ohne Aufnehmen*. Diese Position ist äußerst vorteilhaft, und man sieht häufig Spieler, die sechs oder acht *Löcher* Vorsprung haben, sich leichtfertig *wagen*, zu *bleiben*, ja sogar die Partie erneut aufzunehmen. Diese wenig vorsichtige Haltung kostet im Trictrac zum *Aufschreiben* manchmal teuer; aber sie wäre äußerst unklug, wenn die Partie *mit Ehrenpunkten* in den Launen des Spielers eingeschlossen wäre. Er wird daher diese Partie stoppen und sich damit begnügen, die Partie zum *Aufschreiben* fortzusetzen.

Alles, was bisher über die Beweggründe gesagt wurde, die den Spieler zugunsten der einen oder der anderen Partie bestimmen sollten, setzt voraus, dass zwischen ihnen eine Gleichheit des Wertes besteht, so dass der gemeinsame Verlust einer Partie von zwölf Zügen zum *Aufschreiben* nicht größer ist als der, den man bei der begleitenden Partie *mit Ehrenpunkten* erleiden kann. Wenn man die Erfahrungen über das Verhältnis der *Fichets*, die gewöhnlich in der einen und in der anderen Partie verloren werden, berücksichtigt, ergibt sich, dass, wenn man sein *Fichet* der Partie zum *Aufschreiben* auf 75 € spielt,

das *Fichet* der Partie mit Ehrenpunkten 100 € wert sein sollte.

Möge der Leser, nachdem er diese Regeln durchgesehen hat, sich nicht vor der Schwierigkeit des neuen Spiels fürchten. Es wurde gezeigt, dass die Verbindung der beiden Parteien für sich genommen keine völlig neuen Kombinationen hervorbringt. Der Mechanismus ist einfach, klar und durch die Natur der Sache angezeigt, alle Fälle scheinen vorgesehen zu sein. Wenn man sich während zweier Parteien jemandem anschließt, der das *kombinierte* Trictrac gewohnt ist, gibt es niemanden, der nicht allein in der Lage wäre, es zu spielen.

Wir wagen zu versichern, dass die Spieler, die sich die Mühe geben, diese Regeln zu studieren, durch die Schönheit des neuen Spiels reichlich belohnt werden.

Verkehr

Es wird dieses Spiel das Verkehren genannt, weil man zum öfteren, wenn man meint, das beste Spiel zu haben, es versetzen oder sonst einen unglücklichen Wurf tun kann, also dass, ehe man sich's versieht, das beste in das schlimmste verändert und verkehrt. Doch kann dieser Name noch wahrscheinlicher daher kommen, weil man nicht vor sich, sondern auf des Gegenteils Seite die Steine anfängt einzuspielen, und zwar von der rechten zur linken Hand.

Außerdem ist dies Spiel manierlich und lustig, dabei aber von ziemlichem Nachsinnen, und gar oft etwas langwierig.

Wie es gespielt wird.

Es wird auf eine oder die andere Art gespielt, da man nämlich beim Anfange des Spiels verabredet, entweder mit 5 bloßen Steinen, oder nur mit 5 Banden zu spielen. Das erstere wird das mit 5 bloßen zu spielen geheißen, da man 5 einzelne Steine von Hause oder Mal haben muss, ehe man zum Bande gelangen kann. Mit 5 Banden zu spielen, ist, dass man nicht mehr als 5 Banden machen kann; macht man aber deren mehr als 5, es sei aus Versetzen oder sonst, so kann der andere auch die Banden schlagen: wie wir unten weitläufiger erwähnen wollen.

Wiederum wird dies Spiel auch mit 6 oder mehr Banden gespielt, und man bindet, wenn man kann und will, ob man schon keine 5 bloßen von Hause hat.

Von Setzung der Steine.

Wenn man dieses Spiel anfängt, so setzt jeder seine 15 Steine an seines Gegners Seiten auf das erste Feld, das an desselben linker Hand ist, und dieser richtet seinen Satz ebenso gegen des andern linke

Hand. Beide spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite herüber, allwo sie denn die Banden machen können.

Wenn zum Exempel 5, oder 4, oder sonst ungleiche Augen geworfen werden, so kann man mit beiden Steinen von Hause setzen, und fängt man von dem ersten ledigen Felde an zu zählen, oder man setzt einen Stein von Hause auf 9, oder sonst, nachdem man ungleiche Augen wirft. Wirft man aber zwei gleiche, so werden dieselben viermal gesetzt. Als ich werfe zum Exempel Fünfen, so kann ich viermal 5 setzen, und spiele mit 1, 2, 3 oder 4 Steinen fort, nachdem ich meinen Vorteil sehe, um entweder die Hucke oder Ecke an meines Gegenspielers Seite und rechten Hand zu kriegen, um allda ein Band zu machen, oder sonst 2 oder 3 von des andern seinen Steinen zu schlagen. Man tut inzwischen dieses im Anfange nicht gern, es sei denn, dass man einen Hinterhalt von seinen Steinen, oder einen und andern Band schon hat, dass man den andern mit Schlagen, aufhalten könne. Man muss auch alle Augen, die man wirft, setzen, es sei denn, dass man nicht setzen kann, als zum Exempel: Ich werfe anfangs 5 und 1, und setze mit einem Steine von Hause auf 6; werfe ich darnach zwei 6, so kann ich nichts setzen, so wie man auch nicht setzen kann, wenn man aus dem Brette geschlagen ist, wie wir im Folgenden zeigen werden. Man muss sich anfangs hüten, dass man nicht viel bloße setze, weil wenn der andere gern schlägt, und es ihm ein wenig glückt, es schwer fällt, wieder einzuwerfen, also, dass der andere darüber ein Band nach dem andern machet, und man aus Furcht doppelt zu verlieren,

einzelnen verloren geben muss.

Vom Herausschlagen der Steine.

Wenn ich einzelne Steine stehen habe, so kann sie der andere allezeit heraus schlagen, wo er welche von seinen Steinen hinter denselben stehen hat, und Augen darnach wirft, dass er sie erreichen kann: also, dass ich wieder einwerfen muss, da ich, was ich anfänglich, als ich vom Mal gespielt, 1 gezählt habe, 2 werfen und zählen muss. Diese herausgeschlagenen Steine werden bloße genannt.

Von den Banden und wie sie gemacht werden.

Wenn ein Spieler 2 oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzt, so heißt solches ein Band.

Man kann aber auf seines Gegenspielers Seite mit seinen Steinen keinen Band machen, außer in der Ecke oder Hucke an desselben rechter Hand, und wird diese Hucke als 11 vom Hause oder Mal gerechnet.

Es ist aber zu merken, dass man zuvörderst darnach trachte, wie man in der Hücke an seines Gegners Seite einen Band mache, oder mehr Steine aufeinander setze, auf das man, wenn allda Posto gefasset worden, desto füglicher hierüber an seiner Seite Banden machen könne.

An seiner Seiten in beiden Teilen des Bretts kann man seine Banden machen, und geht man von der linken bis zur rechten Hand in den andern Teil des Brets mit seinen Banden, dieselbe, so viel möglich, zusammenhaltend, also fort, bis man zum Ausnehmen kommt, wie wir hernach melden wollen.

Fängt man nun an herüber an seiner Seiten Banden zu machen, so muss man das Feld, worauf des Gegenspielers aufgesetzte Steine stehen, als ob dasselbe nicht ledig wäre, mitzählen; als zum Exempel, ich würfe zwei 1, und wollte aus der Hücke von meinen Steinen einen Band machen, so geht es nicht an.

Es ist auch zu merken, dass ich sehe, wie ich meine Banden an meiner linken Hand beieinander halte, und nicht mit denselben fortrücke, es sei dann, dass der andere viel bloße Steine habe, und zu meinem Vorteil nicht einwerfen kann; denn alsdann ist es ratsam, dass ich allmählich mit dem Meinen fortrücke, jedoch dabei allezeit 2 oder 3 von meinen Steinen zum Hinterhalt, meines Gegners Steine zu schlagen, behalte. Habe ich aber keinen Hinterhalt und keine bloßen Steine, so muss ich einen und den andern von meinen hintersten Banden brechen, auf das, wenn der

andere schlagen muss, ich wieder frische Steine vom Mal auszuspielen kriege, und mit Fug hinter des andern seine bloßen, dieselbe zu schlagen, komme. Hat aber der andere auch ein gutes Spiel und seine Banden beisammen, so hüte ich mich, so viel nur möglich, dass ich, wenn ich alle meine Steine herüber habe, keinen bloßen setze, sondern meine Banden zusammenhalte, und mit denselben in dem andern Teile des Bretes an meiner rechten Hand fortrücke, damit der andere, wo noch einer oder mehr von seinen Steinen hinter meinen stehen, keinen bloßen von meinen Steinen schlage, weil es öfters kommt, dass man doch, wenn man auch fast alle seine Steine bis auf einen heraus genommen hat, noch verlieren kann, wie an seinem Orte soll gemeldet werden. Zeigt sich der Fall, dass man, indem der andere viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte: so mache man ihm Platz einzuwerfen, damit er, wo er nicht über die Banden gelangen kann, mehr bloße vom Hause setze, oder einen oder mehrere von seinen Banden, wo er sie hat, aufbrechen müsse, wobei ich mir denn allezeit 2 oder 3 bloße von meinen Steinen zum Hinterhalte, denselben, wo es nötig ist, zu schlagen, behalte, damit er also mehr bloße Steine kriege, als er einwerfen kann; ich muss aber Platz haben, mit denselben fortrücken zu können. Sehe ich aber bei Fortrückung meiner Banden sobald keinen Vorteil, so behalte ich sie fürs erste lieber an meiner linken Hand, und sehe zu, wo ich meinen Gegenspieler viele bloße heraus schlage, und er also aus dem Brette komme. Er kann deshalb eher nicht mitspielen, bis ich Raum gemacht habe, unterdessen

aber kann ich mir ein festes Spiel machen.

Wie man aus dem Brette geschlagen oder zum Junker gemachet wird.

Man heißt Junker oder ist aus dem Brette geschlagen, wenn man mehr bloße oder herausgeschlagene Steine hat, als ledige Felder, worauf man wieder einwerfen kann: als zum Exempel, ich habe drei Banden an meiner linken Hand stehen, und mein Gegner hat drei oder mehr bloße Steine, so kann er nicht eher einwerfen, bis ich weiter fortgerücket bin, oder einen von meinen Banden zerbrochen habe; mache ich aber mehr Banden, als wir uns anfänglich verglichen haben, so kann der andere auch, nachdem er wirft, meine Banden schlagen, oder ich muss 2 Steine von meinen Banden, die er verlangt, herausnehmen.

Wie die Bloßen wieder eingeworfen werden.

Wenn man etliche bloße von seinen herausgeschlagenen Steinen hat: so kann man nicht eher weiter fortspielen, als bis dieselben wieder eingeworfen sind; sie werden aber auf folgende Art und Weise eingeworfen.

Fürs erste müssen ledige Felder oder Raum da sein; denn, wo der andere Banden stehen hat, da kann ich keinen von meinen Steinen hinsetzen, überdies muss ich nicht weniger ledige Felder als bloße haben: denn, wo das ist, so kann ich nicht mitspielen, und muss so lange warten, bis der andere mit seinen Banden fortgerückt ist, und mir Raum einzuspielen gemacht hat, wie wir schon vorhin gemeldet haben.

Weiter ist es mit dem Einwerfen also beschaffen, dass, wenn ich z. B. einen, zwei oder mehr von meinen Steinen auf meines Gegenspielers Malorte stehen habe, ich, wo ich zwei werfe, nicht darauf setzen oder einwerfen kann; werfe ich 2 und 1, so kann ich den 1 nicht einsetzen. Wo aber mein Gegenspieler einen oder mehr einzelne Steine auf meinen Einwurfsplatz stehen hat, kann ich, wo ich dieselben treffe, einsetzen und schlagen, und bin ich dasselbe, wenn es auch zu meinem Nachteile wäre, zu tun verbunden. Als zum Exempel: wenn mein Gegner ein festes Spiel und seine Banden beisammen hat, auch deswegen dieselbe nicht gern verwerfen will, oder sonst, um gedoppelt zu gewinnen, einen Hinterhalt von seinen Steinen sucht, um die damit zu schlagen: so setzt er nur einen oder mehrere einzelne in meinen Einwurfsplatz; habe ich nun einen und den andern Bloßen einzuwerfen, so steht es nicht

bei mir, ob ich, wenn ich Augen darnach werfe, einsetzen will, sondern ich bin, alles, was ich treffe, zu setzen verbunden.

Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Dieses geschieht zuvörderst, wenn man es versieht und anfangs viel Bloße setzt, welche der andere, wo er gern schlägt, und glücklich ist, so lange verfolgt, und heraus schlägt, dass er darüber einen Band nach dem andern machet; denn alsdenn hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerkt man solches in Zeiten, so kann der Unglückliche sein Spiel, einzeln, wenn er an seinem Vorteile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schon einen Band an seiner Seiten: so geht dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der eine alle seine Steine in dem Teile des Bretts an seiner rechten Hand herüber hat, dass er dieselben ausnehmen kann: er muss aber (wie hernach soll gemeldet werden) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat

gewonnen, und der andere einzeln verloren.

Wie das Verkehren doppelt verspielt, und einer zum Jan gemacht wird.

Davon gibt es verschiedene Arten. Eine ist wenn ich zum Exempel unglücklich bin, indem mein Gegenpart seine Banden fest zusammen hat, dass ich über dieselben nicht recht kommen kann, und einen bloßen nach dem andern setzen, auch wohl gar einen oder mehr von meinen Banden aufbrechen muss: Wo nun der andere mit seinem Hinterhalte die Meinen so lange schlägt, bis ich so viel bloße bekomme, dass ich kein ledig Feld einzuwerfen, und darauf zu setzen mehr übrig habe, so verliere ich doppelt und heiße Jan (Jean); es muss aber der andere mit allen seinen Banden aus meinem Einwurfs-Orte fortgerückt sein. Er kann auch wohl Banden in meinem Einwurfsplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich zum Exempel, wenn ich auf dem Mal einen oder mehr Steine stehen habe, 6 bloße kriege, denn alsdann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug 6 oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6 oder mehr aus dem Brette und also bloße sein, oder die Merkzeichen in dem Einwerfungsplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzt sein, dass man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt

verloren, wenn der andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinaufspielt, nachdem er noch keinen Stein nicht herausgenommen hat. Er muss aber so glücklich sein, dass er weder einen mehr noch weniger wirft, so dass der eine oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muss ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der klüglichen, es wäre dann, dass man seine Banden schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später, als der andere fertig zu werden sähe, denn wo ich außerdem meine Banden ohne Ursache brechen würde, und, um doppelt zu gewinnen, ausspielen wollte, würde es gar übel von mir gespielt sein, und ich würde mein Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in den Teil des Brets an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine heraus kriegt, derselbe hat gewonnen, und das einzelnweise.

Ehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit wenigen erinnern, dass, ob schon verabredet worden, nur mit 5 Banden zu spielen, man dennoch könne, wo der andere alle seine Steine bis auf einen heraus genommen hat, so viel Banden machen, als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschieht, dass derjenige, welcher alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der andere aber muss sich wohl vorsetzen, dass er behutsam ausnehme.

Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Teile des Bretes hat: so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus. Wirft man ungleiche Augen: so kann man beide oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht zu hoch ist, entweder einen oder beide setzen, nachdem es am bequemsten und vorteilhaftesten dünkt. Wirft man 2 gleiche oder Doubletten, so kann man 4 heraus nehmen. Habe ich nun zum Exempel 2 Banden auf den beiden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen, und werfe 6 und 5, so kann ich von jedem der beiden Banden einen Stein heraus nehmen, oder ich kann auch von dem ersten Band den einen Stein heraus nehmen, und den andern in die Ecke oder Hucke setzen. Werfe ich zwei gleiche, nämlich zwei 6, so nehme ich die beiden letzten Banden, und also vier Steine heraus. Es ist eben nicht nötig, dass man von dem hintersten allezeit anfange, sondern ich kann, wenn ich exemplsweise auf dem letzten Merkzeichen 4 Steine stehen habe, (ob schon mehr Banden oder Steine dahinten stehen) und zwei 1, werfe, die 4 Steine ausnehmen; stehen 4 auf den nebenan stehenden Merkzeichen, so kann ich sie alle 4 in Huck setzen; werfe ich aber (wo keine hintenan mehr stehen) zwei 6, zwei 4, zwei 3, zwei 2, nehme ich sie alle 4 aus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und wirft zwei 6, so muss man die 4 Steine herausnehmen; hat man nur einen Band von 2 Steinen darauf stehen, und man wirft eine 6, und eine 5, so kann man die 6 heraus nehmen, die 5 aber muss man in die Ecke setzen, es wäre dann, dass man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man auch die 5 davon heraus nehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen 2 Banden stehen, so, dass keine Steine darauf stehen, und man wirft zwei 6, so nimmt man die 4 heraus: steht aber noch ein Stein darauf, so muss man doch 4 heraus nehmen, und einen bloß stehen lassen, man muss aber ausnehmen und setzen, wie man wirft; als zum Exempel, ich hatte die 4 Banden auf den 4 letzten Merkzeichen stehen, so dass ich einen Stein von denen auf den ersten stehen hätte: würfe ich nun 5 und 6, so müsste ich von dem ersten 2 Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen; würfe ich zwei 6 oder zwei 5, nehme ich die 3 ersten Steine und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloßen stehen.

Hat man nur 2 Banden übrig von 4 Steinen, welche auf den beiden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwei 6, zwei 5, zwei 4, zwei 3, und zwei 2, so nimmt man sie alle 4 aus, wirft man 1 und 2, kann man 2 von jedem Bande einen, oder einen ausnehmen, und den andern setzen, habe ich einen Band von Steinen auf dem dritten, wiederum einen von 2 Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und ich werfe 6, 5 und 4, und dabei eine 1, kann ich 2 Steine, einen von

dem ersten, und den andern von dem letzten Bande ausnehmen, oder ich kann auch von dem letzten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen, wo ich aber zwei 6, zwei 5, zwei 4 werfe, nehme ich sie alle vier aus.

Bräde, das Schwedisches Brettspiel

Bräde - bisweilen auch *schwedisches Brettspiel* geheißen - wird in mehreren verschiedenen Regelvarianten gespielt. Die folgenden Spielregeln wurden von den Brädspelsvännern des Vasamuseums auf der Jahresversammlung am 26. Februar 2003 angenommen.

Einleitung

Um Bräde zu spielen, bedarf es eines Spielbrettes, zweier Würfelpaare, fünfzehn heller Steine und fünfzehn dunkler Steine. Das Spielbrett ist gemeinhin in einen Tisch oder in eine klappbare Lade eingebaut. Auf der Innenseite des Brettes, längs beider Langseiten, befinden sich vierundzwanzig dreieckige Felder - zwölf auf jeder Seite -, welche Zungen oder Keile genannt werden. Die Zungen sind

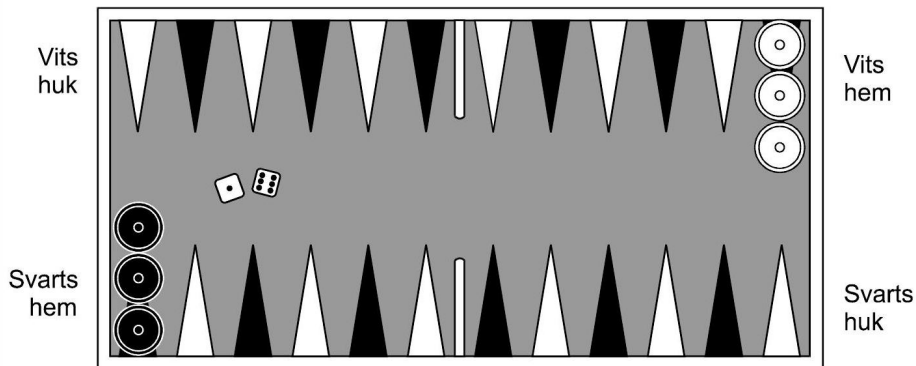
abwechselnd dunkel (schwarz oder rot) und hell (weiß oder gelb). In der Mitte jeder Langseite befindet sich eine auslaufende Leiste, welche die zwölf Zungen in zwei Gruppen zu je sechs Zungen teilt. Bisweilen gibt es nur eine Leiste, die von Rand zu Rand über das Brett läuft. Jede Gruppe von sechs Zungen bildet ein Quartier.

Eine Partie Bräde wird von zwei Personen gespielt, die einander gegenüber an je einer Langseite des Brettes sitzen. Der eine Spieler gebraucht die weißen Steine, der andere die schwarzen. Ehe die Partie beginnt, stellt jeder Spieler seine Steine auf die äußerste rechte Zunge der gegenüberliegenden Brettseite. Diese Zunge heißt das Heim des Spielers. Das Spiel ist ein Wettlauf, bei welchem es gilt, die eigenen Steine so schnell wie möglich einmal um das Brett zu führen und auf eine gedachte Zunge außerhalb des Brettes auszuspielen, alldieweil man zugleich den Mitspieler am Vorankommen zu hindern sucht, indem man Sperren baut und seine Steine schlägt. Ein Spieler kann gewinnen, indem er zuerst alle Steine ausnimmt; doch ist es auch möglich, das Spiel heimzubringen, indem man alle seine Steine in einem besonderen Muster im letzten Quartier ordnet, oder dadurch, daß man dem Mitspieler so viele Steine schlägt, daß er sie nicht mehr auf das Brett einspielen kann.

Die Spieler bedienen sich je eines eigenen Würfelpaares. Um zu entscheiden, wer die erste Partie eines Matches beginnt, wirft jeder Spieler mit einem seiner Würfel. Dies heißt *teka*. Wer den

niedrigeren Wurf hat, beginnt. Werfen beide gleich, so wird von neuem geteilt. In den übrigen Partien des Matches beginnt stets der Verlierer der vorangegangenen Partie.

Svart spelare



Vit spelare

Wie die Steine gezogen werden

Die Spieler wechseln einander ab im Würfeln und ziehen ihre Steine auf den Zungen gegen den Uhrzeigersinn um das Brett. Die Steine werden zuerst aus dem Heim und sodann nach links auf der gegenüberliegenden Brettseite geführt, hierauf auf die eigene Brettseite hinüber und weiter nach rechts. Die Quartiere werden im Folgenden in der Zugrichtung der Steine von eins bis vier nummeriert. Man merke: Das erste Quartier des weißen Spielers bildet das dritte Quartier des schwarzen Spielers usw. Die Steine dürfen aus dem vierten Quartier des Spielers nicht hinausgeführt werden, ehe am Ende der

Partie das Heimspiel begonnen hat.

Ein Stein ist stets um ebenso viele Zungen voranzuziehen, wie die Augenzahl des Würfels beträgt, für welchen man zieht. Ein Spieler kann wählen, ob er einen oder zwei Steine zieht. Hat der Spieler z. B. 6-4 geworfen, so kann er entweder einen Stein zehn Zungen weit vorziehen (*mit einem voll nehmen*) oder einen Stein vier Zungen und einen anderen sechs Zungen weit ziehen. Mit einem voll zu nehmen gilt immer als zwei Züge (einer für jeden Würfel). Der Stein darf daher nicht unmittelbar auf die Zunge der Enddestination gezogen werden, sondern muß unterwegs zwischenlanden, im Beispiel 6-4 also entweder auf der vierten oder auf der sechsten Zunge.

Zeigen beide Würfel dieselbe Augenzahl, so hat der Spieler ein *alla* geworfen. Jeder Würfel in einem *alla* zählt doppelt, d. h. der Spieler muß insgesamt viermal um die auf jedem Würfel gezeigte Augenzahl ziehen. Bei z. B. 5-5 (*femmor all*) zieht der Spieler für vier Fünfen, nicht für zwei, und er kann wählen, ob er einen, zwei, drei oder vier Steine zieht. Zieht der Spieler nur einen einzigen Stein, so muß dieser dreimal zwischenlanden, ehe er auf der zwanzigsten Zunge vom Ausgangspunkt landet.

Kann ein Spieler für beide Würfel ziehen, so ist er dazu verpflichtet; in gewissen Fällen ist dies indes nicht möglich. Alsdann muß der Spieler so viele Augen wie möglich nutzen. Kann er nur für den einen Würfel ziehen, so muß er für diesen ziehen und den

anderen aufgeben. Einen Würfel aufzugeben pflegt man *fåta* zu nennen. Bisweilen entsteht die besondere Lage, daß der Spieler für jeden der beiden Würfel einzeln ziehen könnte, aber nicht für beide zusammen. Dann muß er für den höheren Würfel nehmen und den niedrigeren *fåta*. Gleichermaßen gilt: Kann ein Spieler bei einem *alla* nicht viermal ziehen, so muß er so oft ziehen, als möglich ist.

Ein Spieler, der gar nicht ziehen kann, *fåtar* den ganzen Wurf und setzt bis zum nächsten Wurf aus.

Blotten und Bänder

Ein einzelner Stein auf einer Zunge heißt eine *Blotta*, wohingegen zwei oder mehrere Steine ein *Band* bilden. Besteht das Band aus mindestens drei Steinen, so heißt es auch *Polack* oder *Überband*. Zieht man einen Stein so, daß ein Band entsteht, so sagt man, man lege Band oder binde. Werden die Steine eines Bandes auseinandergezogen, so daß sie von neuem Blotten werden, so heißt dies, das Band brechen. Der Überlieferung gemäß wird eine gerade Zahl von Steinen in einem Band stets in zwei gleich hohen Stapeln aufgesetzt. Ungerade Steine werden mittig auf die beiden Stapel gelegt.

Eine Blotta ist ungeschützt und kann von den Steinen des Mitspielers geschlagen werden. Ein Band hingegen ist geschützt und kann nicht geschlagen werden, es sei denn, der Spieler habe mit seinen Bändern ein undurchdringliches Hindernis gebaut (siehe Abschnitt 6).

Wie Blotten geschlagen und eingespielt werden

Eine Blotta wird geschlagen, wenn einer der Steine des Mitspielers auf der Zunge landet oder zwischenlandet, auf der die Blotta liegt. Der geschlagene Stein wird auf die Leiste gesetzt oder - ist die Leiste zu schmal oder läuft sie nicht von Rand zu Rand - in die Mitte des Spielbrettes. Ein Spieler, dem ein oder mehrere Steine ausgeschlagen wurden, darf keinen anderen Stein auf dem Brett ziehen, ehe die geschlagenen Steine wieder eingespielt sind.

Geschlagene Steine sind im ersten Quartier einzuspielen, dort, wo der Spieler sein Heim hat. Hat ein Spieler z. B. einen geschlagenen Stein und zieht auf 3-2, so kann er wählen, den Stein entweder auf die zweite oder auf die dritte Zunge zu spielen. Von dort kann er den Stein weiter auf die fünfte Zunge ziehen, oder einen anderen Stein auf dem Brett ziehen. Unzulässig ist dagegen, die Summe der

Würfelaugen zusammenschlagen und den Stein unmittelbar auf die fünfte Zunge zu ziehen. Man merke: Ein eingespielter Stein landet nicht auf derselben Zunge wie ein Stein, der aus dem Heim genommen wird, alldieweil der eingespielte Stein außerhalb des Brettes startet und das Heim unterwegs passiert. Ein Stein, der mit einer Drei aus dem Heim gezogen wird, landet z. B. auf der vierten Zunge, ein eingespielter Stein hingegen auf der dritten.

Steine dürfen nur auf leere Zungen oder auf Zungen eingespielt werden, auf denen der Mitspieler eine Blotta hat. In letzterem Fall wird die Blotta des Mitspielers naturgemäß geschlagen und muß ihrerseits vom Mitspieler eingespielt werden. Unzulässig ist, Steine auf eigene Blotten oder auf ein etwaiges eigenes Band im Heim einzuspielen. Gleichfalls ist es nicht erlaubt, einen Stein auf eines der Bänder des Mitspielers einzuspielen, es sei denn, er habe im ersten Quartier so viele Bänder gebaut, daß sie ein undurchdringliches Hindernis bilden (siehe Abschnitt 6). Versucht ein Spieler, einen Stein einzuspielen, trifft jedoch keine verfügbare Zunge, so muß er *fåta*.

**Bänder dürfen nicht überall auf
dem Brett gelegt werden**

Auf der gegenüberliegenden Brettseite darf ein Spieler Bänder nur auf der äußersten linken Zunge legen, d. h. auf der sechsten Zunge im zweiten Quartier. Diese Zunge heißt des Spielers *Huk* und ist aus ersichtlichen Gründen von großem Wert im Spiel. Es ist nicht erlaubt, auf irgendeiner der übrigen Zungen im ersten oder zweiten Quartier Bänder zu legen. Auf der eigenen Brettseite hingegen, d. h. im dritten und vierten Quartier, darf der Spieler überall Bänder legen. (Die im Heim zu Spielbeginn gestapelten Steine gelten als Band; alldieweil der Spieler jedoch keine Steine ins Heim einspielen darf, solange dort noch eigene Steine liegen, ist es ihm unmöglich, im Heim Band zu legen, sobald dieses Band einmal gebrochen ist.)

Steine können die Bänder des Mitspielers ohne weiteres passieren, doch ist es nicht erlaubt, weder zwischenzulanden noch zu landen auf einer Zunge, auf der der Mitspieler ein Band hat. Ein Spieler, der seine Bänder wohl zusammenhält, macht es dem Mitspieler daher schwer, vorbeizukommen. Ein Block von fünf Bändern in Reihe kann z. B. nur passiert werden, wenn der Mitspieler einen Stein, der unmittelbar hinter dem Band liegt, mit einer Sechs zieht. Sechs oder sieben Bänder in Reihe wären im Prinzip unmöglich zu passieren; doch wie oben angedeutet, sind Bänder nicht geschützt, wenn sie ein undurchdringliches Hindernis darstellen. Es ist ein wichtiges strategisches Teilziel im Bräde, Hindernisse mit bis zu fünf Bändern in Reihe zu errichten.

Bänder dürfen gesprengt werden, wenn der Spieler keine Chance hat, zu passieren

Ist es einem Spieler unmöglich, irgendwo auf dem Brett an den Bändern des Mitspielers vorbeizukommen, so hat der Spieler das Recht, Raum zu schaffen, indem er eines der Bänder sprengt. Ein Band wird gesprengt, wenn der Spieler auf der Zunge landet, zwischenlandet oder einen Stein einspielt, auf der das Band liegt. Alle Steine im gesprengten Band gelten als geschlagen und müssen vom Mitspieler eingespielt werden.

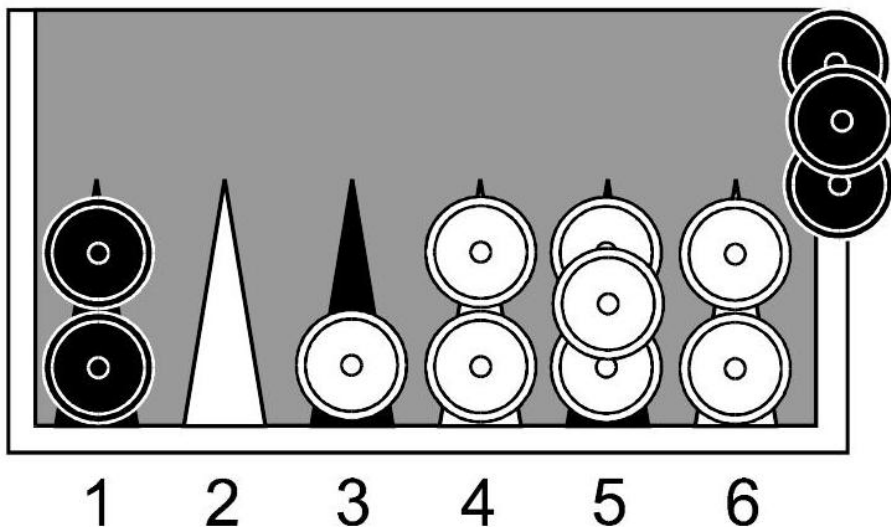
Undurchdringliche Hindernisse dieser Art können zu zwei verschiedenen Zeitpunkten entstehen. Der erste Fall ist, wenn der Mitspieler mehr als fünf Bänder in Reihe gelegt hat. Der Spieler hat dann das Recht, jedes beliebige dieser Bänder zu sprengen, doch ist er nicht verpflichtet zu sprengen, sofern es andere Möglichkeiten gibt, für die Würfel zu ziehen. - Man merke: Die Bänder müssen ein zusammenhängendes Hindernis in der Zugbahn des Spielers bilden, damit sie gesprengt werden dürfen. In dem (unwahrscheinlichen) Fall, daß der Mitspieler in seinem Huk und auf den ersten fünf Zungen seines dritten Quartiers Bänder gelegt hat, darf der Spieler nicht sprengen; das ganze Hindernis liegt nicht in der Zugbahn des Spielers, alldieweil er niemals Steine vom Huk des Mitspielers (d. h. von der letzten Zunge seines vierten Quartiers) in das

dritte Quartier des Mitspielers (d. h. in sein eigenes erstes Quartier) ziehen darf.

Der zweite Zeitpunkt, an welchem ein Spieler Bänder sprengen darf, ist, wenn er geschlagene Steine hat, die eingespielt werden müssen, die Zahl der geschlagenen Steine aber größer ist als die Zahl der verfügbaren Zungen im ersten Quartier. Eine Zunge ist verfügbar, wenn sie leer ist oder wenn der Mitspieler eine Blotta darauf hat. Wird in diesem Fall einer der Steine des Spielers auf eines der Bänder des Mitspielers eingespielt, so werden sämtliche Steine des Bandes geschlagen und müssen vom Mitspieler eingespielt werden. Man merke: Die Bänder dürfen schon gesprengt werden, ehe alle verfügbaren Zungen im ersten Quartier vom Spieler ausgenutzt worden sind. Der Mitspieler ist verpflichtet, so viel Raum zu lassen, daß alle ausgeschlagenen Steine jederzeit auf dem verfügbaren Raum im ersten Quartier Platz haben.

Die nachstehende Figur zeigt das Heimquartier des schwarzen Spielers. Er hat drei geschlagene Steine einzuspielen, aber nur zwei verfügbare Zungen (2 und 3). Schwarz darf darum eines der Bänder des Mitspielers sprengen, doch sobald dies geschehen ist, übersteigt die Zahl der geschlagenen Steine nicht länger die Zahl der verfügbaren Zungen, und Schwarz' Recht zu sprengen erlischt. Wirft Schwarz 6-2, so sprengt er mit der Sechs das Band auf Zunge 6 und spielt mit der Zwei einen Stein auf Zunge 2 ein. Wirft Schwarz 5-3, so sprengt er das Band auf Zunge 5 und schlägt die Blotta auf Zunge 3. Wirft

Schwarz 6-5, so sprengt er mit der Sechs das Band auf Zunge 6 und *fåtar* die Fünf. Es ist in diesem Fall nicht erlaubt, das Band auf Zunge 5 zu sprengen, alldieweil Schwarz verpflichtet ist, den höheren Würfel zu nutzen. Wirft Schwarz 2-1, so spielt er mit der Zwei einen Stein ein und *fåtar* die Eins.



Es gibt eine Ausnahme von den obigen Sprengregeln: Hat ein Spieler vierzehn Steine heimgespielt und nur noch einen Stein im Spiel, so dürfen unter keinen Umständen mehr Bänder gesprengt werden. Diese Regel wird aktuell, wenn der Spieler, der nur noch einen Stein hat, seinen letzten Stein geschlagen bekommt. Der Mitspieler hat dann das Recht, den Spieler mit sechs oder sieben Bändern in Reihe zu blockieren, so daß der Stein nicht vorbeikommen oder womöglich nicht einmal aufs Brett gelangen kann. Kommt der Stein des Spielers unmittelbar neben einen solchen Block zu liegen, so kann der Spieler nicht mehr

ziehen - unabhängig davon, was er wirft - und muß seinen Wurf aussetzen. Er heißt in solchem Fall *Junker*, ein niederdeutsches Wort, das in diesem Zusammenhang am ehesten mit *Müßiggänger* zu übersetzen ist.

Heimspiel

Ein Spieler kann eine Partie Bräde auf mehrere verschiedene Weisen gewinnen. Der einfachste Sieg heißt *Heimspiel* und bedeutet, daß der Spieler alle Steine auf eine gedachte fünfundzwanzigste Zunge außerhalb des Spielbrettes ausspielt. Man sagt, der Spieler nimmt aus oder spielt seine Steine heim. (Ursprünglich wurden die Steine ins Heim zurückgespielt. Steine, die einmal ins Heim geführt waren, galten naturgemäß als aus dem Spiel genommen; das Heim wurde mithin als leer und für die übrigen Steine verfügbar betrachtet, solange sich dort nur heimgespielte Steine befanden. Damit verschiedene Steine nicht verwechselt werden, werden heimgespielte Steine nunmehr vom Brett genommen und außerhalb der Spielfläche abgelegt.)

Ein Spieler darf mit dem Heimspielen seiner Steine nicht beginnen, ehe er alle Steine im vierten Quartier gesammelt hat. Bei den Brädspelsvännern des Vasamuseums gilt überdies folgende wichtige Regel: Ein Spieler, der einen Stein für einen Würfel zieht, darf den Stein nur dann heimspielen, wenn er als

letzter oder auf geteiltem letztem Platz aller Steine des Spielers im vierten Quartier liegt. Zeigt der Würfel zu wenig, um den letzten Stein heimzuspielen, so muß der Spieler stattdessen einen seiner Steine vorziehen. Geht dies nicht, ist der Spieler verpflichtet zu *fåta*. Ein Stein, der ein- oder mehrmals zwischenlandet, ehe er heimgespielt wird, muß bei jeder Zwischenlandung als letzter liegen.

Zeigt ein Würfel exakt die Augenzahl, die nötig ist, um den letzten Stein heimzuspielen, so wird dieser Stein stets heimgespielt - es gibt keinen anderen Weg, den Würfel zu nutzen. Dies heißt *gleich heimgehen* (*gå jämnt hem*). Zeigt ein Würfel mehr, als zum Heimspielen des letzten Steines nötig ist, so darf dieser Stein dennoch heimgespielt werden, obschon er strenggenommen nicht auf der gedachten Zunge außerhalb des Brettes landet. Man sagt, der Wurf werde reduziert, alldieweil die Augen des Würfels nicht voll ausgenutzt werden. Ein Spieler muß die Gesamt-Reduktion im Wurf stets so klein wie möglich halten.

Werden einem Spieler, der das Heimspiel begonnen hat, ein oder mehrere Steine geschlagen, so dürfen keine weiteren Steine heimgespielt werden, ehe der oder die geschlagenen Steine wieder ins vierte Quartier zurückgebracht sind.

In den folgenden vier Spielbeispielen werden die Heimspielregeln veranschaulicht, welche die Brädspelsvänner des Vasamuseums anwenden. Weiß hat das Heimspiel begonnen und hat keine Steine im ersten, zweiten oder dritten Quartier. In Figur 1 zieht Weiß 3-2. Weiß darf keinen Stein heimspielen, weder von Zunge 22 noch von 23, alldieweil er auf 21 noch Steine hat. Es gibt nur einen Weg, die Drei zu nutzen: Er muß einen Stein von Zunge 21 auf 24 ziehen. Weiß muß sodann für die Zwei einen weiteren Stein vorziehen, entweder von 21 oder 22. Wie er es auch macht, es entsteht eine Blotta. In Figur 2 zieht Weiß 5-2. Er muß einen Stein von Zunge 22 und einen von 24 heimspielen. Die Gesamt-Reduktion beträgt drei Augen. Auch in diesem Fall bleibt eine Blotta zurück. Es ist nicht erlaubt, von Zunge 22 nach Zunge 24 zu ziehen und dann den Stein heimzuspielen, alldieweil die Gesamt-Reduktion dann vier Augen betrüge. In Figur 3 zieht Weiß 5-3. Er darf keinen Stein heimspielen. Die Fünf kann nur dazu genutzt werden, den Stein auf Zunge 19 nach 24 zu ziehen, und die Drei dazu, einen der Steine auf 21 nach 24 zu ziehen. In Figur 4 zieht Weiß 4-4. Weiß muß den ganzen Wurf *fåta*, alldieweil der Stein auf Zunge 20 durch das Band auf der letzten Zunge blockiert ist und die Steine auf Zunge 21 nicht heimgespielt werden dürfen, solange der Stein auf Zunge 20 liegenbleibt. - Spieler, die andere Heimspielregeln verwendet haben, mögen bemerken, daß nach den Vasamuseums-Regeln mehr Blotten entstehen als in den übrigen Varianten und daß das Heimspiel auch langsamer verläuft. Der zurückliegende Spieler

hat darum größere Chance, noch ein schönes Spiel zustande zu bringen (siehe nächsten Abschnitt).

Fig. 1:

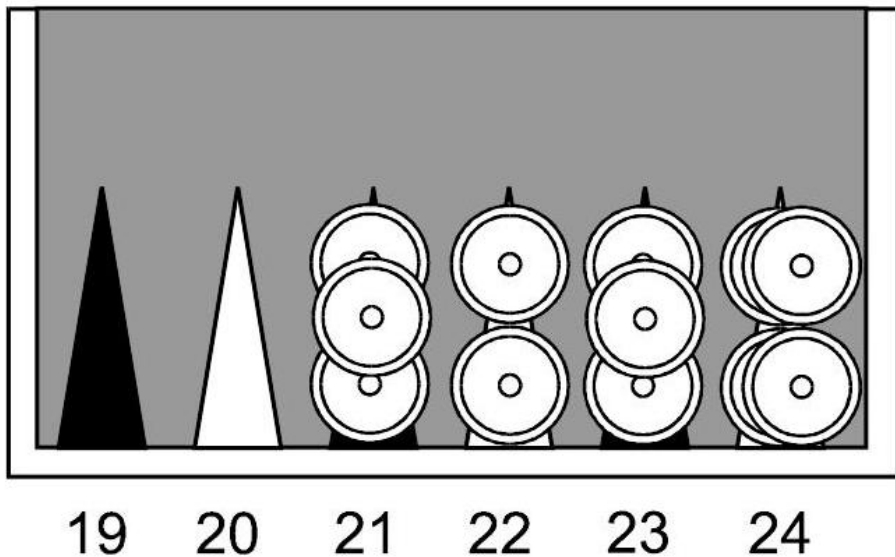


Fig. 2:

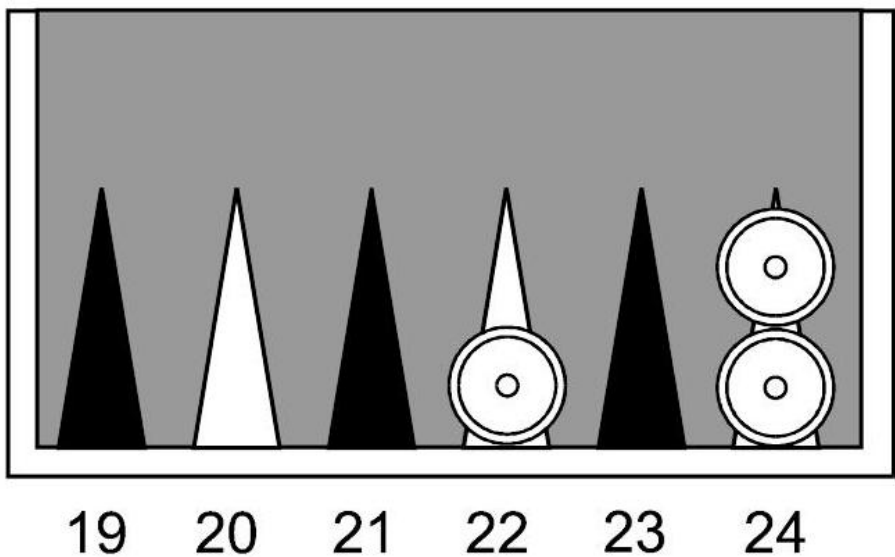


Fig. 3:

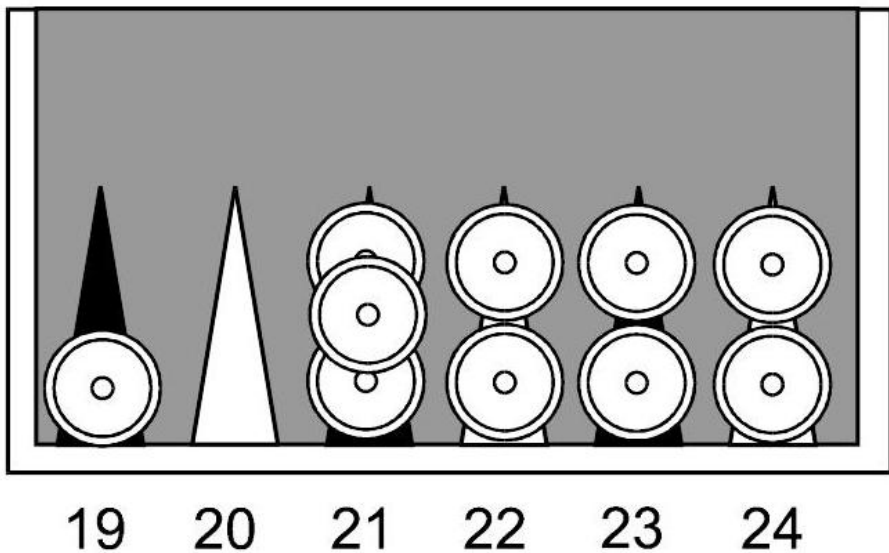
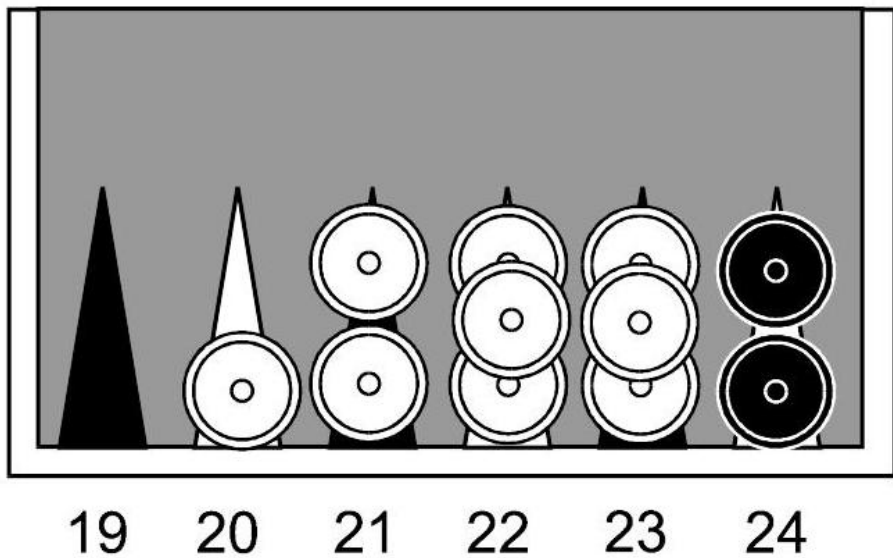


Fig. 4:



Schönes Spiel

Ein Spieler kann durch sogenanntes *schönes Spiel* gewinnen, indem er seine Steine in einem von vier vorbestimmten Mustern im vierten Quartier anordnet. Die vier schönen Spiele sind:

Einfaches Kronspiel: Drei Steine auf jeder der letzten fünf Zungen (20-24).

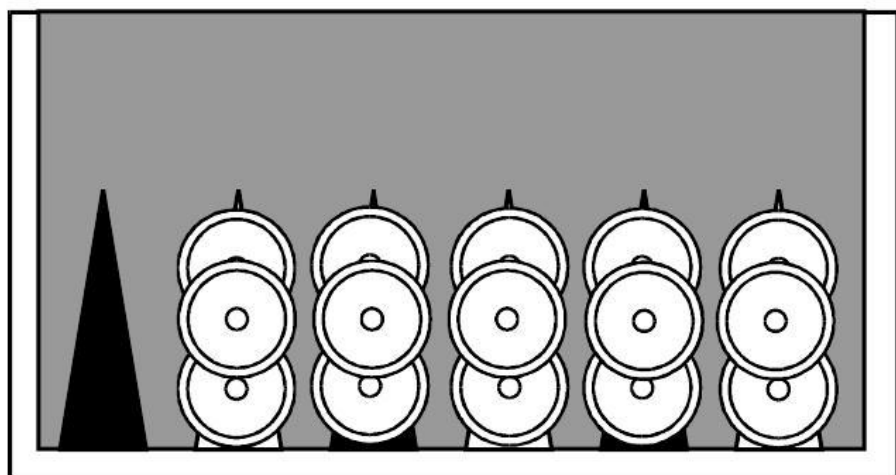
Doppeltes Kronspiel: Fünf Steine auf jeder der letzten drei Zungen (22-24).

Treppenspiel: Sieben Steine auf der letzten Zunge (24), fünf Steine auf der vorletzten Zunge (23) und drei Steine auf der drittletzten Zunge (22).

Aufspiel: Alle fünfzehn Steine auf der letzten Zunge (24).

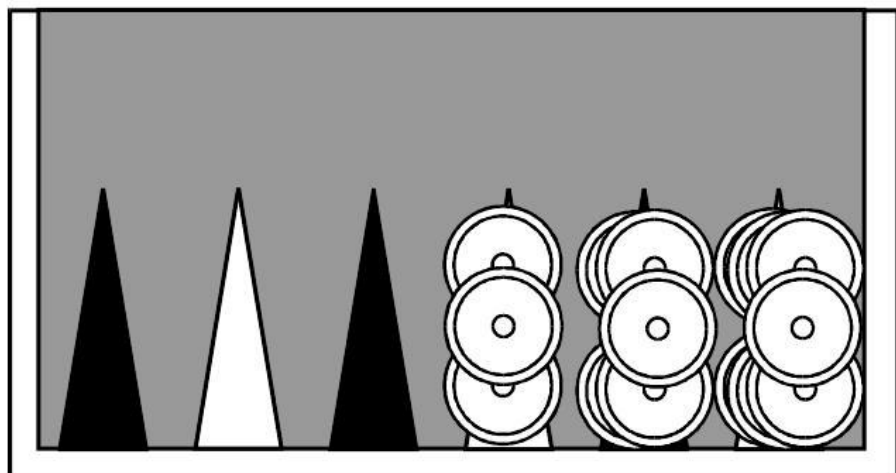
Sobald ein Spieler einen Stein heimgespielt hat, ist ihm die Chance auf schönes Spiel entgangen.

Einfaches Kronspiel:



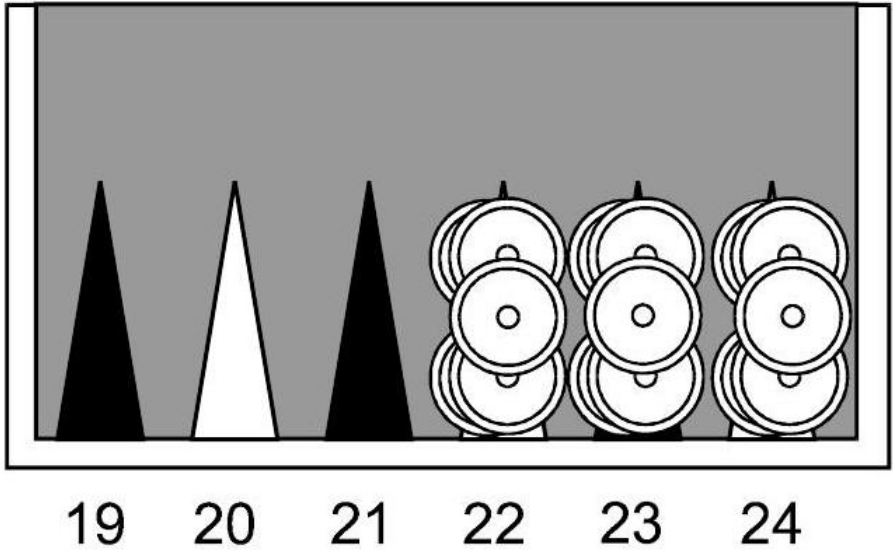
19 20 21 22 23 24

Treppenspiel:

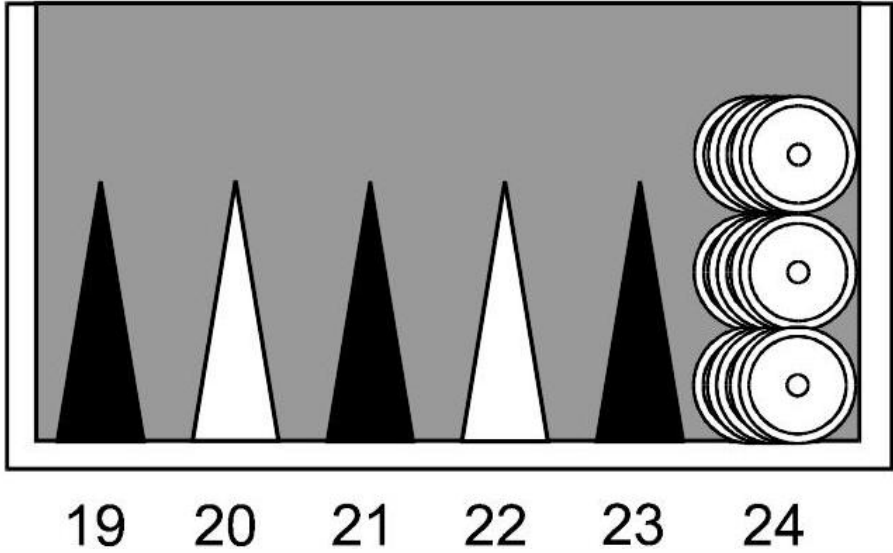


19 20 21 22 23 24

Doppeltes Kronspiel:



Aufspiel:



Mönch

Wenn ein Spieler ein Heimspiel oder ein schönes Spiel abschließt, alldieweil der Mitspieler einen oder mehrere Steine ausgeschlagen hat, so wird der Sieg höher gewertet. Man sagt, der Spieler gewinne sein Heimspiel oder schönes Spiel *mit Mönch*.

Jan

Ein Spieler macht seinen Mitspieler *jan*, wenn er ihm so viele Steine schlägt, daß der Mitspieler sie unmöglich wieder einspielen kann. Dies tritt ein, wenn der Mitspieler mehr ausgeschlagene Steine hat, als es in seinem ersten Quartier Zungen gibt, die entweder leer sind oder von Bändern oder Blotten des Spielers besetzt sind; der Mitspieler hätte in diesem Fall ja selbst dann noch ausgeschlagene Steine übrig, wenn man ihm erlaubte, weiter einzuspielen, bis er das ganze erste Quartier ausgefüllt hätte.

Jan ist ein hoch bewerteter Sieg im Bräde, und ein großer Teil der Taktik in einer Bräde-Partie zielt darauf, sich eine gute Ausgangslage zu verschaffen, um *jan* zu machen. Es gilt, möglichst rasch irgendwo im ersten oder zweiten Quartier des Mitspielers fünf Bänder in Reihe zu bauen, was es dem Mitspieler erschwert, Steine aus dem Heim zu Bändern im dritten und vierten Quartier zu ziehen. Stattdessen wird er

gezwungen, mehr Blotten aus dem Heim zu nehmen oder eines seiner Bänder zu brechen. Der Spieler schlägt die neuen Blotten, die im dritten und vierten Quartier des Mitspielers herausgezwungen werden, und zieht zugleich seine fünf Bänder in guter Ordnung ins zweite Quartier des Mitspielers vor, so daß der Mitspieler keine Gelegenheit zum Sprengen bekommt. Der Spieler muß auch dafür sorgen, regelmäßig einige seiner ungebundenen Steine als Blotten im ersten Quartier des Mitspielers auszulegen. Der Mitspieler kann diese kaum vermeiden zu schlagen, und so erhält der Spieler fortwährend neue Steine, die den feindlichen Blotten in den Hinterhalt geraten. Wenn der Mitspieler gezwungen wird, seine siebte Blotta zu exponieren - oder, falls das Heimband noch nicht gebrochen ist, seine sechste Blotta -, sagt man, er habe seine *Janblotta* herausgenommen. Dem Spieler bleibt dann nur noch, alle Blotten des Mitspielers außerhalb des ersten Quartiers zu schlagen.

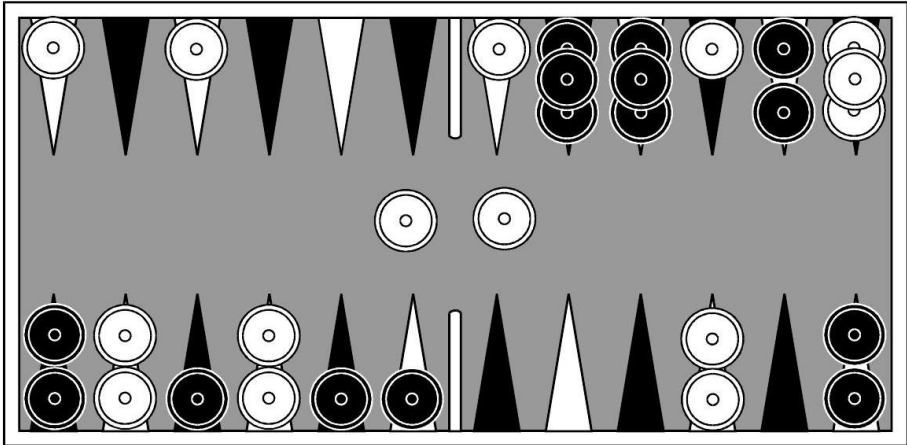
Springjan

Ein Spieler kann seinen Mitspieler *jan* machen nicht nur durch Schlagen seiner Janblotta, sondern bisweilen auch dadurch, daß er eines seiner Bänder im ersten Quartier sprengt. Dies heißt *Springjan* und ist die prestigeträchtigste Art, eine Partie Bräde zu gewinnen. Man beachte: Eine Sprengung resultiert nicht immer in Springjan. Kann der Mitspieler die Steine noch einspielen, so hat er das Spiel nicht

verloren. In gewissen Lagen kann es gar ein Vorteil sein, ein Band gesprengt zu bekommen.

Es ist sowohl schwer als auch riskant, Springjan zu machen. Springjan-Angriffe können unter verschiedenen Voraussetzungen angesetzt werden, doch das Hauptprinzip ist folgendes: Ein Spieler trifft zwei Blotten des Mitspielers zu einem Zeitpunkt, da der Mitspieler viele Bänder - gern auch Polacken - im ersten Quartier des Spielers hat. Der Spieler versucht sodann, so schnell wie möglich alle freien Zungen seines ersten Quartiers auszufüllen. Gelingt ihm dies, ehe der Mitspieler die geschlagenen Steine eingespielt hat, so legt er im dritten Quartier Blotten aus, indem er Bänder bricht oder Steine aus dem zweiten Quartier einspielt. Die Chance ist groß, daß der Mitspieler beim Einspielen seiner Steine eine der ausgelegten Blotten trifft. Sobald irgendeine der ausgelegten Blotten geschlagen wird, hat der Spieler das Recht, sich sprengend einzuspielen, alldieweil sein erstes Quartier durch die Bänder des Mitspielers und die soeben ausgelegten Steine blockiert ist. Bisweilen ist es nötig, daß der Spieler mehr als ein Band sprengt, damit der Mitspieler Springjan wird. - Es ist wichtig, daß der Mitspieler noch zwei ausgeschlagene Steine hat, wenn der Spieler

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Blotten im ersten Quartier exponiert, alldieweil der Mitspieler sonst einen Zug für den zweiten Würfel erhält, wenn er hereinkommt, und z. B. Bänder im ersten Quartier des Spielers brechen oder andere Gegenmaßnahmen setzen kann.

In der obigen Figur versucht Weiß, Schwarz Springjan zu machen. Die Zungen des Brettes sind aus Sicht von Weiß numeriert, beginnend bei Weiß' Heim (Zunge 1). Weiß hat es geschafft, eine Lage zu erzwingen, in der er sprengen darf; er hat zwei geschlagene Steine einzuspielen, aber keine verfügbaren Zungen im ersten Quartier. Wirft Weiß entweder eine Vier oder eine Fünf, so wird Schwarz sofort Springjan. Wirft Weiß 6-2, 3-2, 2-2 oder 2-1, so sprengt er mit der Zwei das Band des Schwarzen auf Zunge zwei, muß aber den anderen Würfel *fåta*. Nun hat auch Schwarz das Recht zu sprengen, und Schwarz ist damit Favorit im Spiel: wirft er eine Zwei oder eine Vier, ehe Weiß

eine Vier oder eine Fünf wirft, so wird Weiß Springjan. Dieser rasche Szenenwechsel ist keine ungewöhnliche Komplikation in Springjan-Situationen. Sind erst einmal Blotten im dritten Quartier exponiert, werden viele der folgenden Züge reine Zwangszüge sein. Die Möglichkeiten, den Verlauf zu beeinflussen, wenn man nicht den rechten Würfelwurf bekommt, sind begrenzt; darum ist es wichtig, sich zu vergewissern, daß man wirklich Favorit auf den Sieg ist, ehe man den Ball ins Rollen bringt.

Trifft Weiß keines der Bänder des Schwarzen, wird die Lage etwas verwickelter. Schwarz ist am Wurf und hat alle Möglichkeiten, die Initiative im Spiel an sich zu ziehen, hat zugleich aber eine große Zahl von Bändern in seinem dritten Quartier, die gesprengt werden können und rasch fort müssen. Es bleibt als Übung dem Leser überlassen, zu erwägen, wie Schwarz etwa auf 3-1 ziehen soll.

Der letzte Wurf einer Partie

Eine Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler entweder seinen letzten Stein heimgespielt, seine Steine in eines der vier Muster des schönen Spiels gesetzt oder mehr Steine des Mitspielers geschlagen hat, als dieser wieder einspielen kann. Ein Spieler, der eine Partie beenden kann, muß dies nicht tun, sofern es möglich ist, stattdessen einen anderen Zug zu machen. Es ist indes nicht erlaubt, eine Partie

fortzusetzen, nachdem eines der drei obigen Endkriterien erreicht ist, auch wenn der Spieler, der den abschließenden Zug macht, nur für einen der Würfel gezogen hat und noch die Möglichkeit hätte, für den anderen zu ziehen. Ein Spieler darf z. B. ein einfaches Kronspiel nicht dadurch beenden, daß er in *femmor all* für zwei Fünfen zieht und sodann eine Blotta auf Zunge 20 exponiert, indem er zwei Steine heimspielt. (Hätte der Mitspieler viele Blotten draußen, könnte dies dem Spieler sonst eine Chance auf *jan* geben.)

Ein Spieler, der die Partie durch Ziehen für den einen Würfel abschließen kann, braucht auf den anderen keinerlei Rücksicht zu nehmen. Es ist z. B. erlaubt, im letzten Wurf den höheren Würfel zu *fåta*, und hat der Spieler ein *all* geworfen, so darf er nach eigenem Belieben ein-, zwei-, drei- oder viermal für die Würfelaugen ziehen.

Ein Spieler ist im letzten Wurf nicht verpflichtet, die Reduktion so klein wie möglich zu halten. Hat der Spieler z. B. einen Stein auf Zunge 19 und der Mitspieler eine Blotta auf Zunge 21, so kann der Spieler mit 6-2 *Mönch* machen, indem er zuerst mit der Zwei die Blotta des Mitspielers schlägt und sodann den Stein heimspielt. Die Gesamt-Reduktion beträgt zwei Augen. Würde der Spieler stattdessen seinen Stein mit der Sechs heimspielen und die Zwei *fåta*, so wäre die Reduktion null.

Punkte

Eine Partie Bräde kann auf sieben verschiedene Arten enden. In fünf derselben kann der siegende Spieler zudem seinen Mitspieler *Mönch* machen. Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt die vergebenen Punkte.

Wenn erfahrene Spieler aufeinandertreffen, kann man damit rechnen, daß zwischen einem Drittel und der Hälfte der Partien mit Heimspiel enden und zwischen einem Viertel und einem Drittel mit schönem Spiel beziehungsweise *jan*. Die Zahl der Partien, in denen jemand Springjan wird, hängt in sehr hohem Maße von der Geschicklichkeit der Spieler ab, liegt jedoch gewöhnlich bei ein oder ein paar Prozent bis zu sieben oder acht Prozent. *Mönch* kommt ungefähr in jeder zehnten Partie vor. Von den schönen Spielen ist das einfache Kronspiel das häufigste und das Aufspiel das seltenste.

Matches

Ein Match wird über eine ungerade Zahl von Partien gespielt, gemeinhin drei, fünf oder sieben. Erreichen die Spieler denselben Endpunktstand, so gewinnt der Spieler mit dem höher bewerteten Spiel gemäß der nachstehenden Tabelle. Alle Spiele in derselben Zeile werden in dieser Hinsicht gleich hoch bewertet, z. B. Treppenspiel und Aufspiel, wohingegen ein Spiel in einer höheren Zeile höher

bewertet wird als ein Spiel in einer niedrigeren, selbst wenn die Punktzahl gleich ist; Treppenspiel wird z. B. höher gewertet als Heimspiel mit *Mönch*. Sind die besten Spiele beider Spieler gleich hoch bewertet, so werden die zweitbesten Spiele gezählt usw.

Die Spiele im Bräde

Spiel	Punkte
Springjan	6
Jan	4
Einfaches Kronspiel mit Mönch	3
Doppeltes Kronspiel mit Mönch	3
Treppenspiel mit Mönch	3
Aufspiel mit Mönch	3
Einfaches Kronspiel	2
Doppeltes Kronspiel	2
Treppenspiel	2
Aufspiel	2
Heimspiel mit Mönch	2
Heimspiel	1

Français

Règles du jeu du Trictrac

De l'excellence de ce jeu et de l'origine de son nom.

Je ne dirai rien de l'antiquité de ce jeu, et je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les Français ou les Autrichiens qui en ont été les inventeurs : je sais qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Autrichiens, et que plusieurs autres l'ont attribuée aux Français ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paraît journellement, on se déterminera facilement en faveur des Français, et que l'on conviendra que l'on joua mieux ce beau Jeu à la Cour de France qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté et la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politesse, s'y applique avec beaucoup de soin, en fait son jeu favori, et le préfère aux autres jeux. En effet, ce beau jeu a tant de noblesse et de distinction, que nous voyons qu'il

est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très grande attache ; il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles et celles dont on se sert pour jouer à cet aimable jeu : les premières aimant beaucoup la variété et le changement auxquels les dernières sont exposées par les divers nombres que les dés⁷⁰ amènent. Celles-ci ont une vivacité et une gaieté qui leur est naturelle ; celles là en ont une artificielle, par le prompt et léger mouvement que les joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jetant les dés, en remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac, ou tic-tac. Mais j'aimerais mieux, à l'exemple d'une personne qui savait ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, et la tirer, comme lui, des deux mots Grecs τρεῖς τραχεῖς que l'on peut écrire en lettres vulgaires, *tris trachus*, et qui signifient, *trois fois difficile à jouer et à comprendre* : car, comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer et à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise et qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

De ce qui est nécessaire pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

Pour jouer à ce jeu, il faut avoir un Trictrac⁷¹ ou Damier qui ait vingt-quatre *flèches*⁷² ou *lames*⁷³ blanches et vertes, ou d'autre couleur, et le long de la bande ou bord, des *trous* qui soient percés vis-à-vis chaque flèche. Le Trictrac doit être choisi grand et beau : ceux d'ébène et d'ivoire tout unis, sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la mosaïque, parce que les pièces rapportées se décollent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussière.

Les pièces qui doivent accompagner le Trictrac sont quinze *dames*⁷⁴ de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux *cornets*⁷⁵ des dés, trois *jetons* pour *marquer*⁷⁶ les points, et deux *fichets*⁷⁷ pour marquer les *trous*⁷⁸ ou *parties*⁷⁹.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, et l'on ne joue qu'avec deux dés, dont les deux joueurs se servent, et mettent eux-mêmes les dés dans leurs *cornets*.

Les dames sont appelées indifféremment *dames* ou *tables*.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en masse sur deux ou trois piles, dans la première *flèche*⁷² ou *lame*⁷³ du Trictrac ; et surtout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le jeu de manière que le tas de dames soit du côté de derrière, c'est-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers (*bobèches*), que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté ; et pour lors, comme la lumière est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames. // edit for historical

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont plus estimées honorables ; néanmoins ceux qui ont la vue faible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le jeu de leur adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à présent, que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébène relève et fait paraître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des *cornets*.

Pour ce qui est des dés, l'on présente le dé à celui que l'on considère, pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux pour tirer *coup et dés*⁸⁰ ; auquel cas celui qui a de son côté le plus haut point, a le coup, c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoique l'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs, et que l'on veuille avoir beaucoup de plaisir, l'on peut jouer tour à tour ; en sorte que le vainqueur demeure toujours, et joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'associer, ou, si l'on est faible, prendre un conseil, du consentement de celui contre qui on joue ; autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller, ni dire aucune chose, ou même faire quelque signe et mouvement qui puisse faire connaître à un des joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case⁸¹ préférablement à une autre.

De la manière de nommer et
appeler les dés ; et comment on
doit jouer.

Il faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, *six et deux, quatre et trois, cinq et as, etc.*

Tous les nombres impairs, comme *six et cinq, quatre et trois, etc.* sont appelés *simples*⁸² au Trictrac ; les nombres, au contraire, qui sont égaux, par exemple, *deux six, deux cinq, deux quatre,* sont appelés *doublés*⁸³.

Les *doublés* ont leurs noms particuliers en ce jeu : les deux *as* s'appellent *ambesas*⁸⁴, *beset*, ou *tous les as*. Les deux *deux*, *ambesdeux*, *binet*, *doublé*, ou *double deux* ; les deux *trois*, *ternes*⁸⁵ ou *tourne* ; les deux *quatre*, *quarnes*⁸⁶, *quaternes*, ou *carmes*⁸⁷. Les deux *cinq*, *quines*⁸⁸. Les deux *six*, *sonnez*⁸⁹, *sennes*, ou *sannes*.

Tous les *doublés* ont de petits quolibets, ou mots rimés, qu'il faut savoir, pour ne pas paraître novice en ce jeu.

Si en commençant on fait *ambesas*, l'on dit : *ambesas in primis, est signum perditionis* ; ou bien, *ambesas ne font pas grand fracas*. À *binet* ou *ambesdeux*, l'on dit *tous les deux*, ou, *tous les deux quelquefois heureux* ; ou *double deuil, c'est mort de père et de mère*. À *ternes*, l'on dit, *lanternes*. À *quarnes*, donne *l'alarme*. À *quines*, *grise mine*. À *sonnez*, *sonnez la trompette, le diable est mort* ; ou bien l'on dit, *sennes, grosses étrennes*. Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie ; mais il n'est point essentiel de les savoir ni d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amène d'abord *ambesas*, il faut jouer deux dames du *tas*, et les accoupler sur l'*as*, qui est la première *flèche* ou *lame* qui joint la *lame* sur laquelle est le *tas* ou la *pile*⁹⁰ des dames, et cela s'appelle *abattre du bois*⁹¹ ; ou bien l'on peut jouer une dame seule et la mettre sur la seconde *lame*, et cela s'appelle jouer *tout d'une*⁹².

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut *abattre*, ou jouer *tout d'une* dame, à la réserve de *six et cinq* qu'il faut nécessairement *abattre*, parce que l'on ne saurait mettre a une dame seule dans le *coin du repos*, comme il sera montré au Chapitre [Du coin de repos](#).

Lorsque l'on veut accoupler deux dames ensemble, il n'en faut pas perdre l'occasion, ce qui s'appelle en ce jeu, *caser*⁹³.

L'on commence ordinairement à faire ses *cases* dans la *table* où est le *tas* des dames, qui est la première. L'on passe ensuite dans la *table du coin de repos*⁹⁴, qui est la seconde ; et quand le progrès du jeu y conduit, on passe dans celles de son adversaire, comme vous le verrez ci-après.

Il faut observer que, soit que l'on *abatte du bois*, soit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amenés, la *flèche* d'où l'on part.

De la manière de jouer ou jeter les dés ; et quand le coup est bon, ou non.

Il faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la *bande* de celui contre qui l'on joue.

Le dé est bon partout dans le Trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la *bande*, ou au bord du Trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le *tas* ou la *pile* des dames, sur une ou deux dames, sur les *jetons* ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de manière qu'il puisse porter sur le dé, c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, et est soutenu par la *bande* du Trictrac contre laquelle il appuie, ne vaut rien, et pour savoir s'il est en l'air ou non, celui qui a joué le coup doit tirer doucement la dame sur laquelle il est : s'il reste dessus, il est bon, parce que c'est une preuve qu'il est bien sur son cube ; si au contraire il tombe, c'est une marque qu'il était en l'air, et par conséquent qu'il n'est pas bon.

Les gros dés sont plus sujets à rester en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jetant les dés, il en passe ou saute un dans une des *tables* du Trictrac, et que l'autre demeure dans l'autre *table*, le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant poussés fort, pirouettent et tournent long-temps, principalement quand ils sont usés, ce qui est ennuyeux : ainsi, l'on peut du fond du *cornet* arrêter le dé qui pirouette ; ce qui ne fait tort ni avantage aux joueurs, parce qu'il est incertain sur quel nombre il restera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut ; et lorsque l'on appréhende quelque coup, il est permis de *rompre les dés*⁹⁵ de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point *rompre*.

Lorsque l'on est convenu de ne point *rompre*, si inopinément l'on *rompt*, celui à qui on *rompt*, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent, par la situation du jeu, le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur, n'apporte pas un grand profit, et qu'il nous reste le chagrin que l'on ait *rompu* notre dé impunément, il faut, en convenant de ne point *rompre*, établir et imposer une

peine contre celui qui *rompra*, afin que la crainte de la peine empêche que l'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme, ou d'une certaine quantité de points ou de *trous* ; en un mot, on l'impose telle que l'on le veut.

Des Jans.

Le fameux auteur dont je vous ai parlé au Chapitre [De l'excellence de ce jeu et de l'origine de son nom](#), dit que le mot de *jan*⁹⁶, qui est appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de Janus, à qui les Romains donnaient plusieurs faces, et que l'on l'a mis en usage dans le Trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu : et en effet le mot de *jan* ne signifie, au Trictrac, autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux joueurs, et quelquefois l'un et l'autre tout ensemble, comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs *jans* :-

1. le *jan de trois coups*,
2. le *jan de deux tables*,
3. le *contre-jan de deux tables*,
4. le *jan de méséas*,
5. le *contre-jan de méséas*,

6. le *petit jan*,
7. le *grand jan*, et
8. le *jan de retour*.

Outre lesquels il y a une infinité de *jans de récompense*⁹⁷, et de *jans qui ne peut*, que l'on nomme autrement *infaute*, ou *impuissance*.

Autrefois il y avait encore en ce jeu, au nombre des *jans*, le *jan de rencontre*⁹⁸, dont il sera parlé dans le Chapitre [De ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

Du jan de trois coups.

Le *jan de trois coups* se fait, quand au commencement d'une partie l'on abat en trois coups six dames toutes de suite, c'est-à-dire, depuis le *tas* jusques et comprise la case de sonnez.

Ce *jan* vaut quatre points à celui qui le fait : il ne saurait valoir davantage, ne pouvant être fait par *doublet*.

Remarquez que, pour profiter de ce *jan*, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup, mais l'on peut marquer quatre points pour son *jan*, et faire une case dans son *grand jan* avec le *bois* qui est *abattu* dans le *petit jan*.

L'on appelle *petit jan*, la première *table* où les dames sont empilées, parce que l'on y fait son *petit jan* ou *petit plein*. La seconde *table* est appelée *grand jan*, parce que l'on y fait son *grand jan* ou *grand plein*. Il n'est donc pas nécessaire d'*abattre* le dernier coup pour profiter du *jan de trois coups* ; mais avant de faire la case dans le *grand jan*, ou même de toucher son *bois*, il faut marquer quatre points pour son *jan* ; car si on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui ; cela s'appelle, au Trictrac, envoyer à l'école⁹⁹, et c'est une règle générale pour tous les autres coups ou *jans* de ce jeu.

Du *jan de deux tables*.

Le *jan de deux tables* se fait, lorsqu'au commencement d'une partie vous n'avez que deux dames *abattues*, qui sont placées de manière que de votre dé vous pouvez mettre une de ces dames dans votre *coin de repos*, et l'autre dans celui de votre adversaire.

Ce *jan par simple* vaut quatre points, et six par *doublet*, que vous marquez : et quoiqu'en effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces *coins*, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois ; cependant, parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit ; en un mot, c'est un des hasards de ce jeu, qui profite à celui qui le fait.

Du *contre-jan de deux tables*.

Le *contre-jan* de deux tables se fait lorsque votre adversaire ayant son *coin*, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins ; et comme le *coin* de celui contre qui vous jouez, se trouve pris, c'est pour vous un *jan qui ne peut*, qui produit à votre adversaire quatre points par *simple*, et six par *doublet*, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du *jan* de *méséas*.

Le *jan* de *méséas* se fait, quand au commencement d'une partie l'on a pris son *coin* de repos, sans avoir aucune autre dame abattue dans tout son jeu ; alors si l'on fait un *as*, c'est *jan* de *méséas*, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux *as*, il vaut six points.

Du *contre-jan* de *méséas*.

Le *contre-jan* de *méséas* se fait lorsqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre *coin* sans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le sien ; alors, si vous faites des *as*, le *coin* de votre adversaire, qui est plein, est pour vous un obstacle, ou *jan qui ne peut*, et ce *contre-jan* de *méséas* vaut à votre adversaire quatre points par *simple*, et six par *doublet*. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laisser d'y prendre garde.

Du *petit jan*.

Le *petit jan* ou *petit plein*, est lorsque l'on a douze dames toutes couvertes dans la première *table* où est le *tas* de *bois* ou dames ; ce jan, quand on le fait, si c'est par *simple*, il vaut quatre points, par *douplet* six, par deux *moyens simples* il vaut huit, par trois *moyens* douze, c'est-à-dire, quatre pour chaque *moyen* ; par *douplet*, par deux *moyens*, il vaut douze.

Il faut surtout se souvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui achève le *petit jan*, avant de couvrir¹⁰⁰ ou faire la *case* qui reste à faire.

Comme les dés communs (à différence des dés de précision) ne sont pas parfaitement cubes, ceux qui sont plus plats sur quatre et trois, ou cinq et deux, font plus souvent *petit jan*, que ceux qui le sont sur six et as.

Tant que vous pouvez conserver¹⁰¹ ce *petit jan*, vous gagnez quatre points par *simple*, et six par *douplet*, chaque coup de dés que vous jetez.

Du grand jan.

Le *grand jan* ou *grand plein* est, quand on a douze dames couvertes dans la seconde *table* du Trictrac.

Quand on remplit son *grand jan*, on gagne, comme au *petit jan*, quatre points pour chaque *moyen simple*, six points par *douplet*.

Le *grand jan* étant fait, l'on gagne, tant que l'on le conserve, quatre points par *simple*, et six par *doublet*, chaque coup de dés que l'on joue.

Du *jan de retour*.

Quand le *grand jan* est rompu, l'on passe ses dames dans la première *table* de celui contre qui l'on joue, et on les conduit dans la seconde *table*, c'est-à-dire, dans celle où était d'abord le *tas* de bois de l'adversaire ; et dès que l'on est parvenu à remplir toutes les cases de cette dernière *table*, on a fait son *jan de retour*.

Mais pour passer, il faut trouver des passages¹⁰² ouverts entièrement, c'est-à-dire, que la case ou *flèche* sur laquelle vous prenez passage soit absolument nue ou vide ; car s'il y a une dame, c'est un passage pour *battre* cette dame, et même une qui serait plus loin, mais non pas pour passer.

Quand on fait son *jan de retour*, et tant que l'on le conserve, on gagne autant qu'au *grand* et *petit jans*.

Celui qui, au *jan de retour*, ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, soit que le nombre qu'il a amené soit *doublet* ou *simple*.

Le *jan de retour* étant rompu, on lève à chaque coup, selon les dés, les dames du Trictrac, et celui qui a plutôt levé, gagne quatre points par simple, et six par doublet ; ensuite de quoi on remet les dames en *pile* ou *tas*, on recommence à *abattre du bois*, et

faire de nouveaux pleins ou jans, jusqu'à ce que l'on ait gagné les douze trous qui composent la partie entière du Trictrac, appelée autrement le *tour*.

Du jan de récompense.

Dans le cours de ce beau jeu, le *jan de récompense*⁹⁷ et le *jan qui ne peut* arrivent une infinité de fois.

Le *jan de récompense* arrive, lorsque les nombre des dés tombent sur une *dame découverte*¹⁰³ de celui contre qui l'on joue.

On appelle une *dame découverte*, celle qui est seule sur une flèche ; quand il y en a deux accouplées, c'est une case, les *dames* sont *couvertes*¹⁰⁰ et *ferment*¹⁰⁴ le passage.

Dans la *table du petit jan*, on gagne sur chaque *dame découverte* quatre points par *simple*, et six par *doublet* : si l'on *bat* par deux *moyens simples*, on gagne huit points, et par trois *moyens* douze ; par l'un et l'autre *doublet*, on gagne pareillement douze ; dans l'autre *table*, on ne gagne que deux points par *simple* pour chaque *moyen*, et quatre points par *doublet* aussi pour chaque *moyen*.

Le *jan de récompense* arrive encore, quand ayant son coin de repos, l'on frappe le *coin* de celui contre qui l'on joue, lequel est vide, et l'on gagne quatre points par *simple*, et six par *doublet*.

Vous verrez dans la suite la démonstration de tous ces coups, qui vous lèvera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du jan qui ne peut.

Le *jan qui ne peut*, arrive toutes les fois que les coups de dés, c'est-à-dire, les nombres amenés frappent et tombent sur une *dame découverte* de celui contre qui l'on joue, et que les *passages* se trouvent *fermés* par des *cases*.

Il arrive encore au *jan de retour*, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonstration que vous trouverez dans les Chapitres suivants, vous apprendra facilement tous ces coups.

Comment on doit marquer ce que l'on gagne.

D'abord que l'on a jeté les dés, il faut regarder si l'on gagne ou si l'on perd quelque chose, avant que de toucher à son *bois*, et de le marquer ; car après que l'on a touché ses dames, on n'y est plus reçu, et de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'est une règle inviolable, que *bois touché doit être joué*, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent absolument point être

jouées, comme, par exemple, si l'une donnait dans votre *coin* qui n'est pas encore *pris*, et où une dame ne saurait entrer ni sortir seule, ou bien qu'elle donnât dans le *grand jan* de votre adversaire avant qu'il fût *rompu*.

Pour éviter ces inconvénients, lorsque l'on ne veut pas jouer ses dames, mais seulement voir la couleur de la *lame* ou *flèche*, pour compter plus facilement les points que l'on gagne, il faut, avant de toucher son bois, dire, *j'adoube*¹⁰⁵ ; ce terme fait connaître que ce n'est pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc, avant que de toucher son bois, marquer ce que l'on gagne ; si l'on y manque, l'adversaire vous envoie à *l'école*, c'est-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donnez sur les dames que vous lui *battez par jan qui ne peut*, c'est-à-dire, par des *passages bouchés*.

L'on marque ce que l'on gagne, savoir, deux points[[^]fnB], au bout et devant la *flèche* ou *lame* de *l'as* ; quatre points devant la *lame* du *trois*, ou plutôt entre la *lame* du *trois* et celle du *quatre* ; six points devant la *lame* du *cinq*, ou contre la *bande* de séparation ; huit points au-delà de la *bande* de séparation devant la *lame* du *six* ; dix points devant les *lames* du *huit*, du *neuf* ou du *dix*. Douze points font le *trou*, ou partie double ou simple, que l'on marque avec un *fichet* sur la *bande* du *Trictrac*, en commençant du côté de la *pile* des dames.

Si votre adversaire ayant jeté le dé, joue ce qu'il a amené avant que de marquer et qu'il gagne par *jan de récompense*, c'est-à-dire, en vous battant des dames par des *passages ouverts*, vous l'envoyez pareillement à *l'école*, et marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obstacle sur les dames que vous avez découvertes, et qui bat contre lui pour *jan qui ne peut*.

Si, au contraire, lorsque vous avez jeté les dés, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, et que votre adversaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obstacles, et jette les dés sans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui était pour lui, et l'envoyez à *l'école*.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit, *je gagne huit points*, et n'en marque que six, d'abord qu'il a touché son *bois* pour jouer, il peut être envoyé à *l'école* de deux points.

Qui, au contraire, dit, *je gagne six points*, et en marque huit, peut être envoyé à *l'école* de deux, si-tôt qu'il a lâché son *jeton*¹⁰⁶, avant même d'avoir touché son *bois*, parce que dès que le *jeton* est abandonné, *l'école* est faite, et l'on ne peut reculer sans être envoyé à *l'école*.

Mais celui qui d'un coup gagne plusieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points, et enfin le *trou*, pourvu qu'il les marque avant de *toucher son bois*, ou de jouer, parce que l'on n'appelle point avoir touché son bois, quand on a dit, *j'adoube*.

Celui qui joue ou jette les dés, marque toujours ce qu'il gagne, avant que l'on puisse marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le *trou*, efface tous les points que l'autre avait.

De la bredouille.

L'on appelle être en *bredouille*¹⁰⁷, quand on a gagné des points sans que l'adversaire en ait gagné depuis ; et si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils valent deux *trous*, que l'on appelle *partie bredouille* ou *partie double*.

Cependant l'on prend souvent douze points sans être interrompu, et même davantage, et néanmoins on ne gagne pas la *partie bredouille*.

Par exemple, d'un coup de dés vous gagnerez quatre points. Je jette les dés ensuite et fais un *sonnez* ou un *quines*, qui me vaut six points sur une dame que je vous *bats* par *passage ouvert*¹⁰⁸ ; du même coup vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par *impuissance* ou *jan qui ne peut* : vous gagnez ces douze points tout de suite et sans interruption, puisque vous les gagnez après moi ; mais parce que vous aviez quatre points, vous ne marquerez qu'un *trou sans bouger*¹⁰⁹ ces quatre points que vous aviez et que j'ai interrompus par

les six que j'ai gagnés, étant compris les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption ; de sorte que les quatre qui vous restent, la *partie simple* marquée, sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais si vous aviez huit points *simples*, et moi autant en *bredouille*, et que d'un coup de dés vous gagnassiez dix-huit points, alors, comme dix-huit et huit font vingt-six, vous marqueriez *partie une, deux et trois*, et deux points sur l'autre ; c'est-à-dire, que la première *partie* serait *simple*, parce qu'elle serait composée des huit points que vous aviez et que j'avais interrompus ; et l'autre serait *double*, l'interruption que j'avais faite étant cessée, au moyen de ce que vous avez effacé, en marquant votre premier *trou*, les huit que j'avais en *bredouille*.

Pour distinguer le *double* d'avec le *simple*, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un seul *jeton*. Celui qui interrompt et en gagne après, les marque avec deux *jetons*. Si celui qui a marqué le premier avec un seul *jeton*, gagne encore deux points, il les marque et ôte un *jeton* à son adversaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il est *débredouillé*¹¹⁰, et que le premier qui achèvera la partie, la marquera *simple*.

Il est d'un honnête homme de se *débredouiller*, sans attendre que son adversaire le lui dise, et il serait à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas ; car souvent on est si échauffé, que

l'on oublie de dire à son adversaire de se *débredouiller*. L'on observe néanmoins que l'on est reçu à dire que l'on a *débredouillé*, jusqu'à ce que l'adversaire ait marqué la partie ; dans lequel temps, s'il la marque double, on lui dit qu'il est *débredouillé* : mais si l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y serait plus reçu, à moins que l'adversaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été *débredouillé*.

Il n'en est pas de même de celui qui, pouvant marquer en *bredouille* les points qu'il gagne, les marque seulement *simples*, c'est-à-dire, avec un seul *jeton* ; car du moment qu'il a joué son *bois* ou les *dés*, il ne peut plus dire qu'il doit être en *bredouille*.

Il peut cependant advenir que, par ce même coup, l'adversaire fût *battu à faux*¹¹¹ ; alors il marque de son côté en *bredouille* les points qui lui sont donnés.

La même chose s'observe à l'égard de celui qui, gagnant partie *bredouille*, la marque seulement *simple*. Il ne peut être envoyé à *l'école*, parce que l'on n'envoie point à *l'école de trou*¹¹² ; mais dès qu'il a joué, il n'est plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, et il se doit imputer son peu d'attention.

Du coin de repos.

Le *coin de repos* est la onzième case, non comprise celle du *tas* ou *pile* des dames. Il se nomme *coin de repos*, parce que celui qui l'a est véritablement en repos ; au lieu que celui qui ne l'a pas, est toujours exposé à être *battu* ; ainsi, l'on doit chercher à prendre son *coin* le premier.

Pour prendre son *coin*, il faut avoir toujours, s'il est possible, des dames sur les cases de *quines* et de *sonnez*, qui sont appelées *les coins bourgeois*.

Le *coin* ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre *par puissance*¹¹³ ou *par effet*.

Il se prend *par puissance*, quand votre adversaire n'a pas le sien, et que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son *coin*, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcherait de faire son *grand jan* ; mais parce que vous en avez la *puissance*, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend *par effet*, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui *battent* dans votre *coin*.

De même que vous ne pouvez prendre votre *coin* qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

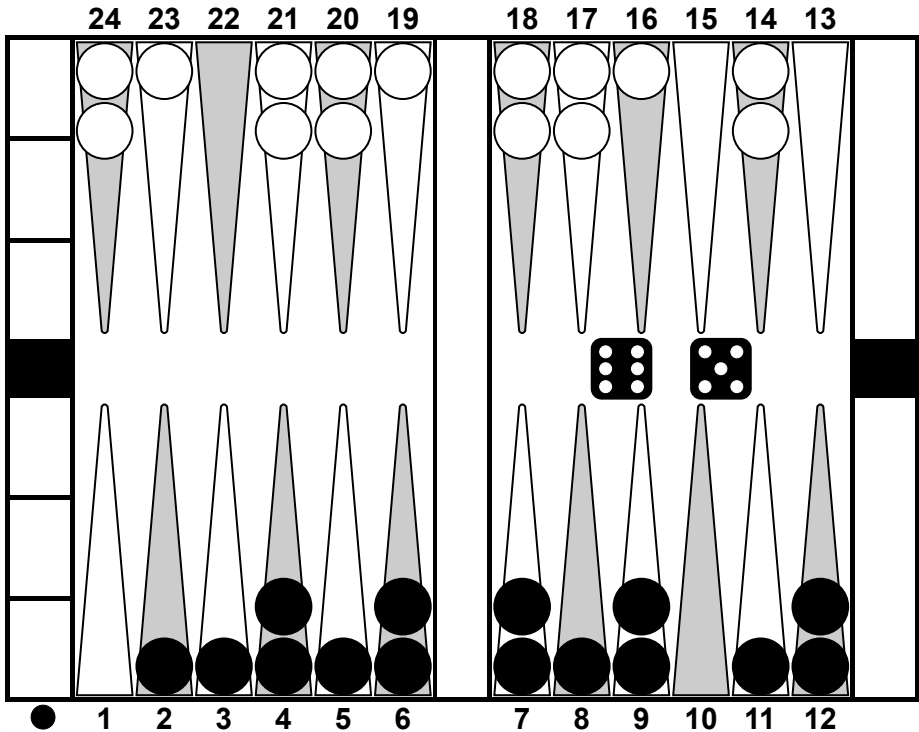
Remarquez que quand vous pourrez prendre votre *coin* par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, et que cette puissance vous est absolument défendue quand votre homme a son *coin*.

La manière de compter ce que l'on gagne ou perd.

Lorsque vous avez votre *coin*, et que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dés que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son *coin* de deux dames ; c'est-à-dire, quatre par simple, et six par doublet.

Par exemple, si votre jeu était disposé comme en la figure ci-après, et que vous eussiez les dames noires, si vous faisiez six et cinq, vous battriez le *coin*¹¹⁴ de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudrait quatre points ; car par six et cinq, vous battriez son *coin* de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixième case, (je dis depuis, parce que c'est une règle générale, que l'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du *tas*, ou de quelqu'autre case que ce soit) ; et du cinq, en comptant depuis la septième ; outre cela, vous gagneriez encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitième case, parce que vous la battriez par deux moyens, et que dans la seconde *table*, qui est celle du grand

jan, chaque *moyen simple* vaut deux points : le premier *moyen* par lequel vous la *battriez* serait du *cinq*, en comptant depuis votre dixième case ; et le second *moyen*, ce serait en assemblant les nombres de *six* et de *cinq*, qui font en tout onze, en comptant depuis votre quatrième case ; plus, vous gagneriez quatre points sur la dame qu'il a découverte en la cinquième case, en comptant depuis la vôtre septième, parce que vous la *battriez* par un *moyen simple* qui vaut quatre points dans la première *table* ; de manière que *six et cinq* vous vaudrait douze points, c'est-à-dire, une partie *bredouille*, qu'il faudrait d'abord marquer ; puis vous pourriez facilement couvrir vos deux *demi-cases*, prenant le *cinq* sur la cinquième pour couvrir la dixième, et le *six* sur la première pour couvrir la septième ; et de cette manière vous auriez très-beau jeu pour faire votre *grand jan* ; car il vous resterait *sonnez, six et cinq*, et *six et quatre*, avec lesquels vous rempliriez.

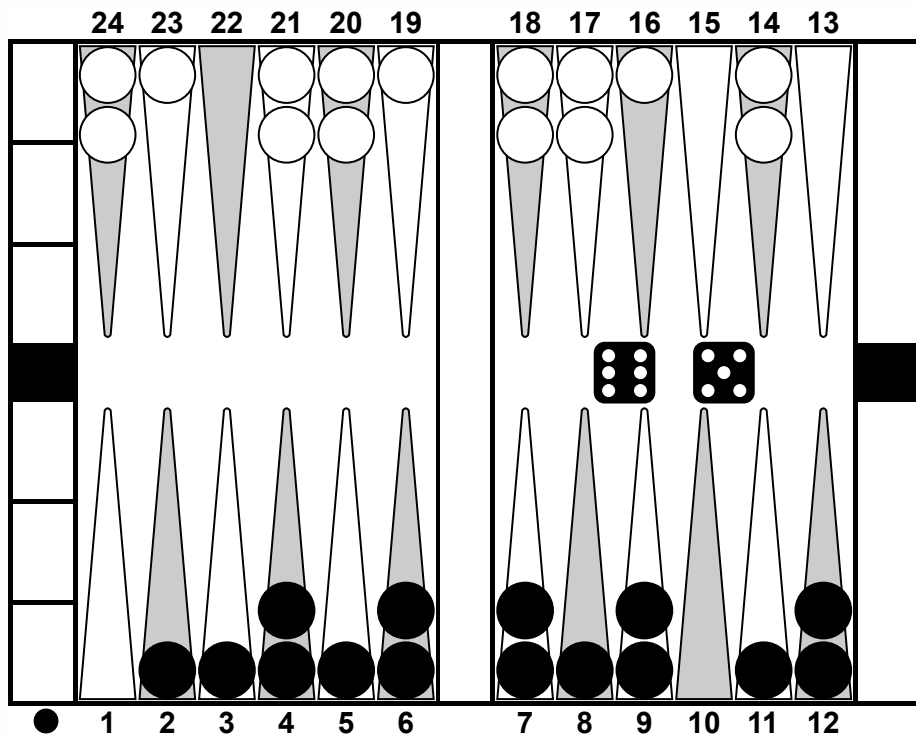


Vous marqueriez donc de ce six et cinq deux trous avant que de caser, et votre homme marquerait quatre pour la dame qu'il a découverte en sa première case, que vous battez par passages fermés, ses cases six et sept étant pleines.

Ce qui paraît le plus difficile aux commençants, est de connaître quand ils battent ou non, et de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une règle certaine, est que les nombres pairs tombent toujours sur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du vert au vert, et du blanc au blanc. Les nombres impairs, au contraire, tombent toujours sur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce jeu pourront néanmoins, en peu de temps, compter tant la perte que le gain, s'ils se donnent la peine d'ouvrir leur *Trictrac*, de le disposer suivant les figures qui sont ici à la tête, et de suivre ce que j'ai dit et dirai ci-après.



Votre jeu étant disposé comme en la figure ci-dessus, si vous faisiez un *quines*, vous ne pourriez pas *battre le coin* de votre adversaire, parce que pour le battre d'un *quines*, il faut compter depuis votre septième case, sur laquelle il n'y a qu'une dame ; et comme le *coin* est différent des autres dames, qu'il ne peut point être *battu* du *cinq* et du *quines*, c'est-à-dire, de l'un et l'autre *douplet*, en

assemblant les nombres, qui font en tout dix, cela ne vous vaudrait rien pour le *coin* ; mais vous gagneriez huit points sur la dame que votre adversaire a *découverte* en sa huitième case, parce que vous la *battriez* par *doublet* et par deux *moyens*, et que chaque *moyen* vaut quatre points dans la seconde *table*, quand on *bat* par un *doublet*. Le premier *moyen* par lequel vous *battriez* cette dame, ce serait du *cinq*, en comptant depuis votre dixième case ; et le second, ce serait du *quines* ; les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquième case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, *découverte* en sa cinquième case, vous la *battriez* en comptant depuis votre huitième case ; mais elle serait contre vous, parce que le *passage* du *quines*, qui est sur la dixième case, est *fermé* par deux dames qui y sont accouplées ; ainsi cela lui vaudrait six points, cette dame étant dans sa première *table*, où chaque *moyen* par *doublet* vaut six points.

Si sur ce même jeu vous faisiez *sonnez*, vous *battriez* d'abord le *coin*, parce que vous avez deux dames en votre sixième case ; vous *battriez* encore la dame de votre adversaire, qui est en sa cinquième case, parce que vous avez le *passage ouvert* dans son *coin* ; vous *battriez* aussi celle qu'il a *découverte* en sa huitième case, en comptant de la vôtre troisième : ainsi ce coup vous vaudrait, parce que c'est un *doublet*, six du *coin*, six de la dame qui est en la cinquième case, et quatre sur celle qui est sur la huitième, qui font seize points, c'est-à-

dire, une *partie double*, et quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudrait six points à votre adversaire, parce que vous *battriez* contre vous la dame qu'il a *découverte* en sa première case, en comptant de la vôtre dixième, le *passage* qui est sur sa septième case étant *fermé*.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les *doublés* et les coups *simples*, qu'aux *doublés* il n'y a jamais qu'un *passage*, lequel se trouvant *fermé* par une case, cela fait un *jan qui ne peut* ; au lieu qu'aux coups *simples*, comme les deux nombres sont différents, il y a deux *passages* ; ainsi, quand l'un se trouve *fermé*, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner : par exemple, si en la même figure, ayant les dames noires, vous faisiez *six et as*, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, *découverte* en sa cinquième case, parce que vous la *battriez* en comptant depuis votre coin : cependant le *passage* du *six* est fermé, puisque sa sixième case est pleine ; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par *l'as*, dont le *passage* se trouve ouvert dans le *coin* de votre adversaire, et du même trait, le *six* vous porte sur sa dame.

La dame qui est *découverte* en la huitième case, vous vaudrait encore deux points, en comptant de la vôtre huitième ; elle ne vous vaudrait que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuvième flèche, vous ne pouvez pas la *battre* du *six* ; ainsi vous ne la *battez* que par un *moyen*, les deux nombres

assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup, que pour vous faire mieux sentir et entendre ce que c'est que *passage ouvert* ou *fermé* ; car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce serait de faire un *quarnes*, lequel vous vaudrait premièrement six du *coin*, en comptant de votre huitième *case* ; huit sur la dame de votre adversaire, *découverte* en sa huitième *case*, parce que vous la *battriez* du *quatre*, en comptant de votre *coin*, et du *quarnes*, en comptant de votre septième *case* ; enfin, il vaudrait six sur la dame qui est *découverte* en la cinquième *case* de votre adversaire. Quoique ce coup ne vaille que six, et six font douze, et huit font vingt points, et qu'il s'en puisse faire de plus grands, néanmoins il est très beau, en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé, vous faisiez *six et as*, ou bien *bezet*¹¹⁵, vous ne *battriez* point le *coin* de votre adversaire, parce que le *coin* seul ne peut battre le *coin* ; ainsi, pour battre du *six et as*, il faudrait avoir une *surcase*¹¹⁶ sur le *coin* ; et pour le battre du *bezet*, il en faudrait deux, c'est-à-dire, deux dames, outre les deux du *coin*.

Des cases, du privilège de s'en
aller, et des écoles.

Pour bien *caser* à propos, et ne vous pas donner des obstacles, il faut, quand votre adversaire est fermé par en-haut, ne pas vous presser de faire les cases basses ou *avancées*¹¹⁷ ; parce que si vous faites *gros jeu*, vous *battriez* infailliblement contre vous les *dames* qu'il aura *découvertes* dans les cases première et seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé et que vous avez beaucoup de *bois* sur les cases de *quines* et de *sonnez*, autrement vous vous *enfileriez*¹¹⁸ vous-même.

Les cases que l'expérience montre les plus difficiles à faire, sont la septième et la dixième, que l'on appelle, par cette raison, les *cases maudites* ou du *Diable* ; mais aux bons joueurs qui ont de la conduite, rien n'est plus difficile que merveilles. Pour les bien faire, c'est qu'il faut observer et pratiquer bien soigneusement, d'agencer et caser les *dames* par conjonction et assemblage les unes avec les autres, parce qu'il est mieux de les placer ainsi, *quia jungunt* : la pratique montre plus aisément que le discours ni les préceptes.

Pour pouvoir faire ces cases plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des *six* à jouer.

Lorsque l'on veut *caser*, et que l'on veut voir les *lames* seulement, il faut dire, « *j'adoube* » ; autrement, votre homme peut vous faire jouer le *bois* que vous toucherez, ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un *sonnez* ou *quines*, qui fait passer votre jeu, si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous *en aller*, c'est-à-dire, *lever vos dames*¹¹⁹ et recommencer la partie, qui est un grand avantage ; car souvent il arrive que ces grands coups, non seulement passent votre jeu, mais encore font gagner plusieurs parties à votre adversaire, par le moyen des dames que vous lui *battez* contre vous ; et vous *en allant*, il ne gagne rien.

Lorsque l'on veut *s'en aller*, il faut dire « *je m'en vais* » avant de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas *tenir*¹²⁰ mal à propos, quand le jeu de votre adversaire est plus avancé et plus beau que le vôtre, ou que le vôtre se passe, de peur de courir à *l'enfilade*.

Celui qui *s'en va* a le dé, et peut jouer sans crainte d'être envoyé à *l'école*, faute d'avoir ôté son *jeton* ; mais celui qui, achevant son *trou*, le marque et joue son *bois* sans ôter son *jeton*, est envoyé à *l'école* de ce qu'il est marqué par le *jeton* ; si cependant il avait des points de reste, il n'est envoyé à *l'école* que de ce qui se trouve marqué au-dessus des points qui lui étaient restés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adversaire à *l'école* du *jeton* ou des points qu'il a oubliés, ou même des points qu'il a marqués mal à propos, d'abord que vous avez joué depuis.

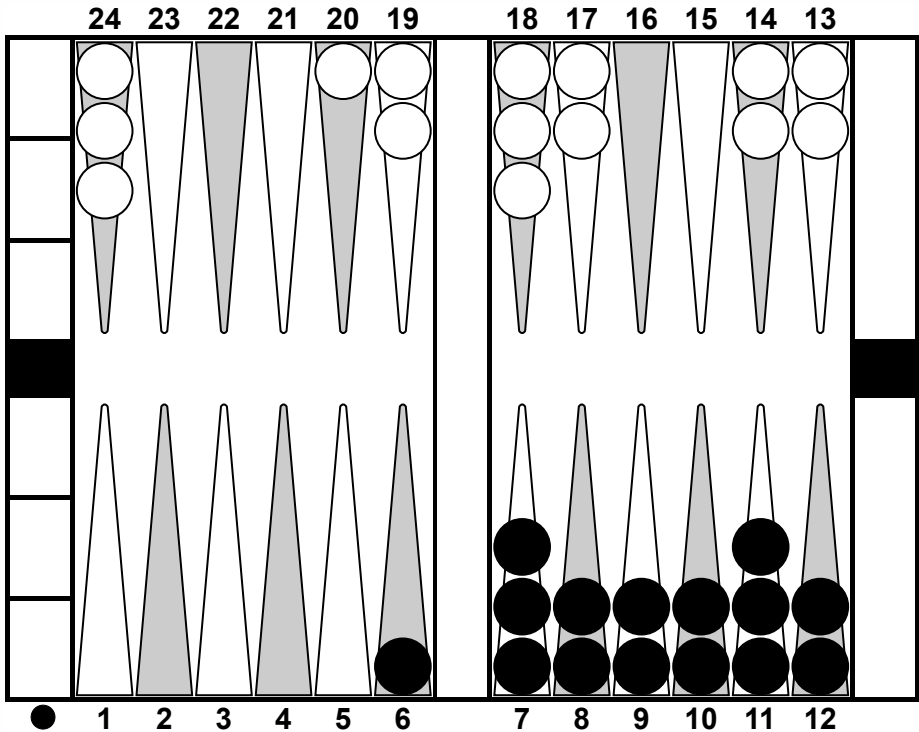
Quand on achève le *trou* et que l'on veut s'*en aller*, on le peut, tant que l'on tient son *jeton*, ou que l'on ne l'a point ôté de sa place ; mais si l'on a des points de reste, et que l'on les ait marqués, on ne peut plus s'*en aller*.

Il faut se déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après que l'on a dit, je m'en vais, ni de s'*en aller* après avoir dit, je tiens. Celui qui veut s'*en aller* ne doit pas jouer son *bois*, autrement il ne peut s'*en aller*.

Il faut donc bien remarquer que l'on ne peut s'*en aller* que lorsque l'on a achevé le *trou* de son dé, et non quand on l'achève du dé ou de la perte de son adversaire.

Qui s'*en va*, perd tous les points qu'il a de reste.

Il est très dangereux de vouloir entretenir un *jan* trop longtemps, et se fier sur l'espérance de faire *petit jeu*¹²¹, ou de recevoir des points ; car souvent il arrive que l'on est obligé de *rompre*, comme on le voit dans la figure ci-jointe.



Votre jeu, par exemple, est les dames noires : votre *grand jan* est fait, vous avez six points marqués ; vous avez *tenu*, dans l'espérance que votre adversaire vous donnerait quatre points sur la dame que vous avez *découverte* en votre cinquième case ; cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait *six et trois*, et qu'il n'a rien dans sa neuvième case : le coup suivant vous faites un *sonnez*, et croyant n'être pas obligé de *rompre* et pouvoir *conserver* votre *plein*, vous marquez avec les six points que vous avez, et six points pour votre *plein*, une partie bredouille, et vous *vous en allez*, tant parce que vous donnez six points à votre adversaire, que parce que votre jeu étant avancé, il

pourrait *remplir* et vous *enfiler*.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adversaire vous fait démarquer votre partie *bredouille*, et vous envoie à *l'école* de six points, que vous avez marqués mal à propos pour votre *plein*, parce qu'il fallait le *rompre*, et lever une dame de votre huitième case, pour la passer par la neuvième de votre adversaire dans sa troisième : ainsi, votre adversaire qui gagne six points sur la dame que vous lui avez battue contre vous, et six points dont il vous envoie à *l'école*, marque une partie *bredouille*.

J'ai dit qu'il vous envoyait à *l'école*, d'abord que vous avez touché votre *bois*, parce que l'on n'envoie pas à *l'école* du *fichet* ; c'est-à-dire, qu'encore que vous eussiez marqué un, deux ou trois *trous*, et même davantage, vous pouvez les démarquer sans crainte d'être envoyé à *l'école*, pourvu que vous n'ayez pas touché votre *bois*, joué le dé, ou ôté votre *jeton*, et icelui abandonné.

Observez cependant que si votre adversaire, croyant, aussi bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avait *levé ses dames*, ou du moins une partie, en même temps que vous, il ne serait plus recevable à vous envoyer à *l'école*, étant censé avoir quitté la partie ; comme celui qui jouant aux cartes, brouille et mêle son jeu.

Quand on fait son *jan*, *grand* ou *petit*, ou *de retour*, il faut avoir soin de marquer ce que l'on gagne sur les *dames découvertes*, ou par le *plein* que l'on achève, avant que de *remplir* ou faire la case qui

reste à faire.

Si votre adversaire achevant son *petit jan*, marque les points qu'il gagne, et que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvait *remplir*, pour un autre nombre, en sorte qu'après il ne puisse plus *remplir* ; comme par exemple, si ayant fait *cing et deux*, et ne pouvant remplir que du *deux*, il joue le *cing* avec la dame dont il devait jouer le *deux* pour faire son *jan*, vous pouvez l'envoyer à l'école, faute d'avoir fait son *plein* ; c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avait marqués pour son *plein*, lequel il n'a point fait ; et après, si son jeu est avantageux, et que vous voyiez qu'il ne pût gagner de son *petit jan* le *trou*, et que vous espérez pouvoir le faire passer dans votre *petit jan*, vous pouvez lui faire rejouer son *bois*, et lui faire faire son *petit jan*. Mais s'il avait son jeu reculé et des dames dans son *petit jan*, avec lesquelles il pût encore *remplir*, il faudrait laisser les choses en l'état qu'il les aurait mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son *petit jan*, ne marque pas les points qu'il gagne, et qu'il ne fasse pas son *plein*, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre *petit jan*, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son *petit jan*, et ensuite lui faire faire son *plein*, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son *petit jan*, il a des dames avancées dans son *grand jan*, qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre *petit jan*, et qu'au lieu de passer, il *rompt* son *petit jan*, soit à dessein, soit par méprise, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour son *jan* qu'il conservait, et outre cela le faire rejouer et passer dans votre *petit jan*.

A l'égard du *grand jan*, si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, et que néanmoins il ne le fasse point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvait *remplir*, pour une autre marque, vous l'envoyez à l'école, et prenez pour vous les points qu'il a marqués ; mais vous ne le faites point rejouer et faire son *plein*, parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point, afin de l'*enfiler*.

Le même s'observe pour le *jan de retour*, que vous avez pareillement intérêt que votre adversaire ne fasse point.

Si votre adversaire, ayant levé le premier au *jan de retour*, marque les points qu'il gagne, et qu'ensuite, ayant empilé ses dames pour recommencer, il ôte par mégarde son *jeton*, vous pouvez, dès qu'il aura jeté le dé, l'envoyer à l'école des points qu'il s'est ôtés.

Celui qui, ayant quatre ou six points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre *jeton*, comme par exemple huit points, peut, dès qu'il a joué son *bois* ou jeté le dé, être envoyé à l'école des quatre ou

six points qu'il avait, et auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un *trou* entier, c'est-à-dire, d'un *trou* que l'on aurait oublié de marquer, ou que l'on aurait marqué de trop par mégarde, comme si l'on avait marqué partie double, au lieu de simple.

Cependant, on envoie quelquefois à l'école de plus que d'un *trou*, quand par exemple l'on fait un *sonnez* qui vaut dix-huit ou vingt points, et que l'on joue son *bois* avant d'avoir marqué ce que l'on gagnait par ce *sonnez*.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jeté le dé, vous pouvez toucher votre *bois* sans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le *bois* que vous avez touché : par exemple, votre adversaire fait *quines*, dont il ne gagne que quatre points, et ce *quines* lui gêne son jeu ; vous croyez qu'il en a assez pour un *trou*, et qu'il s'en ira ; vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi ; en même temps votre adversaire qui ne s'en est point allé, et ne le pouvait, n'ayant point achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnait avant que de toucher votre *bois* : mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre *bois*, le lever et le remettre, et vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jeté le dé sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école¹²² ; c'est-

à-dire, que si votre adversaire fait *une école*, oubliant de marquer ce qu'il gagne, et que vous ne l'en ayez pas envoyé à *l'école*, il ne peut pas vous envoyer à *l'école*, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait *une école*, vous y envoie, alors ce n'est plus à *l'école de l'école*, et vous pouvez fort bien l'envoyer à *l'école* de ce dont il vous a envoyé à *l'école* mal à propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font *des écoles* exprès, pour ôter les moyens à leur adversaire de *s'en aller*.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire *l'école* et de la marquer, ou si vous avez intérêt de l'empêcher ; cela dépend absolument de vous, et vous devez consulter là-dessus la disposition de votre jeu, et celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire *l'école* sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; et s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter son *jeton*, afin, par ce moyen, de l'empêcher de faire *l'école* : mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant, c'est-à-dire, sans attendre qu'un autre coup soit joué.

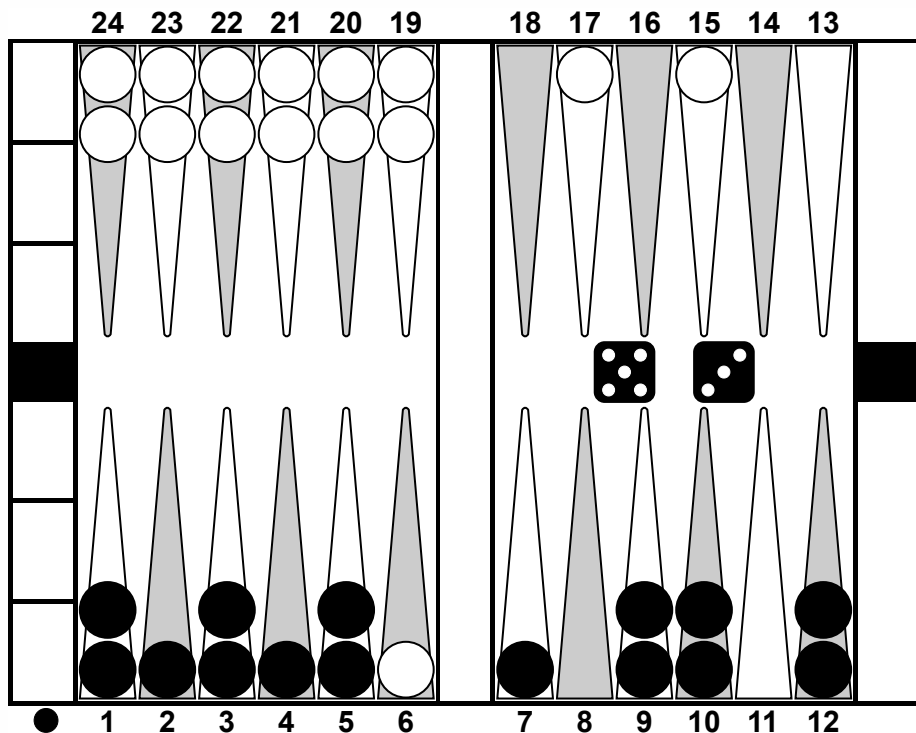
Quand on envoie à *l'école*, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer, n'étant pas permis, pour mieux faire son jeu, de n'y envoyer

que de deux, quatre ou six points : ainsi celui qui est envoyé à l'école peut, si c'est son avantage, vous obliger de marquer l'école toute entière ; ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant, que l'on n'envoie point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce que l'on n'a pas entièrement marqué l'école : mais, du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adversaire peut obliger de marquer le tout.

De la manière de battre une dame, et de remplir son jan par plusieurs moyens.

Quoique je vous ai déjà montré la manière de *battre* une dame par plusieurs *moyens*, néanmoins, comme dans les exemples que je vous ai rapportés, celui de *battre* une dame par plusieurs *moyens* dans la première *table*, qui est celle du *petit jan*, n'y est point, j'ai cru devoir vous en faire une démonstration particulière, et j'y ai ajouté celle de la manière de remplir par plusieurs *moyens*, afin de vous donner un parfait éclaircissement de tous les coups.

L'on peut *battre* une dame par plusieurs *moyens*, comme, par exemple, en la figure ci-jointe, votre adversaire, après avoir marqué une partie *bredouille* de son *petit jan*, a voulu *tenir*, et a été obligé de passer une de ses dames dans votre cinquième case.



Vous avez les dames noires, et vous faites un *cing et trois*, qui vous vaut, sur la dame qu'il a *découverte* en sa neuvième case, six points ; sur celle qui en est la septième, quatre, et sur celle qu'il a passée en votre cinquième case, huit points : vous en gagnez six sur celle qui est en la neuvième case, parce que vous la *battez* par *trois moyens*, qui vous valent chacun deux points ; vous la *battez* du *trois*, en comptant de votre *coin* ; du *cing*

en comptant de votre neuvième case ; et du *cinq et trois*, en comptant de votre sixième case : celle qui est en la septième case vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens, savoir, du *cinq*, en comptant de votre *coin*, et du *cinq et trois*, en comptant de votre huitième case.

A l'égard de celle qui est passée en votre cinquième case, vous la battez du *cinq*, en comptant de votre *tas*, et du *trois*, en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

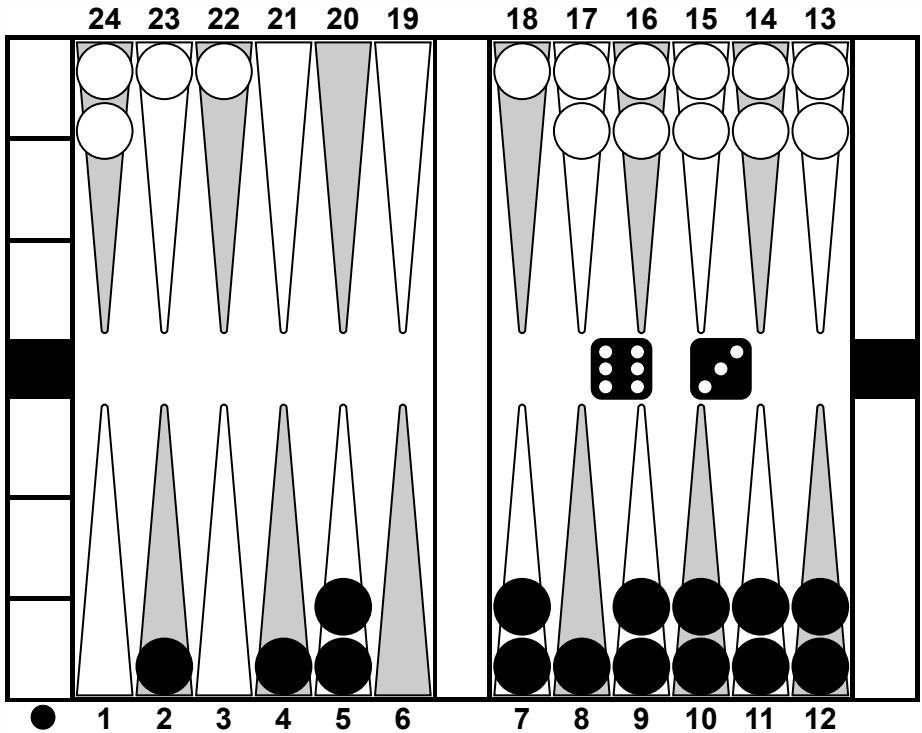
Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là, serait un *quines*, qui vous vaudrait huit points sur la première, parce que vous la battriez du *doublet* et *double doublet*¹²³ ; le second vous vaudrait autant ; et le troisième, qui est dans votre cinquième case, vous vaudrait six points, qui feraient vingt-deux points, c'est-à-dire, *partie double*, et dix points de reste.

Il y aurait encore sur ce même jeu, *quarnes* ou *ternes*, qui vous vaudraient chacun vingt points, savoir, six du *coin*, six sur la dame qui est passée en la cinquième case, et huit sur les deux autres.

A l'égard de la manière de faire son *jan*, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son *jan*, l'on marque quatre par *simple*, et six par *doublet*, cela s'entend quand on n'a plus qu'une *demi-case* à faire ; car si l'on avait encore une case entière, quoique d'un coup de dé l'on y pût mettré les deux dames à la fois par *simple* ou par *doublet*, ce ne

serait toujours qu'un *moyen*.

Mais si vous n'aviez, comme en la figure ci-jointe, qu'une *demi-case* à faire, et que votre jeu fut les dames noires :

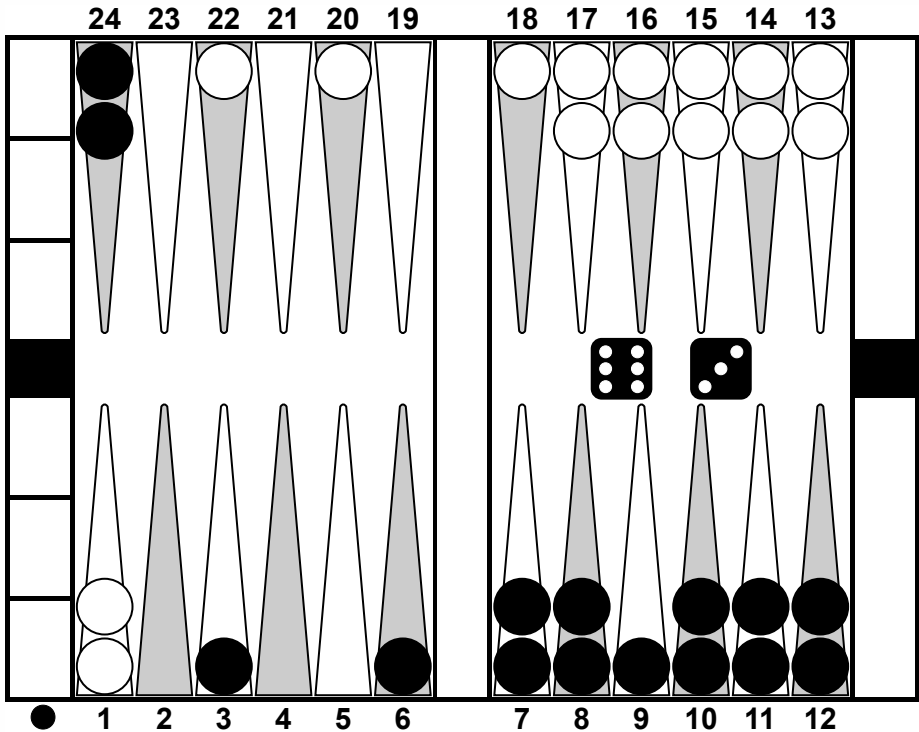


Pour lors, si vous faisiez *six et trois*, ou *quatre et deux*, comme vous rempliriez du *trois* et du *six*, et que ce serait par *simple*, chaque *moyen* vous vaudrait quatre points ; et si vous faisiez *ternes*, comme vous rempliriez du *trois* et du *ternes*, chaque *moyen* vous vaudrait six points, étant par *doublet*, etc.

Mais de la manière que le jeu de votre adversaire est disposé en la même figure, s'il faisait un sonnez, encore qu'il n'ait qu'une *demi-case* à faire, et que sur son *tas* il lui reste deux dames, néanmoins cela ne serait compté que pour un *moyen*, et ne lui vaudrait que six points.

Quoique l'on ne puisse faire sortir les dames de son *coin*, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que, si au *jan de retour* l'on peut *remplir* par plusieurs *moyens*, et que comptant du *coin* l'on *batte* juste sur la *demi-case* qui reste à *remplir*, l'on doit marquer, pour la *puissance*, quatre par *simple*, et six par *doublet*, quoiqu'en *effet* l'on ne puisse sortir une dame du *coin*, pour remplir la *demi-case*.

Comme en la figure ci-jointe, où vous avez les dames noires, si vous faites *six et trois*, vous pouvez, suivant cette opinion, remplir par trois *moyens* : du *six*, comptant de la neuvième case ; du *trois*, comptant de la sixième ; du *six et trois* par *puissance*, comptant de votre *coin*.



Si au contraire, votre adversaire, en la même figure, faisait six et as ; comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six et as, en comptant de son coin, il batte juste la demi-case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudrait rien ; mais s'il faisait quatre et trois, cela lui vaudrait huit points, parce qu'il remplirait du quatre, comptant de la neuvième case, et du quatre et trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adversaire, qui est en la septième case, s'était sur la sixième, et que celle qu'il a en la neuvième case fût passée dans le petit jan, alors, s'il faisait six et as, il ne pourrait pas dire qu'il remplit de 7'as et qu'il n'a point de

six ; mais il serait obligé de jouer un six, de la dame qu'il aurait en sa sixième case, et partant, ne remplirait point. Mais si, outre da dame qu'il aurait en sa sixième case, il en avait encore une en la septième ou en la huitième, il gagnerait par six et as huit points, parce qu'il remplirait de l'as et du six et as par puissance, comptant de son coin ; parce que, suivant cette opinion, pour profiter de cette puissance, il faut, non seulement pouvoir remplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés, et cela indépendamment du coin ; car, par exemple, si faisant quatre et trois, votre adversaire avait un quatre, et point de trois, il serait obligé, s'il remplissait du quatre, de rompre en même temps pour jouer le trois, ou de sortir de son coin, s'il avait le passage ouvert, pour en jouer son quatre et trois, et par conséquent il ne pourrait point faire de plein ce coup-là, et ainsi ne gagnerait rien.

La raison qui détermine ceux qui sont de cet avis, est que la beauté de ce jeu consistant principalement dans l'adversité des coups et rencontres, ce coup, qui arrive rarement, doit être admis.

Ils donnent pour exemple le jan de deux tables par lequel on gagne, parce que l'on a la puissance de mettre de son dé une dame dans son coin, et l'autre dans celui de son adversaire, quoiqu'en effet on ne les mette point.

Ils disent encore que l'on a le privilège de prendre son *coin*, quand de son dé l'on amène deux nombres avec lesquels on pourrait mettre deux dames dans le *coin* de son adversaire, lequel néanmoins il n'est pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être considéré comme un hasard et rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par *effet*, de même que le *jan de mézéas* profite à celui qui, ayant son *coin*, fait un ou deux *as* lorsqu'il n'a point d'autres dames *abattues*, et que l'autre n'a pas son *coin* ; que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le *jan de deux tables*, mais seulement parce qu'il n'arrive pas souvent, afin de flatter l'espérance du joueur, qui, voyant ce seul coup pour se sauver, le souhaite avec empressement.

Ceux qui sont de sentiment contraire, répondent que, pour gagner et faire son *plein* par un, deux ou trois *moyens*, il faut absolument pouvoir *couvrir* la dernière *demi-case* avec chacune des dames qui y *battent* ; qu'ainsi, en la figure précédente, où, ayant les dames noires, vous avez fait *six et trois*, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement *remplir* que du *trois* et du *six*. Cela est si vrai, que si le *six* et le *trois* vous manquaient, quoiqu'en comptant du *coin* vous *battiez* juste la *demi-case* qui reste à *couvrir*, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la première opinion en conviennent ; qu'une règle certaine est que, pour chaque *moyen* que l'on

remplit, on gagne quatre points par *simple*, et six points par *doublet* ; et que, puisque l'un ne gagne rien lorsque l'on ne peut *couvrir* la dernière *demi-case* qu'en comptant du *coin*, il n'est pas juste que, lorsque l'on la *remplit* d'une autre dame, l'on assemble les deux nombres que le dé a amenés, pour dire que l'on *remplit* encore, en comptant du *coin*, puisqu'il est constant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui sont dans le *coin*, ne peuvent jamais être jouées seules pour *couvrir* et faire le *plein de retour*.

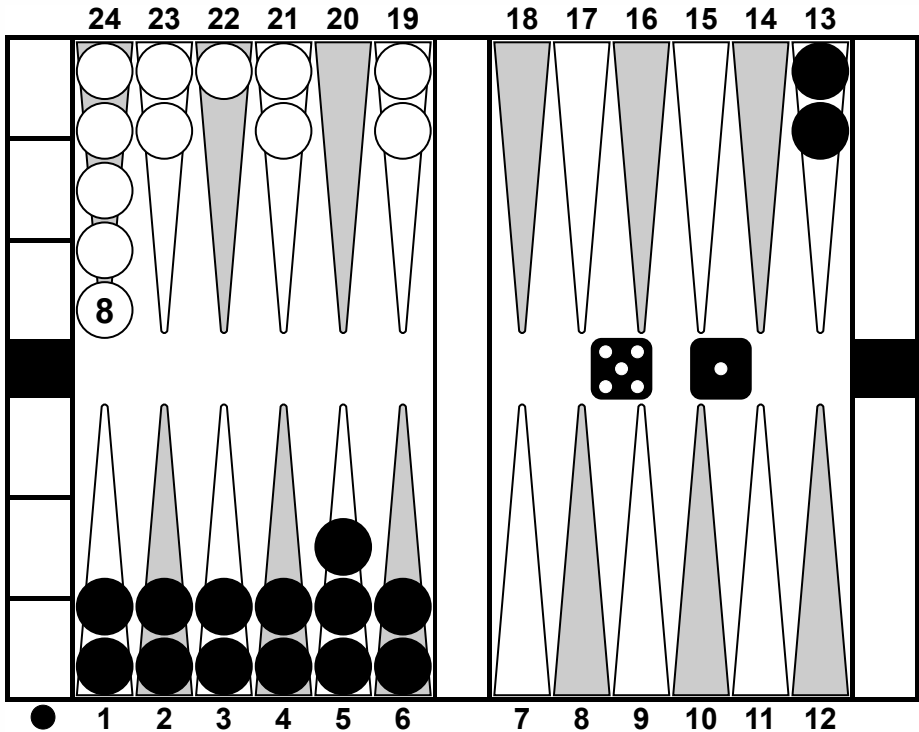
Voilà quelles sont les diverses opinions sur ce coup, que j'ai rapportées ici seulement pour satisfaire le lecteur ; car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la dernière opinion ayant prévalu, et l'on ne gagne point sur le *plein* ou *jan de retour* que l'on fait en comptant du *coin*, si l'on n'a une *surcase* sur le *coin*, avec laquelle on puisse effectivement *remplir*.

Démonstration de la manière de lever et rompre le *jan de retour*.

Quand d'un *jan de retour* on a gagné une *partie simple* ou *double*, il vaut mieux s'en aller que de lever jusqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût espérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne lève point que l'on n'ait passé toutes les dames dans le *petit jan*.

Il est dangereux, au *jan de retour*, de n'avoir pas sorti de son *coin* ; il y a néanmoins des coups favorables, comme par exemple, en la figure suivante, où ayant les dames noires, vous avez encore votre *coin* : votre *plein* est fait, et vous avez une *surcase* sur la quatrième *lame* ; en cet état, vous faites un *six et as* ; vous ne pouvez pas sortir de votre *coin*, parce que l'*as* donnerait dans le *coin* de votre adversaire, où une dame ne peut entrer seule ; vous ne pouvez point jouer de *six* avec les dames qui sont dans votre *coin*, parce que les dames des *coins* n'en peuvent sortir l'une sans l'autre ; vous ne pouvez pas non plus jouer le *six* avec les dames qui sont passées dans le *petit jan* de votre adversaire, qui composent votre *jan de retour*, parce que l'on ne peut lever aucunes dames du *jan de retour*, que toutes ne soient passées dans le *petit jan* ; ainsi vous conserverez votre *plein*, et jouerez un *as* avec la *surcase* que vous avez sur la quatrième *lame*, et votre adversaire marquera deux points pour le *six* que vous ne pouvez pas jouer.



Si sur ce même jeu vous faisiez *cinq et as*, ce serait un très mauvais coup ; car vous seriez obligé de *rompre* et de jouer le *cinq* avec une des dames qui sont en la cinquième case, et l'*as* avec la *surcase* qui est sur la quatrième : cependant vous auriez encore l'espérance de *refaire*¹²⁴ votre *plein*, si le coup suivant vous pouviez sortir de votre *coin*.

Quand toutes les dames sont passées dans le *petit jan*, on lève à chaque coup de dés tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre que l'on a amené, autrement on ne peut point *lever*, mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord, comme en la figure précédente, où votre adversaire faisant *quines*, ne peut rien *lever*, à cause que sa quatrième case, qui

bat juste sur le bord, est vide : ainsi, pour jouer son *quines*, il faut qu'il mette sur la *lame* du *tas* les dames qui sont en sa cinquième case. Si cependant il n'avait rien en sa cinquième case, il *lèverait* les dames qui seraient en sa troisième ou seconde case ; parce que, du moment qu'il n'y a point de dames derrière la case d'où doit partir le nombre qui bat sur le bord, on *lève* les plus éloignées ; ainsi les cases de *quines*, *quarnes* et *ternes* étant vides, on *lève*, pour un *sonnez*, les dames qui sont sur la deuxième case ; si cette case est encore vide, on *lève* celles qui sont sur la première, etc.

Celui qui a *levé* le premier toutes ses dames, gagne quatre points par *simple*, et six par *doublet* ; c'est-à-dire, que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un *doublet*, il marque six points ; s'il fait un nombre *simple*, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être restés d'ailleurs ; et outre cela, il a le dé pour recommencer une autre partie.

De la grande bredouille.

La *grande bredouille*¹²⁵ est quand l'un des joueurs gagne le *tour* ou la partie du Trictrac, qui est composée de douze *trous*, sans interruption : le profit de la *grande bredouille* est de gagner double de ce qui est en jeu, quand on est convenu de jouer

grande bredouille.

Mais cela n'est guère en usage présentement.

Quand on la jouait autrefois, on marquait, pour s'en souvenir, sur le bord du Trictrac, avec un *jeton* percé : on peut à présent, si on la veut jouer, se servir de la même marque ou d'un petit drapeau que l'on nomme *étendard*¹²⁶.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des *trous*, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connaître qu'il est en *grande bredouille*, c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun *trou* depuis lui.

Quand on interrompt la *grande bredouille*, il faut avoir soin de la faire démarquer, pour éviter les disputes, surtout quand on joue sans témoins.

// This needs revision.

Des règles pour connaître
combien il y a de coups en deux
dés, et voir promptement combien
il y en a pour et contre.

Pour entendre et retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dés qui, portant six nombres, six carrés ou six faces, produisent par nécessité trente-six coups, parce que les règles des sciences étant certaines, et l'arithmétique nous ayant enseigné que, pour savoir combien un nombre est dans un autre, il fallait multiplier l'un par l'autre, six fois six faisant trente-six, il est impossible que dans deux dés il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paraisse d'abord, en comptant tous les coups que produisent deux dés, qu'il n'y en ait que vingt-et-un, comme effectivement il est vrai qu'il n'y en a pas davantage en un sens : savoir, *six et as, six et deux, six et trois, six et quatre, six et cinq, sonnez, cinq et as, cinq et deux, cinq et trois, cinq et quatre, quines, quatre et as, quatre et deux, quatre et trois, quarnes, trois et as, trois et deux, ternes, deux et as, ambesdeux, et enfin ambesas* ; néanmoins, quand on veut pénétrer plus avant, il n'est pas moins vrai de dire qu'il y a trente-six coups, et cela est d'une certitude réelle et incontestable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il semble que *six et as, et as et six* ne soient qu'une même chose, il est pourtant vrai que cette même chose se produit en deux façons, et se doit compter deux fois, comme il est aisé de le voir par la table suivante ; car, puisque dans chaque dé il y a un *as* et un *six*, il faut que dans les deux

dés il y ait deux *as* et deux *six* ; et par conséquent *six et as* sont deux coups, parce que le dé qui a produit un *as* une fois, peut une autre fois faire un *six*, et ainsi de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant ou en *doublet*, ou en coups qui ne le sont pas, que nous appelons *simples*, et n'y ayant que six *doublets*, qui sont *ambesas*, *ambesdeux*, *ternes*, *quarnes*, *quines* et *sonnez* ; ces six coups *doublets* étant retranchés de vingt-et-un coups qui s'appellent, il n'en reste que quinze ; lesquels se produisant chacun deux fois, font trente coups ; et les six *doublets* ne se pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, font trente-six coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai, et bien démontré, il faut s'en faire une règle, et dire, au Trictrac, que tout *doublet* est simple, parce qu'il ne peut se produire qu'une fois, et que tout *simple*, c'est-à-dire qui n'est pas *doublet*, est double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établissement de cette vérité, qu'il y a trente-six coups au Trictrac, il faut passer à voir l'utilité de cette connaissance, qui est très grande ; car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour et contre soi, ce qui se fait en un instant : quand on voit qu'il n'y a qu'un coup pour soi, on conclut nécessairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour soi, on sait en même temps qu'il y en a seize contre.

Et c'est cette connaissance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la banque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des seize qui sont contre lui.

Ce n'est pas pourtant une chose assurée et certaine, le jeu n'étant jamais sans hasard, où la fortune se joue très souvent de la prudence : cependant, quoique l'on présume de la fortune, personne de bon sens ne dira qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour soi, que de n'en avoir que seize.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre soi, il y a deux règles qui vous l'apprendront sans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédents que l'on *bat*, ou que l'on est *battu* en trois *manières* différentes, ou d'un dé seul, ou d'un autre dé seul, ou du nombre que les deux dés assemblés composent.

Par exemple, si vous faites *six et cinq*, vous voyez premièrement si vous battez celui contre qui vous jouez par un *cinq*, et puis vous voyez si vous le battez par un *six*, et en troisième lieu vous joignez ces deux nombres ensemble, qui font onze, et vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux règles qu'il faut savoir toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dés.

Première règle.

Si le nombre des deux dés assemblés passe six points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup, parce que douze ne vient et n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont *six et cinq*, et *cinq et six*, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, savoir, *six et cinq*.

S'il faut dix points, il y a trois coups, *six et quatre*, *quatre et six*, et *quines*, dont il n'y en a que deux qui s'appellent, savoir, *six et quatre*, et *quines*.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, *six et trois*, et *trois et six*, *cinq et quatre*, et *quatre et cinq*, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent, savoir, *six et trois*, et *cinq et*

quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui sont *six et deux*, et *deux et six*, *cinq et trois*, et *trois et cinq*, et *quarnes*, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui sont *six et deux*, *cinq et trois*, et *quarnes*.

Sil en faut sept, il y a six coups, qui sont *six et as*, et *as et six*, *cinq et deux*, et *deux et cinq*, *quatre et trois*, et *trois et quatre*, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, savoir, *six et as*, *cinq et deux*, et *quatre et trois*.

Voilà la manière de compter, quand on est au-delà de six points, et qu'il faut assembler le produit des deux dés, pour *battre* celui contre lequel on joue.

Seconde règle.

Il y a une autre règle à pratiquer, lorsque l'on peut *battre* ou être *battu* par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'est plus aisé que d'entendre cette règle.

On doit se souvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point sur lequel on peut être battu.

Si, par exemple, on est découvert sur un *six*, ajoutant dix et six, cela fait seize, et partant, il y a seize coups ; savoir, *ternes*, *cinq et as* et *as et cinq*, *quatre et deux* et *deux et quatre*, *six et as* et *as et six*, *six et deux* et *deux et six*, *six et*

trois et trois et six, six et quatre et quatre et six, six et cinq et cinq et six, et enfin sonnez ; desquels seize coups il n'y en a néanmoins que neuf qui s'appellent, qui sont *six et as, six et deux, six et trois, six et quatre, six et cinq, quatre et deux, cinq et as, ternes, et sonnez.* Mais parce que de ces neuf, les sept premiers se produisent deux fois, cela fait que l'on compte seize coups, suivant ce qui est observé ci-devant.

Si vous êtes découvert sur un *cinq*, ajoutant dix, cela fait quinze, et partant, il y a quinze coups, savoir, *trois et deux et deux et trois, quatre et as et as et quatre, cinq et as et as et cinq, cinq et deux et deux et cinq, cinq et trois et trois et cinq, cinq et quatre et quatre et cinq, quines, cinq et six et six et cinq,* desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont *trois et deux, quatre et as, cinq et as, cinq et deux, cinq et trois, cinq et quatre, cinq et six, et quines.*

Si vous êtes découvert sur un *quatre*, ajoutant dix, cela fait quatorze, et partant, il y a quatorze coups ; savoir, *ambesdeux, trois et as et as et trois, quatre et as et as et quatre, quatre et deux et deux et quatre, quatre et trois et trois et quatre, quatre et cinq et cinq et quatre, quatre et six et six et quatre, et quarnes,* desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont *ambesdeux, trois et as, quatre et as, quatre et deux, quatre et trois, quatre et cinq, quatre et six, et quarnes.*

Si vous êtes découvert sur un *trois*, ajoutant dix, cela fait treize, partant, il y a treize coups ; savoir, *deux et as et as et deux, trois et as et as et trois, trois et deux et deux et trois, trois et quatre et quatre et trois, trois et cinq et cinq et trois, trois et six et six et trois*, et *ternes*, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent ; savoir, *deux et as, trois et as, trois et deux, trois et quatre, trois et cinq, trois et six*, et *ternes*.

Si vous êtes découvert sur un *deux*, ajoutant dix, cela fait douze ; partant, il y a douze coups : savoir, *deux et as et as et deux, deux et trois et trois et deux, deux et quatre et quatre et deux, deux et cinq et cinq et deux, deux et six et six et deux*, et *ambesdeux* ; desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent, qui sont *deux et as, deux et trois, deux et quatre, deux et cinq, deux et six*, et *ambesdeux*.

Si vous êtes découvert sur un, ajoutant dix, cela fait onze ; partant, il y a onze coups, savoir, *as et deux et deux et as, as et trois et trois et as, as et quatre et quatre et as, as et cinq et cinq et as, as et six et six et as*, et *bezet*, desquels il n'y a que six coups qui s'appellent, qui sont, *as et deux, as et trois, as et quatre, as et cinq, as et six*, et *bezet*.

Rien n'est plus simple, plus aisé, ni plus certain, que cette manière de compter.

Néanmoins, il est nécessaire d'observer que ces deux

règles n'ont lieu que lorsqu'il n'y a point de passages *fermés* entre la dame que l'on *bat*, et celle d'où l'on *bat* ; car s'il y en avait, cela augmenterait les coups contraires, et ces règles ne se trouveraient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux règles, c'est que dans la première, quand il faut assembler les deux dés pour *battre*, plus vous êtes loin, plus vous êtes en sûreté.

Dans la seconde, lorsque vous êtes *battu* par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à *couvert*.

Vous voyez donc, par ces deux règles, tous les coups par lesquels on peut toucher et battre une *dame découverte*, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez, réduire tous ces coups à ceux qui s'appellent, et dire, pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup, qui est *sonnez*, lequel, quoique *douplet*, est ici appelé *simple*, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans les deux dés que deux *six*, et par conséquent, que pour faire une seconde fois *sonnez*, il faudrait que ce fût avec les deux mêmes *six*.

Sur onze, il y a un coup *double*, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un *six* pouvant faire un *cinq*, et celui qui fait un *cinq* pouvant faire un *six*.

Sur dix, deux coups, dont l'un *double* et l'autre *simple*.

Sur neuf, deux coups *doubles*.

Sur huit, trois coups, deux *doubles* et un *simple*.

Sur sept, trois coups *doubles*.

Sur six, neuf coups, dont sept *doubles*.

Sur cinq, huit coups, dont sept *doubles*.

Sur quatre, huit coups, dont six *doubles*.

Sur trois, sept coups, dont six *doubles*.

Sur deux, sept coups, dont cinq *doubles*.

Et sur un, six coups, dont cinq *doubles*.

Tout ce que dessus ne vous apprend que deux choses : la première, qu'il y a trente-six coups en deux dés, parce qu'au Trictrac tout coup double est simple, et tout coup simple, au contraire, est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la manière de compter, ou pour mieux dire, la manière de voir et de lire dans le Trictrac même, combien il y a de coups pour et contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé ; et ce n'est que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ses dames et conduire son jeu ; c'est par-là que l'on sait le moyen de *prendre* son *coin* ; c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, et

comme l'on dit, s'en aller ; enfin , c'est par-là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer, et dans tout le cours du jeu on connaît aisément lequel des deux joueurs a l'avantage.

Du Tarif de la valeur des coups.

Je vous ai marqué ci-devant ce que produisaient toutes les rencontres de ce jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours ; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devais, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

	Points par simple par moyen	Points par doublet par moyen	Nombre de moyens possibles	Bénéficiaire
« JAN RARE »				
<i>Jan de six tables</i>	4	n/a	1	joueur
<i>Jan de deux tables</i>	4	6	1	joueur
<i>Jan de méséas</i>	4	6	1	joueur
<i>Contre-jan de deux tables</i>	4	6	1	adversaire

<i>Contre-jan de méséas</i>	4	6	1	adversaire
-----------------------------	---	---	---	------------

« JAN DE RÉCOMPENSE »

<i>Battre à vrai une dame située dans la table des grands jans</i>	2		1, 2 ou 3	joueur
--------------------------------------------------------------------	---	--	-----------	--------

		4	1 ou 2	joueur
--	--	---	--------	--------

<i>Battre à vrai une dame située dans la table des petits jans</i>	4		1, 2 ou 3	joueur
--------------------------------------------------------------------	---	--	-----------	--------

		6	1 ou 2	joueur
--	--	---	--------	--------

<i>Battre le coin adverse</i>	4	6	1	joueur
-------------------------------	---	---	---	--------

« JAN QUI NE PEUT »

<i>Battre à faux une dame située dans la table des grands jans</i>	2	4	1	adversaire
--------------------------------------------------------------------	---	---	---	------------

<i>Battre à faux une dame située</i>	4	6	1	adversaire
--------------------------------------	---	---	---	------------

dans la
table des
petits jans

Pour chaque dé non jouable (<i>dame</i> <i>impuissante</i>)	2	2	n/a	adversaire
---------------------------------------------------------------------------	---	---	-----	------------

« JAN DE
REPLISSAGE
»

Faire un <i>petit jan</i> , un <i>grand jan</i> ou un <i>jan de</i> <i>retour</i>	4		1, 2, ou 3	joueur
-----------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	---------------	--------

		6	1 ou 2	joueur
--	--	---	--------	--------

Conserver un <i>petit jan</i> , un <i>grand jan</i> ou un <i>jan de</i> <i>retour</i>	4	6	1	joueur
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	--------

« AUTRE »

Sortir le premier toutes ses dames	4	6	n/a	joueur
---------------------------------------------	---	---	-----	--------

De la conduite que l'on doit tenir en ce jeu.

Après vous avoir montré le cours de cet admirable jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut, pour jouer à ce jeu, une grande présence d'esprit, beaucoup de modération, et point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés soient bons et carrés, et que l'on ne vous en glisse de faux.

Si d'abord vous faites *petit jeu*¹²⁷, tâchez de faire *petit jan* ; si vous amenez du *gros jeu*, passez au *grand jan*.

Il faut, dès que l'on a jeté les dés, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, et marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considère point l'essence du jeu avant que de caser, s'il est *pressé* ou non, s'il est en *bredouille* ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le *petit jan*, quand d'abord on ne fait point d'as et de deux ; on connaît après deux ou trois coups si le dé en dit, et c'est *vétiller* que de s'y amuser trop long-temps, à moins que son adversaire n'y soit arrêté aussi.

Le *jan de deux tables* ne doit pareillement point être forcé ni recherché ; il y faut néanmoins prendre garde, et à son contraire, de même qu'aux *jans de méséas* et contre *jans de méséas*.

Quand d'un *petit jan* vous aurez gagné une *partie double* ou *simple*, levez et vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le *petit jan* de votre adversaire : car cela est capable de vous faire perdre le *tour*, c'est-à-dire, la partie entière de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points et de *trous*, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre *grand jan* : c'est-là principalement où doit être la conduite du bon joueur, de tenir et de s'en aller à propos. Il faut se déterminer selon la situation de votre jeu, et la disposition de celui de votre adversaire : s'il s'était amusé à son *petit jan*, aussi bien que vous, que son jeu fut encore bien reculé, et que vous *prissiez votre coin de repos*, vous feriez fort bien de *tenir*, parce que du débris de votre *petit jan*, vous auriez bientôt fait votre *grand jan*.

Si votre adversaire s'est arrêté à son *petit jan*, et que vous ne vous y soyez pas amusé, avancez le plus que vous pourrez pour le *battre*, et gagnez les points d'un *trou* simple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la *partie bredouille*.

Si son *petit jan* étant fait, vous aviez votre *coin* et quelques dames dans votre seconde *table*, il ne faudrait pas *casen*, mais *étendre*¹²⁸ vos dames seules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour *battre son coin* que par *doublé*.

Si son jeu est fort avancé, et qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le *trou*, tâchez de lui *fermer* les passages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puisse passer dans votre *petit jan*, et qu'il soit obligé de *rompre* : si, au contraire, il lui manque huit points, laissez-lui le *passage* sur vous.

Les bons joueurs ne s'arrêtent guère au *petit jan*, qui n'est en effet qu'une *vétille*.

Si vous ne vous êtes pas amusé au *petit jan*, ou que vous l'ayez *rompu*, avancez le plus que vous pourrez votre *grand jan*, faisant toujours des *cases* ou *demi-cases*, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, et les points qu'il aura marqués ; s'il avait, par exemple, six ou huit points, et que son jeu se pressât, il ne faudrait pas risquer et vous tenir *découvert*, parce que s'il venait à vous *battre* et gagner le *trou*, il s'en *irait*, et par-là vous seriez frustré de toutes vos espérances.

Si votre adversaire, jouant le premier, fait un gros coup et le joue *tout d'une dame*, il ne faut pas faire comme lui, et vous exposer à être *battu* ; car il n'y a que les dames éloignées que l'on peut laisser quelque temps *découvertes*.

Celui qui d'abord fait des *cases* avancées, tient son adversaire en respect ; mais il s'expose à ne pas si tôt *prendre son coin*.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien *caser*, et ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne : on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manières et les fautes qu'il fait, pour en faire son profit. S'il est timide et malheureux, il faut avancer et hasarder ; si au contraire il est hardi, et qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien risquer et se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les *cases* septième et dixième, préférablement à d'autres ; elles sont appelées les *cases du Diable*, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de *pile* ou *tas* des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science et même un grand avantage à faire toujours les *cases* les plus éloignées, quand, par la disposition de son jeu, on en a le choix.

Il faut surtout, dans tout le cours du jeu, s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à votre adversaire, et vous découvrir sur ses nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par *jan qui ne peut*.

Si son *grand jan* était fait avant le vôtre et que son jeu fût bien *pressé*, il faudrait voir quel nombre il ne pourrait jouer sans rompre, comme *sonnez, quines, six et cinq, six et quatre*, ou autre nombre, et ôter les dames que vous auriez sur les flèches où ces nombres battent, afin que faisant un de ces nombres, il fût obligé de *rompre* et passer dans votre *petit jan*.

Quand le jeu de votre adversaire est mauvais, et qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laisser une *dame découverte* qui puisse être *battue* ; car s'il la frappe et qu'il gagne le *trou*, il lève et s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais, vous lui donnez assez de points pour achever le *trou*, et qu'il veuille faire *l'école*, dites-lui de marquer, afin, par ce moyen, de l'empêcher de pouvoir s'en aller : si cependant vous aviez des points, et que *l'école* qu'il ferait put vous achever votre *trou*, il ne faudra rien dire, mais marquer votre *trou* ; parce que de cette manière vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller, puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il aurait.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou *trous* que vous gagnerez par votre *jan*, que vous

ferez ou que vous conserverez, ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes, et que vous battrez par passages ouverts, ou bien même par le coin de votre adversaire, que vous battrez pareillement ; il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un financier s'y met celui des monnaies, afin de ne se point tromper dans la valeur des espèces ; et il serait bon, dans les commencements, de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit *le coin*, au Trictrac, on entend toujours parler du *coin de repos*, qui est l'onzième case.

Il ne faut jamais *presser son jeu*, de crainte qu'étant avancé on ne soit accablé par de gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le *trou* simple ou double, il faut examiner si l'on doit *tenir* ou *s'en aller* ; et pour le connaître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé et plus avancé, lequel a plus de bois à bas et plus de cases faites : si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront vous être restés, et jouer les nombres que vous avez amenés ; mais, si les deux jeux étaient égaux, et que vous donnassiez plusieurs points, il faut *vous en aller* avec l'avantage du jeu qui vous reste.

Si, lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, et que vous ne

donnassiez rien, vous pourriez *tenir*, à cause des points restés.

Le *grand jan* demande beaucoup plus de conduite que le *petit jan* ; il faut, lorsque l'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de *trous* pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner : la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre adversaire était fort avancé, qu'il fût obligé de *rompre* son *jan*, et que vous, au contraire, vous eussiez encore deux dames, ou même une seule dans votre *petit jan*, alors il est à propos de vous en faire donner ; c'est-à-dire, de tenir ces dames, ou une, découverte dans les *cases* de *quines* ou de *quarnes*, afin que votre adversaire faisant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les *passages* étant *fermés*, puisque votre *plein* serait fait.

Mais si votre adversaire n'avait pas encore son *grand jan*, et qu'il ne fallait plus qu'une *demi-case*, ou même une *case*, qu'il eût du *bois abattu* et disposé pour *couvrir* sa *demi-case*, ou *faire la case*, que vous eussiez votre *jan*, lequel serait déjà avancé ; alors, s'il ne vous manquait que quatre points, il ne faudrait pas vous en faire donner, parce que votre adversaire, vous en donnant et achevant votre *trou* de sa perte, vous ne pourriez

plus vous *en allen*, et vous vous feriez *enfiler* : néanmoins, s'il ne vous fallait plus qu'un *trou*, il n'y aurait plus de risque pour vous ; au contraire, vous joueriez mal si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dé amène plus souvent, et tâchent toujours d'avoir ces nombres, soit pour *caser* ou *battre le coin*, et surtout quand il faut fermer son *jan*.

Mais une règle générale est qu'il faut toujours avoir, s'il est possible, des *six* pour *caser*, car les grands coups, sur la fin, perdent entièrement un jeu quand on n'a point de *six*, et conduisent à *l'enfilade*.

Quand on n'a pas son *coin de repos*, il faut avoir les *lames* de *sonnez* et de *quines*, appelés les *coins bourgeois*, garnis, sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien ; mais hors de ce cas, il vaut mieux tenir la *case* de *quines* vide, parce qu'étant pleine, elle presse le jeu et ôte les *six*.

Pour *battre le coin*, il faut avoir égard aux dés ; s'ils sont plats sur *cinq et deux*, on prendra les *cases sept et dix* ; s'ils le sont sur *quatre et trois*, on fera les *huit et neuf* plutôt que d'autres.

On appelle *enfilade*, lorsque le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez pas faire votre *plein*, et que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de

mettre vos dames l'une sur l'autre, sans pouvoir caser ; en telle sorte que votre adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son *grand jan*, le conserve et passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre *grand jan*, et les place dans votre *petit jan*.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, et qu'il manque à votre adversaire beaucoup de *trous* pour gagner le *tour*, il faut risquer des *demi-cases* pour lui fermer les passages, et tâcher de l'obliger de rompre son *jan*, et par ce moyen, vous retirer s'il est possible du naufrage.

Je dis, s'il lui manque encore beaucoup de *trous*, car s'il ne lui en fallait qu'un ou deux, il ne faudrait rien découvrir, autrement ce serait lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé que votre adversaire a fait son *grand jan* avant même que vous ayez pris votre *coin*, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par son *plein* et par votre *coin* qu'il bat, il faut, pour lui ôter cette source de points, prendre votre *coin*, quand vous devriez vous découvrir.

L'*enfilade* arrive encore, quand on a retenu mal à propos un *grand jan*, dans l'espérance de recevoir des points que l'on n'a point recus, ou bien même lorsque l'on n'a pas pu s'en aller, et qu'enfin on a été obligé de rompre son *plein*, en sorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts,

et conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous trouviez un *passage* dans le jeu de votre adversaire, passez-y une dame, pour vous conserver encore quelques coups à jouer sans *rompre*.

Pour *conserver* son *grand jan* plus longtemps, il faut passer ses dames, autant que l'on peut, sur la première case de la seconde *table*, pour s'ôter les six à jouer ; cela vous épargne une dame, et vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de *rompre* son *grand jan* par cinq et quatre, ou quatre et trois, il vaut mieux *découvrir* deux dames, au hasard d'y perdre quelques points, que de donner si tôt *passage* à l'adversaire, parce qu'ayant le *passage ouvert*, il *conserverait* plus longtemps son *plein*.

Après les *grands jans rompus*, l'on passe au *jan de retour*.

Beaucoup de bons joueurs n'en font point, parce que, comme ils savent le danger qu'il y a de *tenir* mal à propos un *grand jan*, ils s'en vont, et ne viennent jamais à cette extrémité ; néanmoins on y est quelquefois forcé, surtout quand un des joueurs a été *enfilé*.

Dans le *jan de retour*, l'on tient une toute autre conduite qu'au *grand et petit jan* ; car, au lieu qu'en faisant ceux-là on se *découvre* et fait des cases, tant que l'on peut, en celui-ci, au

contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes *découvertes*, c'est-à-dire, que l'on ne fait d'abord que des *demi-cases*.

Il y a néanmoins en ce *jan de retour* un grand écueil, qui est très dangereux ; c'est lorsque vous n'avez pu quitter votre *coin de repos*, dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois : alors, si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, et enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre *plein*.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas *couvrir* les dames les plus éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, et ne pas vous obstiner mal à propos à empêcher votre adversaire de passer, et si-tôt qu'il n'a plus que deux *cases* dans son *grand jan*, sortir de votre *coin* : quand il en aurait encore trois, il faudrait le sortir, si la disposition de votre jeu le demandait ; car c'est selon votre jeu et celui de votre adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de manières de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups : la disposition du jeu doit être principalement considérée ; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connaître être dangereux, suivre l'exemple des habiles joueurs, et dans les grands embarras, se confier en la fortune.

Il faut jouer, autant qu'il sera possible, suivant les règles : la plus générale de ce jeu est qu'il faut au commencement avancer son jeu le plus que

l'on peut ; la raison en est, qu'il faut tâcher de *prendre le coin* le premier, parce qu'il est plus facile de le *prendre* quand les deux coins sont vides, puisque l'on le peut *prendre* non seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre *Du coin de repos*.

Celui qui a son *coin* premier, se trouvant fort avancé, frappe, et toujours plus aisément, dans le jeu de lautre, qui, le voyant plus près de lui, *serre* et contraint son jeu, pour se mettre à couvert, ce qui est un très grand désavantage ; car il est encore de règle qu'il ne faut pas *serrer son jeu*¹³⁰.

Il faut surtout savoir *mettre une dame dedans* à propos, quand l'adversaire n'a pas de points, et qu'il n'en peut pas gagner assez pour son *trou*.

Il est de la prudence du joueur de voir la conséquence qu'il y a d'être *couvert*, quand, particulièrement il s'agit d'une *partie*, et davantage, quand il question de deux par une *bredouille*, et bien plus encore, quand il y va du *tour* ou d'une *enfilade* ; c'est à quoi l'on doit avoir une application principale pendant tout le cours du jeu, parce que c'est ordinairement par les *enfilades* que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu, il ne se faut pas avancer que le moins que l'on pourra ; et si les dés faisaient ce que l'on pourrait souhaiter, il serait à désirer qu'ils amenassent du gros au commencement, et du

petits à la fin, pour continuer longtemps, et éviter les *enfilades*.

L'on doit néanmoins donner quelque chose au hasard, puisque le succès du jeu arrive, partie par la science, et partie par le sort.

La science des nombres serait d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis, sinon que ce qui arrive plus souvent en deux dés, c'est le nombre sept : il y en a plusieurs raisons ; il vient en six façons, et tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois, quatre ou cinq façons : *ambesas* ou *beset*, *double deux*, *double*, ou *binet*, *ternes*, *quarnes*, *quines* et *sonnez*, ne viennent qu'en une manière ; *trois* et *onze* viennent en deux ; *quatre* et *dix* viennent en trois ; *cinq* et *neuf* viennent en quatre ; *six* et *huit*, viennent en cinq ; et *sept* viennent en six tout seul.

Outre cette raison, qui est sensible, il y en a une inconnue, qui est que ce qui fait le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : cette démonstration est trop abstraite pour l'expliquer ici.

On remarque seulement que *sept* est le milieu des deux dés ; et bien qu'il semble que deux dés ne pouvant faire que *douze*, le nombre de *six* en soit le milieu, cela n'est pas néanmoins véritable.

Il est bien vrai que *six* est la moitié de *douze*, mais il y a de la différence entre la moitié et le milieu ; et puis *six* n'est le milieu de *douze*, que lorsque l'on commence à compter par un ; mais au

Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout seul, sept est le milieu, se trouvant entre cinq nombres d'une part, et cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonstration : prenez le plus haut d'un dé, ce sera un six ; et puis prenez le plus bas de l'autre, se sera un as, dont sept est le milieu.

Aussi, chaque dé étant composé de six faces, savoir, de quatre, qui sont les quatre côtés, et de la face de dessus et de dessous ; et étant composés de sorte que le dessus et le dessous font toujours sept, on voit bien que sept est le milieu de deux dés où l'on ne compte que le dessus, puisque quatorze est le total du dessus et du dessous de deux dés : c'est pour cela que douze et deux, qui font quatorze, ne sont également l'un et l'autre qu'une fois dans le dé ; comme onze et trois, qui font quatorze, n'y sont que deux fois ; et dix et quatre, qui font aussi quatorze, n'y sont que trois fois, de même du reste ; il n'y a que sept qui se fasse par six façons.

Des privilèges et des usages de ce jeu.

Il y a dans ce jeu six privilèges qu'il faut mettre à profit.

L'un est de lever, quand on a gagné de son dé le *trou* simple ou double.

L'autre, est que celui qui lève et s'en va, conserve le dé pour recommencer.

Le troisième, de prendre son *coin* par *puissance*, c'est-à-dire, quand, par les nombres amenés, on pourrait prendre celui de l'adversaire, qui est vide.

Le quatrième, de *rompre les dés*¹³¹ à l'adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquième, de changer de dés.

Le sixième, de lever, au *jan de retour*, le six sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, etc.

Quant aux usages de ce jeu, on y a introduit de petits quolibets, pour détourner une attention sombre ; car bien que ce jeu demande de l'application, il serait ennuyeux de le jouer lentement ; il faut, au contraire, que tout soit sûr et impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups. Je vous ai déjà dit, au Chapitre III, ceux qui se disent sur chaque doublet ; voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son *petit jan*, a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son *grand jan*, il a pressé son jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit : *vous bridez votre cheval par*

*La queue*¹³².

Si, par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre un grand nombre de dames sur une même flèche, on dit : *voilà un bidet bien chargé.*

Lorsque l'on a plusieurs dames découvertes, et que l'adversaire fait un grand coup sans rien battre, on dit en raillant : *marquez tout.*

Si l'adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amène, on dit tout de même en raillant : *couvrez tout.*

Quand l'adversaire fait un coup qui tombe sur une flèche vide, entre deux dames découvertes, on dit : *Margot la fendue*¹³³.

Lorsqu'il y a trois cases séparées par des flèches vides, on dit : *Voilà un râteau*¹³⁴, *mais le jeu n'en est pas beau.*

Si l'on fait deux et as, on dit : *Deux et as n'embarrassent pas.*

Si l'on fait trois et deux, l'on dit : *trous hideux.*

Quand on fait six et trois, on dit : *Compagnon, sauve-toi.*

Si l'on fait six et quatre, l'on dit : *S'il éclate, il rompra.*

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre que l'on aurait pu jouer avec une seule dame, l'on dit : *Un bon charpentier l'aurait fait tout d'une pièce.*

Lorsque l'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déjà faites, l'on dit : *Voilà une belle case à faire.*

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie, pour égayer le jeu, et jouer plus agréablement.

Des Lois du Jeu du Trictrac.

Dans le cours de cet admirable jeu, je vous ai marqué les lois¹³⁵ et règles qui s'y observent ; pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer ne doivent rien dire, ni faire aucun signe à l'un des joueurs ; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent, mais il faut qu'ils attendent que l'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit, *j'adoube*, avant de la toucher, c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour son plein, et cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvait couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avait marqués, et il ne lui est pas permis de rejouer et faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple, qui joue cinq et quatre pour quatre et trois, peut être obligé, dès qu'il a lâché ses dames, ou de rester là, ou de jouer d'une seule dame les deux nombres qu'il a amenés, si faire se peut.

L'on doit jeter les dés également, et les faire toucher la bande de l'adversaire, et non pas affecter de les laisser couler doucement pour faire petit nombre.

Il est permis de changer de dés, et de rompre quelquefois les dés de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dés, que celui qui les a jetés n'ait vu et nommé, et même joué les nombres qu'il a amenés ; car s'il en disconvenait et qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter, comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet, ou d'une chiquenaude, et il est bon.

Le dé sorti du Trictrac, ou qui reste sur le bord, ou même qui reste sur l'autre dé, n'est pas bon.

Quand un dé se casse, la partie qui paraît se compte, et le coup est bon.

Si les deux parties paraissent, c'est-à-dire, que les deux fractures soient dessous et servent de cube, le coup n'est pas bon, parce que l'on ne joue pas avec trois dés.

Le dé qui est sur une dame, et qui appuie contre le Trictrac, n'est pas bon, s'il est en l'air ; et pour savoir s'il est sur son cube, celui qu'il a joué doit tirer doucement la dame ; s'il y reste, il est bon.

Qui joue son *bois* avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, et est envoyé à l'école.

Qui jette les dés avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par *jan qui ne peut*, n'est pas recevable à le marquer après, et est envoyé à l'école.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école ; mais celui qui y est envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entière, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire son jeu.

Celui qui a marqué les points du *jan de trois coups*, n'est pas obligé de le faire. (Il peut se faire par *puissance*.)

On peut obliger l'adversaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux que l'on lui donne par *jan qui ne peut*, mais non pas une école.

Qui marque trop ou trop peu, est envoyé à l'école du plus ou du moins ; et s'il s'en est allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou simple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui achève le trou de son dé, peut s'en aller, sans crainte d'être envoyé à l'école faute d'avoir démarqué ses points et ôté son jeton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points que l'on a de reste ; ou si l'on n'a pas de points de reste, il ne faut pas jouer son bois ; en un mot, tant que l'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a pas touché ni joué son bois, on peut s'en aller ; mais si l'on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui, marquant le trou, joue son bois sans ôter son jeton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jeton avait des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ses points avec deux jetons, ne peut pas marquer le trou bredouille, et ne doit marquer qu'un trou.

Lorsque l'on est en bredouille, et que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxième jeton (la bredouille).

Celui qui lève et s'en va, perd les points qu'il a de reste, mais le dé lui demeure.

Tant que l'adversaire peut faire son *petit jan*, il ne peut vous obliger d'y passer une dame pour vous faire conserver votre *petit jan* ; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre et vous envoyer à l'école, faute d'avoir passé et marqué les points de votre *petit plein*.

On ne peut *prendre son coin* qu'avec deux dames, ni le *quitter* qu'en ôtant deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par *puissance*, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adversaire a le sien.

Il n'est pas permis au *jan de retour* de mettre une ni deux dames dans le *coin* de l'adversaire, quoiqu'il l'ait *quitté* et qu'il ne puisse plus le *reprandre*¹³⁶.

Celui qui a *quitté son coin* le peut encore *reprandre*, ou par effet si l'autre a le sien, ou par *puissance* s'il ne l'a plus.

On ne peut *passer au jan de retour*¹³⁷, quand la flèche sur laquelle on prend *passage* n'est pas entièrement vide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points (*jan impuissant*).

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de son adversaire, tant qu'il peut faire son *plein*.

L'on ne peut lever aucune dame au *jan de retour*, qu'après que toutes les dames sont entrées dans la *table* du *petit jan*.

Celui qui a levé le premier au *jan de retour*, a le dé pour recommencer, outre les points qu'il gagne, suivant le coup qu'il a fait.

Des avantages qui peuvent être donnés.

Ceux qui savent ce jeu en perfection, peuvent donner des *avantages*¹³⁸ à ceux qui n'y sont pas assez grands maîtres pour jouer contre toutes personnes.

Ces avantages sont le dé, qui est le plus faible.

Quines ou *sannes*, abattu ; le coin de repos.

Quarnes abattu et le coin, ou tel autre nombre que l'on voudra.

Les coins de *quines* et *sannes*, que l'on appelle bourgeois et marchand, qui sont de bonnes places de provision.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, six, et même sept *trous* ou parties, et encore davantage, selon la force ou la faiblesse de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des joueurs qui donnaient jusqu'à quatre *trous* à des personnes qui étaient d'égale force, sous la condition qu'ils avaient d'abord le dé, et encore à toutes les relevées.

Ainsi, l'on ne peut pas ici régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir ; cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux seuls peuvent connaître leur force et conduite, savoir la faiblesse de ceux contre qui ils doivent jouer , et sur cela, faire un avantage proportionné qui puisse mettre la fortune dans l'équilibre.

De ce qui n'est plus en usage.

Trois choses ne sont plus en usage dans ce jeu ; savoir, *jan de rencontre*⁹⁸, *Margot la fendue*, et la *pile de malheur*¹³⁹ (également, *de misère*).

Jan de rencontre se faisait quand, en commençant une partie, le second coup était semblable au premier : si ayant le dé, vous faisiez quine, et que votre adversaire en fit autant, ce *jan* valait quatre par simple, et six par doublet.

Quant à *Margot la fendue*, beaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en savent ni la signification ni l'application, ni l'usage : mais comme en toutes choses on peut apprendre, il ne faut pas que les filles et honnêtes demoiselles prennent ces paroles et termes pour obscurs et sales ; ils

sont très anciens et peuvent innocemment être prononcés, même par une fille devant son père, si tant est que l'on la joue, ce qui ne se fait plus guère, bien qu'en ce beau jeu l'on n'y puisse avoir trop de rencontres.

Pour donc savoir ce que c'est de *Margot la fendue*, il faut que vous sachez que c'est quand votre dé tombe par son nombre entre deux *dames découvertes*, et non sur aucune d'icelles : pour moi je trouve qu'il ne faut pas abréger ni ôter cette rencontre, car comme l'on gagne, on perd en comptant les *dames découvertes*, ou au contraire n'y pouvant venir au moyen des obstacles et chemins remplis ; je trouve qu'il est très convenable de proposer aussi dans le hasard de *rencontre* de tomber en une flèche ou bande vide, entre deux dames nues et découvertes : ce qui est très rare entre toutes les rencontres ; mais au jeu et en ses lois, il n'y a que ce que l'on convient entre ceux-là qui jouent, et ne crois pas qu'il faille rien ôter en un jeu qui ne consiste qu'en promptitude et vivacité d'esprit, comme celui-ci qui n'a point de semblable. Qui la joue perd deux par *simple*, et quatre par *douplet*, s'il tombe sur une flèche entre deux dames découvertes.

La *pile de malheur* est quand, ayant rompu votre plein, le malheur vous poursuit tellement que vous ne pouvez passer aucunes dames pour faire votre jan de retour ; au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre *coin*, où vous *chargez* tellement *le bidet*, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre *coin* ; quand

elles y sont toutes empilées, on nomme cela la *pile de malheur* : elle arrive rarement ; mais lorsqu'elle arrivait, l'on marquait quatre points par *simple*, et six par *doublet*.

Aujourd'hui la *pile de malheur* ne produit quoi que ce soit à celui qui la fait.

Règles du jeu du Revertier.

De l'excellence et de la beauté de ce Jeu, et de l'origine de son nom.

Tous ceux qui savent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, et disent qu'il est plus difficile de bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paraisse d'une plus grande étendue. En effet, l'on découvre tous les jours l'excellence du Revertier, puisque nous voyons que les personnes qui savent et possèdent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup, dès le moment qu'elles ont goûté le Revertier. On trouve dans ce jeu des agrémens qui ne se rencontrent point au Trictrac ; car, quand on a pu

une fois avancer son jeu, et avoir l'avantage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires ; au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou : en un mot, l'usage et la pratique du Revertier en a fait beaucoup mieux connaître les beautés, que tout ce que l'on en pourrait dire.

Quant à l'origine ou étymologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la manière dont on le joue, et du mot latin *revertere*, qui signifie, *revenir* ou *retourner* ; parce qu'en jouant on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictrac, et on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties, comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelait Revertier, parce que, quand une dame est *abattue*, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part ; mais cela n'a nulle apparence, et si l'on appelait, par cette raison, ce jeu Revertier, il faudrait appeler pareillement le jeu de Toute-Table, Revertier, puisque quand une dame y est battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée, comme la plus vraisemblable.

Comment il faut disposer le jeu pour jouer.

Le jeu du Revertier se joue dans un trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de manière que celles avec lesquelles vous devez jouer soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté; et celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, et à votre gauche.

De ce qui est nécessaire pour jouer et pour commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

Il faut, pour jouer à ce jeu, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté donner le choix des dames noires ou blanches à la personne que l'on considère. - Les dames blanches sont estimées plus honorables ; néanmoins ceux qui ont la vue faible préfèrent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme pour le battre ou

ne le pas battre, que quand il les a blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires,, parce que le noir de l'ébène fait paraître davantage la blancheur de ses mains, et ce serait manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on présente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier; l'on jette ensuite chacun son dé, et celui qui a fait le plus gros point, joue et commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble ; cependant si l'on est plus faible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un *conseil* de son consentement.

Comment il faut nommer et appeler les dés.

Il faut toujours nommer le plus gros nombre le premier ; par exemple, *six et quatre, quatre et as, trois et deux*, etc.

Les doubles ont leurs noms particuliers, comme, par exemple, les deux as s'appellent *ambesas, beset*, ou *tous les as* ; les deux deux, *double deux, binet* ou *doublé* ; les deux trois, *ternes* ou *tournes* ; les

deux quatre, *carmes*, *carnes*, ou *quadernes* ; les deux cinq, *quines*, et le deux six, *sannes* ou *sonnez*.

Comment il faut jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

Il faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la bande de votre homme. Le dé est bon partout dans le trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande au bord du trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur les cubes.

Sur le *tas* ou *pile des dames*, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de manière qu'il puisse porter l'autre dé, c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, et est soutenu par la bande du trictrac contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, ne vaut rien ; et pour voir s'il est en l'air ou non, il faut tirer doucement la table ou dame sur laquelle il est, et s'il tombe, c'est signe qu'il était en l'air, et qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, et même rompre le dé de son homme, quand on appréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point *rompre*, et l'on établit une peine contre celui qui *rompra*.

Si l'on convient simplement de ne point *rompre*, sans établir de peine, et que l'on *rompe* par inadvertance ou à dessein, il est permis à celui à qui on a *rompu*, de jouer tel nombre qu'il voudra.

Comment il faut jouer ses dames quand on commence la partie.

Lorsque l'on commence la *partie*, l'on ne peut faire aucune *case*, c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac qui sont du côté du *tas des dames* de celui qui joue ; et pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, et que le *tas de vos dames* est dans le coin qui est à votre gauche : nous avons tiré le dé, c'est à vous à jouer le premier, et vous amenez *ternes*. Vous ne pouvez pas faire une *case*, mais il faut que vous jouiez ce *ternes*, de manière que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fiche ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux choses : la première, qu'il faut que vous fassiez aller vos dames qui sont empilées de mon côté et à ma gauche, jusqu'au coin qui est à ma droite, de là vous les passez sur les lames qui sont de votre côté à votre gauche, et les faites aller jusqu'à votre droite, et celui contre qui vous jouez doit faire la même chose.

La seconde chose qu'il faut que vous sachiez, est que les *doublés* se jouent doublement, c'est-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule dame, soit avec plusieurs. Par exemple, le *ternes* que vous avez amené, qui ne compose que six points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'est un *doublé* ; et comme c'est le premier coup, et par conséquent que vous ne pouvez le jouer que de votre *tas*, il faut que vous jouiez d'abord trois *trois*, avec une seule dame, que vous mettez sur la neuvième case, et que vous jouiez le quatrième *trois* sur la troisième case.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés : par exemple, quand du premier coup on fait *sonnez*, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de son *tas de bois*, qu'une seule dame, et que l'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le *tas de bois* de celui contre qui l'on joue : quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups on fait un gros *doublé*, que l'on ne peut jouer du côté où est son bois ou

pile des dames ; c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, et pour cela se donner, autant que l'on pourra, tous les grands doublets, comme ternes, carmes, quines ou sonnés, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gêner son jeu.

De la Tête.

Quoique je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une seule dame sur les *lames* ou *flèches* du côté de votre *tas*, il y a néanmoins une *flèche* sur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette *flèche* est la douzième case, c'est-à-dire, l'onzième en comptant depuis votre *tas* ; ou, pour mieux vous le faire entendre, c'est la dame du coin qui est à la droite de votre homme ; c'est cette flèche ou lame que l'on nomme la *tête*. Il faut avoir soin de la bien garnir, parce que l'on case ensuite plus facilement ; il n'y a aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit dames ; j'ai vu de bons joueurs qui y en mettaient jusqu'à dix et onze.

Des cases, et de la manière de battre.

Quand vous avez mené de la gauche de votre homme à sa droite, une partie assez considérable de vos dames, et que votre *tête* est bien garnie, alors il faut commencer à *caser* du côté de la pile de *bois* de votre homme, et contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos cases tant qu'il vous sera possible ; et faisant des *surcases* quand vous ne pourrez pas *caser*, ou passant toujours des dames de votre *tas* à votre *tête*.

On appelle faire des *surcases*, quand on met une ou deux dames sur une *lame*, où il y en a déjà deux accouplées.

Ces *surcases* sont d'une grande utilité, et on les nomme *batadour*, parce qu'elles servent à *battre* les *dames découvertes*, sans que l'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la *pile* de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui *battre* une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échapper.

L'on appelle *battre* une dame, lorsque l'on met une de ses dames sur la même *flèche* où était placée celle de son homme.

L'on peut même *battre* en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites *cinq* et *quatre*, vous jouez d'abord le *cinq*, et vous *battez* une dame, et de la même dame dont vous avez joué le *cinq*, vous en jouez le *quatre*, et vous *couvrez* une de vos dames, ou bien vous *battez* une autre dame.

Toutes les dames qui sont *battues* sont hors du jeu : on les donne à celui à qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, et il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

De la manière de rentrer.

Chacun doit *rentrer* les dames que l'on lui a *battues* du côté et dans la table où est la *pile* et *tas de bois* ; mais pour rentrer, il faut trouver des *passages ouverts*.

On ne peut point *rentrer* sur soi, mais on peut *rentrer* sur son homme en le *battant*, quand il se trouve quelqu'une de ses *dames découvertes*.

Quand on *rentre*, on compte toutes les *flèches*, même celle où est le *tas de bois*, laquelle est la première, et par conséquent la rentrée de *l'as* ; ainsi, celui qui fait des *as* ayant encore des dames sur son *tas*, ne peut point *rentrer*.

Comme le plus haut point d'un dé est *six*, et que l'on ne *rentre* que par le nombre que chaque dé amène, il est visible que l'on ne peut *rentrer* que dans la première *table*, c'est-à-dire, dans celle où est le *tas de bois*.

Étant donc constant que vous ne pouvez *rentrer* que dans cette *table*, et que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit tant que vous aurez des dames à *rentrer*, vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à *la main*, et que votre homme eût fait plusieurs *cases* dans cette première *table*, en sorte qu'il ne restât qu'une *flèche* vide, il vous serait inutile de *rentrer* une dame, parce que votre homme jouant ensuite, ne manquerait pas de *battre* cette dame ; ainsi ce ne serait que du temps perdu : c'est pour cela que, quand un homme a plus de dames à *la main* qu'il n'a de *rentrées* ou *passages ouverts*, l'on dit qu'il est *hors du jeu*, et il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne *découvrir* aucune dame dans la *table* de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre *tas* sur toutes les *cases* ou *lames* de la *table* de votre rentrée : car, quoiqu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à *la main* qu'il n'a de *rentrées*, est *hors du jeu*, cependant il lui est permis de *rentrer* toujours une des dames qu'il a à *la main*. Tellement que si votre homme était assez heureux de vous *battre* une dame, dans le temps que vous vous êtes bouché toutes les *rentrées*, vous auriez perdu la partie, et cela, quoiqu'il restât encore plusieurs dames à *la main* de votre homme : la raison pour laquelle vous perdriez, est que votre homme ayant joué, c'est à vous à jouer, et cependant vous ne pourriez absolument plus jouer, ayant une dame à *la main* que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu

Quand vous avez mis votre homme *hors de jeu*, il faut vous appliquer à faire des *cases jointes et serrées*, depuis le *tas de bois* de votre homme, et sur-tout vous donner bien de garde de pousser d'abord des *cases éloignées* dans la seconde table, proche la *tête* de votre homme.

Lorsque vous aurez six *cases* ou *tabliers*, ou même sept tout de suite et bien joints, alors il faut pousser vos *cases* dans la *table* de la *tête* de votre homme, et toujours bien joindre vos *cases*, et laisser vos *dames découvertes* dans la *table* de la *rentrée* de votre homme, afin qu'il soit obligé de *rentrer* et de vous *battre*.

Quand votre homme est *rentré* et qu'il vous a *battu*, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il amène, tellement qu'insensiblement il passe son jeu dans la *table* de votre *tête*, pendant que vous menez les *dames* qu'il vous a *battues*.

Si votre homme, après être *rentré*, n'avait pas encore assez *vidé*, c'est-à-dire, passé son jeu dans la *table* de votre *tête*, il faudrait vous faire *battre* encore ; car pendant que vous rentrez et ramenez les *dames* qu'il vous a *battues*, il est

obligé de jouer et de toujours passer son jeu, parce que, tant que vous avez six cases jointes, il ne peut pas jouer les dames qui sont sur son *tas*, ou dans les cases de sa *rentrée* ; ainsi il est obligé de jouer tout ce qui est sur sa *tête* et dans les autres *tables*, et de passer dans la *table* de votre *tête*.

Un peu de pratique de ce jeu vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrais dire.

De la Double.

Si, après que votre homme vous a *battu*, et qu'il est *rentré*, il lui est venu des coups si contraires qu'il n'a pu faire de case, et qu'il ait été obligé de mettre plusieurs *dames découvertes* ; si vous pouvez, en rentrant les dames qu'il vous a *battues*, ou après être rentré, lui *battre* plusieurs dames, en sorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages, il perd la *partie double*, quand on a dit en commençant que l'on jouait la *double* ; et si on n'est pas convenu de jouer la *double*, il perd simplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la *double*, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames *battues* dans la *table* du *tas*, dans laquelle, comme dans les autres, il n'y a que six *flèches*, dont la première

est occupée par le *tas* ou *pile* des dames.

Supposons maintenant que vous ayez des dames sur votre *tas* ; qu'outre cela vous ayez quatre dames sur quatre autres flèches de cette même *table* du *tas* ; vous entendez bien que ce serait déjà cinq *flèches* occupées, et que n'y ayant que six *flèches*, et ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resterait qu'une *rentrée* ; et si en cet état votre homme vous battait deux dames dans une autre table, vous seriez infailliblement doublé, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.

Quand on joue la *double*, celui qui est *doublé* perd le *double* de ce que l'on a joué.

De la manière de lever et finir le jeu.

Lorsque ni l'un ni l'autre des joueurs n'ont été *doublés*, il faut jouer et faire ses *cases* toujours jointes, et s'approcher petit à petit de la *tête* de son homme.

Quand toutes les dames sont passées dans la *table* de la *tête* de son homme, alors à chaque coup de dés l'on peut *lever* toutes celles que le nombre de dés porte sur la *bande* du trictrac, de même qu'il se pratique au jeu du Trictrac quand on rompt le *jan de*

retour.

Si cependant votre homme avait encore quelques dames derrière vous, il vaudrait mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire *battre*, afin de lui faire entièrement passer son jeu : car si vous levez d'abord tout ce que vous pourriez, ou que vous troussassiez votre jeu sur la flèche de la tête de votre homme ; il pourrait arriver par la suite que vous seriez obligé de *faire table*, c'est-à-dire, de laisser une *dame découverte* qu'il vous *battrait d'abord* ; ensuite vous seriez peut-être obligé d'en *découvrir* une autre qu'il vous *battrait* encore, de manière que faisant après cela de grands coups, il pourrait avoir *levé* avant vous.

L'on doit néanmoins se régler suivant la disposition du jeu de son homme ; car si son jeu était entièrement passé au fond de la *table* de votre *tête*, qu'il fût empilé sur deux ou trois cases, ou même sur quatre, et qu'il n'eût qu'une ou deux dames ; et même trois ou quatre derrière vous, et rien sur la *tête*, alors il n'y aurait rien à craindre pour vous : il ne serait pas nécessaire de vous faire *battre*, et vous pourriez en toute sûreté *lever* ou *trousser* tout votre jeu.

Celui qui a plutôt *levé* toutes ses dames, gagne la partie.

En *levant*, on joue les *doublés* doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

Des avantages qui peuvent être donnés.

Ceux qui possèdent ce jeu à fond, donnent des *avantages* à ceux qui y sont novices.

Ces *avantages* sont différents, selon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé, qui est le moindre de tous les *avantages*, et qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut encore donner le dé, et six et as *abattus*, ou bien quatre et trois, ou deux dames sur la tête, et même davantage, à proportion de la force ou faiblesse de celui qui est *avantage*, n'étant pas possible de régler précisément *l'avantage* que chacun doit donner et recevoir ; car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connaître leur force et conduite, et savoir les défauts et la faiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, et là-dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, et flatter l'espérance des spectateurs et de celui qui reçoit l'avantage.

Des règles générales.

Quand on veut *caser*, et que l'on veut seulement voir la couleur de la flèche, il faut dire, j'adoube; autrement, on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant une règle générale, que bois touché doit être joué.

Règles du jeu de Toute- Table.

De l'excellence et de la beauté de ce jeu, et pourquoi il est nommé Toute-Table.

Ce jeu, entre les jeux de table, tient une des premières places ; il n'a pas tant de beauté que le Revertier ; cependant plusieurs le préfèrent au Trictrac ; parce qu'il est moins embarrassant, et qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames, mais encore à battre son homme à propos, et savoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un trictrac; on le nomme le jeu de Toute-Table, parce que pour le jouer, chaque joueur dispose de ses dames en quatre parties ou quatre tas, qu'il place diversement dans les quatre tables du trictrac ; c'est-à-dire, que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du trictrac, comme il sera expliqué par le Chapitre suivant.

De la manière de disposer le Jeu, de placer ses dames pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

On ne joue que deux ensemble à ce jeu, de même qu'au Trictrac et au Revertier, et on peut prendre un *conseil*.

Pour vous faire entendre comme il faut disposer le jeu et placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes assis devant une table proche d'une fenêtre ; laquelle est à votre gauche ; que sur cette table il y a un trictrac ouvert, et que de l'autre côté de la table il y a une personne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à sa droite. Il faut présentement placer vos dames dans ce trictrac, savoir, deux sur la *flèche* qui est dans le coin à la droite de votre homme, et de son côté ; cinq sur la

flèche qui est dans l'autre coin, à la gauche de votre homme ; trois sur la cinquième *flèche* de la table qui est de votre côté à votre droite ; et les cinq dernières sur la première *flèche* qui joint la *bande de séparation* dans la seconde *table* de votre côté, à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la première *lame* du coin qui est de votre côté, à votre gauche ; cinq sur la dernière *lame* du coin qui est de votre côté, à votre droite ; trois sur la cinquième *lame* de son côté, à sa gauche ; et les cinq dernières, sur la première *lame* qui joint la bande de séparation dans la seconde table de son côté, à sa droite.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et comment il faut appeler et nommer les dés.

Pour jouer à ce jeu, il faut, de même qu'au Revertier, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux *cornets*, et de dés.

Outre cela, il faut deux *fichets* pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même, c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, et ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit, de même qu'au Revertier, donner le choix des dames et des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura : on nomme et on appelle les nombres de même qu'au Revertier.

De la manière de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

Le contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

De la manière de jouer les dames quand on commence la partie.

Les *doublés* se jouent en ce jeu *doublément*, de même qu'au Revertier ; c'est-à-dire, que si vous faites *quines*, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames ; si vous faites *sannes*, il en faut jouer vingt-quatre, et ainsi des autres *doublés* ; ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, et que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la partie, vous pouvez jouer, ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, et faire des cases indifféremment dans toutes les tables ; afin quie vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire qu'il faut que vos deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche ; de là vous les passez de votre côté à votre droite, et vous les faites ensuite aller, avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là qu'il faut que vous passiez votre jeu, et qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames avant d'en pouvoir lever aucune, comme vous le verrez ci-après.

De la manière de battre les dames.

On bat les dames, à ce jeu, de la même manière qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même *lame* où était celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites *quatre et as* ; vous battez une dame que votre homme a découverte du *quatre*, et de la même dame dont vous avez joué le *quatre*, vous jouez un *as* qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou que vous mettez en *surcase*.

Vous pouvez même d'une seule dame battre trois et quatre dames, si vous faites un *douplet*, et qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues sont, comme au Revertier, hors de jeu; et celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

De la manière de rentrer.

J'ai observé ci-devant, qu'il fallait que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche ; de là qu'elles vinssent à votre droite, et de votre droite dans la *table* qui est à votre gauche de votre côté, et que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devaient faire le même chemin, et qu'il devait les conduire depuis votre gauche jusque dans la *table* qui est à sa droite de son côté : cela vous doit

faire connaître que ces deux dames, qui font absolument tout le tour du trictrac, sont la *tête* ou *pile* de ce jeu ; toutes les dames qui ont été *battues* doivent rentrer par la *table* où l'on place ces deux dames ; c'est-à dire, que vous devez rentrer par la *table* où sont vos deux dames, laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de *rentrer* à ce jeu qu'au Revertier : car non seulement vous pouvez *rentrer* sur votre homme en le battant, quand il a quelques *dames découvertes* ; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même, et mettre sur une même flèche tant de dames que vous voudrez. Par exemple, si n'ayant point encore joué vos deux dames du *coin* ou *tête* de votre jeu, vous faites un *beset* et que vous ayez quatre dames à rentrer, vous pouvez des mettre toutes sur cette même flèche où sont vos deux dames. Si vous avez quelque autre *case* dans la *table* de votre *rentrée*, vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : on appelle ces *cases-là* des *points*, parce qu'elles servent à *passer* et sont très utiles.

De la conduite qu'il faut tenir
en ce jeu.

Vous avez vu qu'il y a en ce jeu quatre *tas* ou *pires* de dames ; que la première, qui est la *tête* du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin, à la droite de votre homme ; la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin, à sa gauche ; la troisième, les trois dames qui sont sur la cinquième case de la table qui vous touche à votre gauche ; et la quatrième, les cinq dames qui sont sur la première *flèche* qui joint la *bande de séparation* de la seconde *table*.

Si, le premier coup que vous jouez, vous faites *six et cinq*, il faut jouer une des dames de votre première *pile* ou *tête*, et la mettre sur la seconde.

Si vous faites *un six et as*, il faut jouer un *six* de votre seconde *pile*, et un *as* de la troisième, et faire une *case*.

Si vous faites *trois et as*, il faut jouer le *trois* de votre troisième pile, et *l'as* de la quatrième, et faire pareillement une *case*. En un mot, il faut tâcher de faire quatre ou cinq *cases* tout de suite autour de vos troisième et quatrième *pires*, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou première pile.

Quand vous avez quatre ou cinq *cases*, comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore *caser*, il n'en faut pas perdre l'occasion, et toujours joindre vos *cases* tant que vous pourrez ; et si votre homme se *découvre* lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le *battre* : si, au contraire, le jeu de votre homme était plus avancé que le vôtre

et qu'il se découvrit, il ne faudrait pas le *battre* ; car souvent les bons joueurs tendent des pièges pour faire tomber dedans, et gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc, avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous *battre* à son tour ; et au cas qu'il vous *batte*, si vous pourrez *rentrer* facilement. Un peu de pratique apprend cela en très-peu de temps.

De la manière de lever et finir le jeu.

Lorsque l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatrième pile, on lève à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la table du trictrac, de même qu'au jan de retour quand on joue au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on lève quatre dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devrait *lever* se trouve vide, et qu'il y ait des dames derrière pour jouer le *doublet* que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derrière, on lève celles qui suivent la *flèche*, d'où le *doublet* que l'on a amené devait partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes les dames, gagne la partie simple.

De la double.

Souvent on joue en deux ou trois parties, et même en davantage, parce que ce jeu va assez vite.

Quelquefois aussi on joue à la première partie, et on convient que celui qui gagnera la partie *double*, aura le double de ce que l'on a joué.

L'on gagne la *partie double* quand on a levé toutes ses dames avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la *table* de sa quatrième *pile* ; et s'il en avait levé une, l'on ne gagnerait que la *partie simple*.

Quand on joue en plusieurs parties, et que l'on gagne *double*, on marque deux parties : celui qui a gagné recommence et a le dé.

Des avantages que l'on peut donner.

Les *avantages* que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu de Revertier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a expliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à Toute-Table, ambasas, ambas et le dé, et encore d'autres, qui dépendent de la convention des joueurs.

Règles du jeu de Tourne-Case.

De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme Tourne-Case.

Ce jeu consiste dans le seul hasard du dé ; la conduite et le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu que l'on le nommait Tourne-Case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou tables du trictrac ; mais cette explication paraît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la manière dont on le joue : car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit, suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case, c'est-à-dire, jusqu'à ce que l'on ait mis ces trois dames sur la dernière flèche ou lame du coin ; et comme cette case est faite avec trois dames, et que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu Tourne-Case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

De ce qui est nécessaire pour
jouer et commencer à jouer, et
combien on peut jouer ensemble.

Pour jouer à ce jeu, il faut un trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

On ne joue que deux ensemble ; et pour commencer à jouer, on donne le choix des dames et des cornets à celui que l'on considère.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura : chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, et ne joue qu'avec deux dés.

De la manière de disposer le jeu
et de placer ses dames pour
jouer.

Ce jeu se joue dans un trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer le trictrac et les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce trictrac sur une table à laquelle vous êtes assis, et avez la fenêtre à votre droite, et celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté, et a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce trictrac, et ôtez les dames qui sont dedans, et les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le trictrac, proche la même bande; votre homme fait la même chose, et il ne reste aucune dame dans le trictrac.

Si dans le trictrac il y avait toutes les dames nécessaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, et vous n'en réservez que trois, et votre homme trois d'une autre couleur, pour jouer comme il sera expliqué ci-après.

De la manière de nommer et jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

On nomme les dés, en ce jeu, de même qu'au Trictrac et au Revertier.

Il faut pousser le dé fort, de manière qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cause du peu de dames qu'il y a, que les coups de dés soient douteux ; néanmoins, quand cela arrive, on suit la même règle qu'au Trictrac et au Revertier.

De la manière de jouer les dames quand on commence la partie.

Ayant mis trois dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dé, vous jouez, et si vous faites d'abord six et cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'est une règle, que l'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si, après avoir fait six et cinq, vous faites sonnés, vous n'en pouvez jouer qu'un ; il faut que vous le jouiez avec la même dame dont vous avez déjà joué un cinq, parce que si vous le jouiez avec une autre dame, il faudrait passer par-dessus celle dont vous avez joué le cinq, et, en ce jeu, il n'est pas permis de passer aucune dame par-dessus l'autre ; il faut qu'elles se suivent et marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du trictrac, à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre jusqu'au coin de la seconde table qui est à votre droite. Celui qui joue contre vous doit pareillement conduire ses

trois dames, depuis sa droite jusqu'au coin, qui est à sa gauche ; mais avant que ces dames puissent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles sont plusieurs fois battues de part et d'autre.

De la manière de battre les dames.

Comme les deux joueurs jouent et marchent également dans les mêmes tables et vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame sur une flèche qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue, cette dame est battue, et celui contre qui on joue est obligé de la prendre et de la rentrer dans le jeu.

L'on bat, à ce jeu, malgré soi, parce que, comme il a été observé, l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre, et que l'on ne peut point passer une dame par-dessus l'autre. Par exemple, votre homme fait d'abord trois et deux ; il faut qu'il joue le deux, qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux et as, vous ne pouvez pas battre et jouer le deux, et vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait, le second coup, six et deux, il faut, par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avait déjà joué un deux, parce que c'est encore une des règles de ce jeu, que l'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos. Votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrième case de la première table, de son côté ; vous avez votre as sur la première table de votre côté ; ainsi, si vous faites quatre et trois, vous pouvez vous dispenser de battre la dame de votre homme, c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté, vis-à-vis la sienne, parce que vous ne pouvez jouer le trois, qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme, qui a été battu, reprend donc sa dame et joue ; s'il fait cinq et quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette règle, que l'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené et conduit ses dames, savoir, l'une dans un coin, et les deux autres tout contre ; en sorte que l'on ne peut les mettre sur le coin qu'en faisant un as, et puis un deux, et l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

Du coin de repos.

Le coin de repos, en ce jeu, est la douzième case. Il est appelé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sureté, et ne peuvent plus être battues ; et c'est un grand avantage en ce jeu, pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin, a gagné la partie. Si les y mettait toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagnerait double, si l'on en était convenu.

Règles du jeu des Dames Rabattues.

De la qualité de ce jeu, et
pourquoi on le nomme des Dames
rabattues.

Ce jeu est de tous les jeux de table un des plus faciles à apprendre, et l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres ; on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

Ce jeu se joue dans un Trictrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets et de dés.

On ne le peut jouer que deux ensemble, et pour commencer, on donne le choix des dames et des cornets à celui que l'on considère, ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui est du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

De la manière de disposer le jeu, et de placer ses dames pour jouer.

Quand on veut jouer à ce jeu, et que l'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ses dames dans la table du Trictrac la plus près du jour, et là qu'il fasse six piles ou tas de ses dames sur toutes les flèches qui sont de son côté : sur chacune des trois premières flèches proche le jour, il faut mettre deux dames, qui font six dames ; sur chacune des trois flèches qui sont jusqu'à la bande de séparation, il faut mettre trois dames, qui, avec les six précédentes, composent les quinze dames de chaque joueur.

Sur-tout, il faut observer de mettre toutes ses dames l'une sur l'autre, et non point accouplées en manière de case.

De la manière de nommer et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

On nomme le dé, en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table, c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dé rondement, sans hésiter, et le faire toucher du moins la bande de son homme. Il est bon par-teut dans le Trictrac ; pourvu qu'il ne soit pas en l'air.

Il est permis de changer de dés, et même de rompre, quand on appréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, et établir une peine contre celui qui rompra.

De la manière de jouer ses dames.

Quand chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci devant, celui qui a gagné le dé, joue et rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour; ainsi, celui qui a fait six et as, abat la dame qui est empilée sur la première case, où il n'y a que deux dames ; et par là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par là que l'on prend l'as sur la première case ou pile, le deux sur la seconde, le trois sur la troisième, le quatre sur la quatrième, le cinq sur la cinquième, et le six sur la sixième pile, qui est la dernière.

Vous voyez d'abord que cette manière de jouer les nombres est bien différente des autres jeux de table, où, par exemple, pour jouer un six, l'on place la dame six flèches au-dessus de l'endroit d'où elle part; autieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas sur la même flèche où elle était empilée.

Quand vous avez joué votre six et as ; votre homme joue le dé à son tour ; s'il fait un doublet, par exemple, terne ou double deux ; comme sur les cases du trois et du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui ; mais parce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, et joue derechef ; et s'il fait un second doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dé, jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

Voilà donc deux choses essentielles à remarquer en ce jeu.

La première, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des joueurs, l'autre le joue, supposé qu'il le puisse ; et s'il ne le peut pas, il n'est joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux et as qu'il a joué ; vous avez ensuite joué, et avez amené le même coup que vous avez pareillement joué ; votre homme rejoue et fait encore deux et as ; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déjà abattus.

La seconde, que celui qui fait un doublet conserve le dé, et joue jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

On appelle coups simples les coups inégaux, comme sont six et cinq, cinq et quatre, trois et deux, quatre et trois.

Les doublets sont deux nombres semblables, tels que sont sannes, double deux, terne, quaderne, ambesas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'est d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amène, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas ; car celui contre qui l'on joue, n'est pas obligé de vous avertir de votre jeu ; au contraire, il a intérêt que vous oubliez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

De la manière de lever et de rompre le jeu.

Après avoir *rabattu* ses dames de dessus les diverses piles et tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, lève à chaque coup de dé les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait beset, il lève les deux dames de la première case, et parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second beset, il ne lève rien, ne lui étant pas permis de jouer beset tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case, en ce jeu, a son nombre fixe et certain, et que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux deux, et la troisième un trois, et ainsi des autres ; et quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont. joués par l'autre, cette règle reçoit ici son exception ; car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux et le trois, etc. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, et que votre homme ayant tout rabattu et levé un beset, ait fait un second beset; en ce cas, ni lui ni vous ne lèverez rien: lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer ; et vous, parce que c'est une des règles de ce jeu, que l'on ne peut rien lever, tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames : ainsi, n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point ; mais, qui

plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, et c'est votre homme qui les joue pour vous, jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière dame; ce qui fait bien souvent que votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever lors que votre dernier nombre arrive; quelquefois même il n'en a plus qu'une : mais quand une fois vous avez abattu votre dernière dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux ; lui au contraire, travaille toujours pour vous ; car, comme il a peu de dames, il ne saurait si facilement faire les nombres qui lui manquent ; et il arrive assez souvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ses dames, a gagné la partie.

La règle que bois touché doit être joué, n'a point lieu en ce jeu, parce que, comme il a été dit, chaque pile de bois a son nombre fixe, étant impossible de pouvoir jouer le même nombre de différens endroits : ainsi, supposé que vous ayez fait un carme, et qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrième case, vous ayez abattu deux dames de la cinquième, vous pouvez, et même vous devez remettre vos deux dames sur votre cinquième pile, et jouer votre carme comme il doit être joué.

Règles du jeu du Plein

De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme le jeu du Plein.

Ceux qui savent jouer au Trictrac apprennent très-facilement ce jeu; il demande quelque conduite, mais l'on peut dire que le hasard y a plus de part que le bien joué, puisque celui qui y fait les plus grands nombres, gagne infailliblement la partie.

Il est appelé le jeu du Plein, parce que les joueurs ne tendent qu'à remplir et faire le plein, c'est-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes et accouplées dans la table du grand jan, que l'on appelle au Trictrac indifféremment grand jan, ou grand plein.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

L'on joue ce jeu dans un Trictrac, dans lequel il faut qu'il y ait trente dames, moitié d'une couleur et moitié d'une autre, deux cornets et deux dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une, ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer, le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer, on doit, suivant les règles de l'honnêteté, donner le choix des dames et des cornets à la personne quel'on considère.

Ensuite, on tire à qui aura le dé : pour cela, chacun en prend un et le jette; celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.

Il faut disposer le Trictrac de la même manière que si l'on voulait jouer au jeu de Trictrac ; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plein, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait, chacun empile ses dames sur la première case ou lame de la table la plus éloignée du jour, tout de même qu'au Trictrac.

De la manière de nommer, de jouer ou de jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

Le Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les règles du Revertier ; ainsi, on n'en dira rien ici.

De la manière de jouer ses dames, et la fin du jeu.

Vos dames étant empilées, comme il vient d'être dit, il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les flèches du grand jan, parce qu'il est facile de couvrir après, quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu-de mettre une seule dame dans le coin que l'on nomme, au Trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent, comme au Revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde de ne point forcer son jeu, et tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plutôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie ; mais il n'a pas le dé pour la revanche, et on tire à qui l'aura.

Règles du jeu du Toc.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme du Toc.

Tous ceux qui savent le jeu du Trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un et l'autre consistent dans les mêmes règles, dans la même marche et disposition du jeu.

Il est appelé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher et battre leur adversaire, ou de gagner une partie double ou simple par un jan ou par un plein, ainsi qu'il sera expliqué ci-après.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

Ce jeu se réglant comme le Trictrac, il faut, pour y jouer, avoir un Trictrac garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dés, et de deux fiches ou fichets pour marquer les trous ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit, de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames et des cornets.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer (car on ne peut jouer que deux ensemble) tirent le dé à qui l'aura.

De la manière de disposer le jeu et placer ses Dames pour jouer.

L'on place ses dames à ce jeu, de même qu'au Trictrac ; c'est-à-dire, que l'on les met sur la première lame de la première table, pour les mener ensuite dans la seconde, et y faire son plein et son grand jan.

De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

L'on nomme les nombres du dé en ce jeu, comme au Trictrac ; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, et ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, suivant qu'il est dit dans les règles des jeux précédents, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

L'on ne marque pas, en ce jeu, des points comme au jeu de Trictrac; mais au lieu de points, on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous ; il dépend des joueurs d'en fixer le nombre ; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit jan fait, à la réserve d'une demi-case, et qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit jan par un nombre simple : si nous jouïons au Trictrac, je marquerais seulement quatre points : mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, et j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si, en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, et que la double ira ; alors, si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous batte une dame par deux moyens ou par doublet, ou en un mot, que je fasse quelque jan ou rencontre du jeu du Trictrac par doublet; comme, par exemple, si je battais le coin, ou que, commençant la partie, je fisse jan de deux tables par doublet, ou jan de méséas par doublet; en ce cas, je gagnerais la double, et vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans et coups du Trictrac se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé a la liberté de s'en aller, de même qu'au Trictrac.

Pour ce qui est de la manière de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, et toujours couvert, tant qu'il est possible.

Bräde suédois

Le bräde - parfois également appelé «jeu de bräde suédois» - se joue suivant plusieurs variantes de règles. Les règles de jeu ci-après avaient été adoptées par les Amis du bräde du Musée Vasa lors de l'assemblée annuelle du 26 février 2003.

Introduction

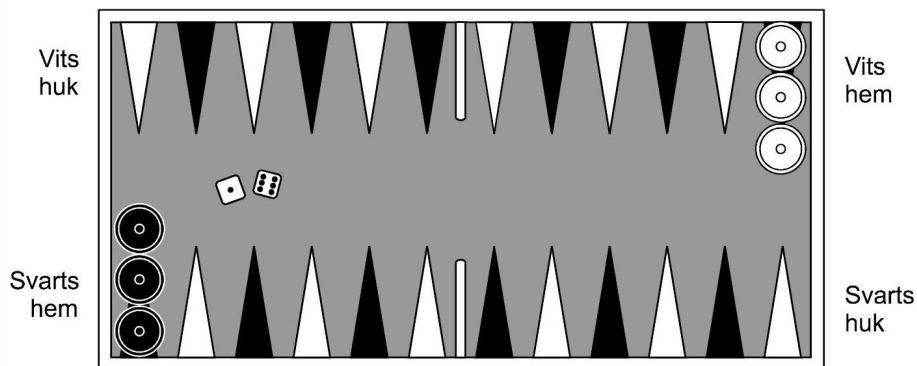
Pour jouer au bräde, il vous faut un trictrac, deux paires de dés, quinze dames claires et quinze dames foncées. Le trictrac est en général intégré dans une table ou dans une boîte pliante. À l'intérieur du trictrac, le long de chacun des grands côtés, se trouvent vingt-quatre compartiments triangulaires -

douze de chaque côté - que l'on appelle flèches ou lames. Ces flèches sont alternativement foncées (noires ou rouges) et claires (blanches ou jaunes). Au milieu de chaque grand côté se trouve une bande saillante qui divise les douze flèches en deux groupes de six flèches chacun. Il arrive qu'il n'y ait qu'une seule bande traversant tout le trictrac de bord à bord. Chaque groupe de six flèches forme un quartier.

Une partie de bräde se joue entre deux personnes assises l'une en face de l'autre, de chaque côté des grands côtés du trictrac. L'un des joueurs utilise les dames blanches, l'autre les dames noires. Avant que la partie ne commence, chaque joueur place toutes ses dames sur la flèche située tout à fait à droite du côté opposé du trictrac. Cette flèche s'appelle la maison du joueur. Le jeu est une course : il s'agit de faire parcourir à ses dames un tour complet du trictrac le plus rapidement possible et de les faire sortir vers une flèche virtuelle située hors du trictrac, tout en cherchant à empêcher l'adversaire d'avancer, en bâtissant des obstacles et en frappant ses dames. Un joueur peut l'emporter en étant le premier à sortir toutes ses dames, mais il lui est également possible de gagner la partie en disposant toutes ses dames selon un motif particulier dans le dernier quartier, ou encore en frappant tant de dames adverses que celui-ci ne puisse plus les rentrer sur le trictrac.

Les joueurs utilisent chacun leur propre paire de dés. Pour décider qui commencera la première partie d'un match, chaque joueur lance un de ses dés. Cela s'appelle «teker». Celui qui obtient le plus petit nombre commence. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, ils recommencent à teker. Dans toutes les autres parties du match, c'est toujours le perdant de la partie précédente qui commence.

Svart spelare



Vit spelare

Comment les dames se déplacent

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle et avancent leurs dames sur les flèches dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du trictrac. Les dames quittent d'abord la maison et se déplacent vers la gauche sur le côté opposé du trictrac, puis passent sur votre propre côté du trictrac et continuent vers la droite. Dans ce qui suit, les quartiers seront numérotés de un à quatre

dans le sens du parcours des dames. Remarquez que le premier quartier du joueur blanc constitue le troisième quartier du joueur noir, et ainsi de suite. Les dames ne peuvent pas quitter le quatrième quartier du joueur avant la fin de la partie, lorsque le jeu de maison a commencé.

Une dame doit toujours être déplacée d'un nombre de flèches égal au nombre de points indiqué par le dé dont vous faites usage. Vous pouvez choisir de déplacer une ou deux dames. Si, par exemple, vous avez obtenu 6-4, vous pouvez soit avancer une seule dame de dix flèches (prendre «plein» avec une dame), soit avancer une dame de quatre flèches et une autre dame de six flèches. Prendre plein avec une dame est toujours considéré comme deux déplacements (un pour chaque dé). La dame ne peut donc pas être déplacée directement sur la flèche d'arrivée, mais doit effectuer une escale en chemin, dans notre exemple (6-4) soit sur la quatrième flèche, soit sur la sixième.

Si les deux dés indiquent le même nombre de points, vous avez fait «un doublet». Chaque dé d'un doublet se compte deux fois, c'est-à-dire que vous devez, au total, effectuer quatre déplacements du nombre de points indiqué sur chacun des dés. Avec, par exemple, 5-5 (quines), vous jouez donc quatre fois cinq, et non pas deux, et vous pouvez choisir de déplacer une, deux, trois ou quatre dames. Si vous ne déplacez qu'une seule dame, celle-ci devra faire trois escales avant d'atteindre la vingtième flèche à partir de son point de départ.

Si vous pouvez jouer pour les deux dés, vous êtes tenu de le faire, mais il se peut que cela soit impossible dans certains cas. Vous devez alors utiliser le maximum de points possible. Si vous ne pouvez jouer que pour l'un des deux dés, vous devez jouer pour celui-ci et abandonner l'autre. Abandonner un dé se dit «faire faute». Il arrive que se présente la situation particulière où vous puissiez jouer pour l'un ou pour l'autre des deux dés, mais non pour les deux à la fois. Vous devez alors jouer le dé le plus élevé et faire faute sur l'autre. De même, s'il vous est impossible de jouer quatre fois lors d'une alle, vous devez jouer autant de fois que possible.

Un joueur qui ne peut effectuer aucun déplacement fait faute sur tout le coup et passe son tour jusqu'au prochain lancer.

Demi-cases et cases

Une dame isolée sur une flèche s'appelle une demi-case, tandis que deux dames ou davantage forment une case. Si la case se compose d'au moins trois dames, on l'appelle également surcase ou polonaise. Lorsque vous déplacez une dame de manière à former une case, on dit que vous «casez» ou que vous «liez». Si les dames d'une case sont séparées de telle sorte qu'elles redeviennent des demi-cases, on dit que l'on «brise une case». Par tradition, lorsqu'une

case comporte un nombre pair de dames, on les empile en deux piles égales. Une dame surnuméraire se place au milieu des deux piles.

Une demi-case est sans défense et peut être frappée par les dames de l'adversaire. Une case, en revanche, est protégée et ne peut pas être frappée, à moins que le joueur n'ait construit un obstacle infranchissable au moyen de ses cases (voir section 6).

Comment l'on frappe les demi-cases et comment l'on rentre les dames

Une demi-case est frappée lorsqu'une dame adverse atterrit - ou même seulement fait escale - sur la flèche où se trouve cette demi-case. La dame frappée est placée sur la bande ou, si la bande est trop étroite ou ne traverse pas le trictrac de bord à bord, au milieu du trictrac de jeu. Un joueur qui a une ou plusieurs dames frappées ne peut déplacer aucune autre dame sur le trictrac tant que les dames frappées n'ont pas été rentrées.

Les dames frappées doivent être rentrées dans le premier quartier, là où se trouve la maison du joueur. Si, par exemple, vous avez une dame frappée et que vous jouez 3-2, vous pouvez choisir de placer

cette dame soit sur la deuxième flèche, soit sur la troisième. De là, vous pouvez la faire avancer jusqu'à la cinquième flèche, ou bien déplacer une autre dame déjà présente sur le trictrac. Il ne vous est en revanche pas permis d'additionner les deux dés et de déplacer directement cette dame frappée jusqu'à la cinquième flèche. Remarquez qu'une dame rentrée ne se retrouve pas sur la même flèche qu'une dame qui quitterait la maison : la dame rentrée part de l'extérieur du trictrac et passe par la maison en chemin. Une dame qui quitte la maison sur un trois se retrouverait, par exemple, sur la quatrième flèche, tandis qu'une dame rentrée pour un trois se placerait sur la troisième flèche.

Les dames ne peuvent être rentrées que sur des flèches libres ou sur des flèches où l'adversaire possède une demi-case. Dans ce dernier cas, la demi-case adverse est naturellement frappée à son tour et devra être rentrée par l'adversaire. Il n'est pas permis de rentrer une dame sur l'une de vos propres demi-cases, ni sur l'une de vos éventuelles cases dans la maison. Il n'est pas davantage permis de rentrer une dame sur l'une des cases de l'adversaire, sauf s'il a construit tant de cases dans le premier quartier qu'elles constituent un obstacle infranchissable (voir section 6). Si vous tentez de rentrer une dame et que vous ne «touchez» aucune flèche disponible, vous devez faire faute.

Les cases ne peuvent pas être posées partout sur le trictrac

Sur le côté opposé du tablier, vous ne pouvez caser que sur la flèche située tout à fait à gauche, c'est-à-dire la sixième flèche du deuxième quartier. Cette flèche s'appelle votre coin de repos et elle est, pour des raisons évidentes, extrêmement précieuse dans le jeu. Il n'est pas permis de caser sur les autres flèches du premier ou du deuxième quartier. Sur votre propre côté du tablier, c'est-à-dire dans les troisième et quatrième quartiers, vous pouvez en revanche caser partout. (Les dames empilées dans la maison au début de la partie sont considérées comme formant une case ; mais puisque vous ne pouvez pas rentrer de dames dans la maison tant qu'il vous reste encore des dames à y faire sortir, il vous est impossible de reconstituer une case dans la maison une fois que cette case initiale a été rompue.)

Les dames peuvent passer librement par-dessus les cases de l'adversaire, mais il ne vous est permis ni d'atterrir ni de faire escale sur une flèche où l'adversaire a une case. Un joueur qui maintient ses cases bien resserrées rend donc difficile à l'adversaire le fait de les dépasser. Un bloc de cinq cases consécutives ne peut, par exemple, être franchi que si l'adversaire déplace une dame située juste derrière le bloc avec un six. Six ou sept cases consécutives seraient en principe impossibles à franchir, mais, ainsi qu'on l'a déjà laissé

entendre, les cases ne sont pas protégées lorsque, par elles, elles forment un obstacle infranchissable. C'est un objectif stratégique important au bräde que de s'efforcer de construire des obstacles comportant jusqu'à cinq cases consécutives.

Les cases peuvent être «explosées» si le joueur n'a aucune chance de passer

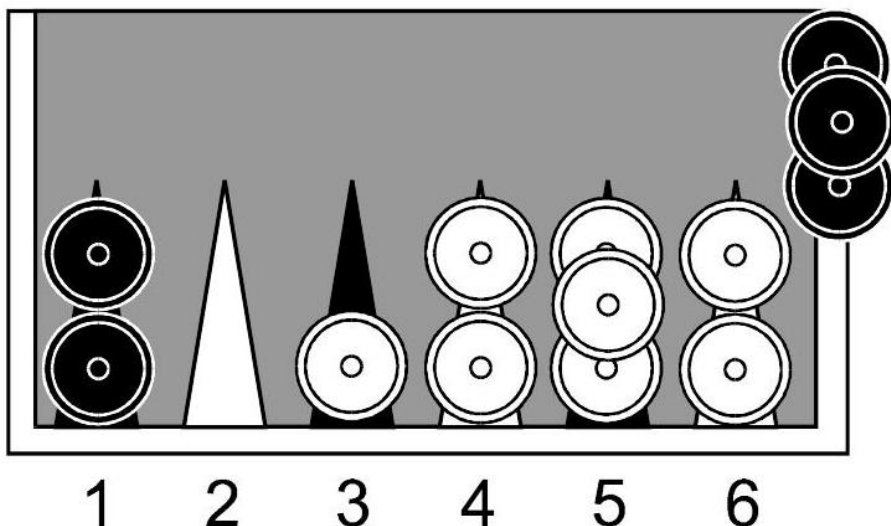
Lorsqu'il est impossible à un joueur de passer les cases de l'adversaire n'importe où sur le trictrac, ce joueur a le droit de se frayer un passage en «faisant exploser» l'une des cases. Une case est explosée lorsqu'une dame atterrit, fait escale ou est rentrée sur la flèche où se trouve cette case. Toutes les dames de la case explosée sont considérées comme frappées et devront être rentrées par l'adversaire.

De tels obstacles infranchissables peuvent apparaître dans deux types de situations. Le premier cas se produit lorsque l'adversaire a placé plus de cinq cases consécutives. Vous avez alors le droit de faire exploser n'importe laquelle de ces cases, mais vous n'êtes pas obligé de le faire s'il existe d'autres possibilités de jouer vos dés. – Remarquez que les cases doivent former un obstacle continu sur

vosre trajectoire pour que vous ayez le droit de les faire exploser. Dans le cas (peu probable) où l'adversaire aurait posé une case sur son coin de repos et sur les cinq premières flèches de son troisième quartier, vous n'auriez pas le droit de faire exploser cet obstacle : il ne se trouve pas entièrement sur votre trajectoire, puisque vous ne pouvez jamais déplacer de dames depuis le coin de repos de l'adversaire (c'est-à-dire la dernière flèche de votre quatrième quartier) vers son troisième quartier (c'est-à-dire votre premier quartier).

La seconde situation donnant droit à l'explosion se produit lorsque vous avez des dames frappées qu'il faut rentrer, mais que le nombre de dames frappées dépasse le nombre de flèches disponibles dans le premier quartier. Une flèche est disponible si elle est libre ou si l'adversaire y possède une demi-case. Si l'une de vos dames est rentrée sur l'une des cases de l'adversaire, toutes les dames de cette case seront, dans ce cas, frappées et devront être rentrées par lui. Remarquez que les cases peuvent être explosées dès avant que toutes les flèches disponibles du premier quartier aient été occupées par vos dames. L'adversaire est tenu de laisser suffisamment de place pour que l'ensemble de vos dames frappées puissent en permanence trouver place sur l'espace disponible du premier quartier.

La figure ci-dessous représente le quartier de maison du joueur noir. Celui-ci a trois dames frappées à rentrer, mais seulement deux flèches disponibles (2 et 3). Noir a donc le droit de faire exploser l'une des cases de l'adversaire, mais, dès que cela aura été fait, le nombre de dames frappées ne dépassera plus le nombre de flèches disponibles, et le droit de noir à faire exploser prendra fin. Si noir obtient 6-2, il fait exploser la case de la flèche 6 avec le six et rentre une dame sur la flèche 2 avec le deux. S'il obtient 5-3, il fait exploser la case de la flèche 5 et frappe la demi-case sur la flèche 3. S'il obtient 6-5, il fait exploser la case de la flèche 6 avec le six et fait faute sur le cinq. Il ne lui est pas permis de faire exploser la case de la flèche 5 dans ce cas, car il est tenu d'utiliser le dé le plus élevé. S'il obtient 2-1, il rentre une dame avec le deux et fait faute sur l'un.



Il existe une exception aux règles d'explosion ci-dessus : lorsqu'un joueur a déjà ramené quatorze dames à la maison et qu'il ne lui reste plus qu'une seule dame en jeu, plus aucune case ne peut être explosée, en quelque circonstance que ce soit. Cette règle entre en jeu lorsque la dernière dame d'un tel joueur se trouve frappée. L'adversaire a alors le droit de la bloquer au moyen de six ou sept cases consécutives, de sorte que cette dame ne puisse pas les franchir, et peut-être même pas rentrer sur le trictrac. Si la dame de ce joueur vient à se retrouver juste contre un tel bloc, elle ne peut plus se déplacer - quels que soient les dés qu'il obtient - et doit passer son tour. On l'appelle alors junker, terme bas-allemand qui, dans ce contexte, se traduit à peu près par «vagabond».

Jeu de maison

Vous pouvez gagner une partie de bräde de plusieurs manières. La victoire la plus simple s'appelle hemspeel, le «jeu de maison», et consiste à amener toutes vos dames sur une flèche vingt-cinquième imaginaire située hors du trictrac. On dit alors que vous «sortez» ou que vous «ramenez à la maison» vos dames. (À l'origine, on ramenait les dames dans la maison même. Les dames qui avaient une fois été ramenées dans la maison étaient, naturellement, retirées du jeu ; la maison était donc considérée comme vide et disponible pour les autres dames tant

qu'il ne s'y trouvait que des dames déjà rentrées. Pour éviter de confondre les dames entre elles, on retire désormais du trictrac les dames ramenées et on les place hors du trictrac.)

Un joueur ne peut commencer à ramener ses dames à la maison que lorsqu'il a rassemblé toutes ses dames dans le quatrième quartier. Chez les Amis du bräde du Musée Vasa s'applique en outre la règle importante suivante : lorsqu'un joueur déplace une dame en vertu d'un dé, il ne peut ramener cette dame à la maison que si elle se trouve en dernière position, ou à égalité de dernière position, parmi toutes ses dames du quatrième quartier. Si le dé montre un nombre trop faible pour ramener cette dernière dame, le joueur doit au contraire avancer l'une de ses dames. Si cela lui est impossible, il est contraint de faire faute. Une dame qui effectue une ou plusieurs escales avant d'être ramenée doit se trouver en dernière position à chaque escale.

Si un dé montre exactement le nombre de points nécessaire pour ramener la dernière dame, cette dame est toujours ramenée - il n'existe aucun autre moyen d'utiliser ce dé. On dit alors que l'on «rentre juste». Si un dé montre plus de points qu'il n'en faut pour ramener la dernière dame, il est permis de ramener tout de même cette dame, bien qu'elle ne se retrouve pas réellement sur la flèche imaginaire hors du trictrac. On dit alors que le coup est «réduit», parce que les points du dé ne sont pas entièrement utilisés. Un joueur doit toujours veiller à ce que la réduction totale du coup soit

aussi faible que possible.

Si une ou plusieurs dames sont frappées alors que vous avez commencé à les ramener à la maison, vous ne pouvez plus en ramener aucune autre tant que la ou les dames frappées n'ont pas été ramenées de nouveau dans le quatrième quartier.

Les quatre exemples de jeu suivants illustrent les règles de jeu de maison appliquées par les Amis du bräde du Musée Vasa. Blanc a commencé à ramener ses dames et n'a plus aucune dame dans le premier, le deuxième ou le troisième quartier. Dans la figure 1, blanc joue 3-2. Il ne peut ramener aucune dame, ni depuis la flèche 22 ni depuis la 23, puisqu'il lui reste des dames sur la 21. Il n'existe qu'une seule manière d'utiliser le trois : il doit déplacer une dame de la flèche 21 à la 24. Blanc doit ensuite avancer encore une dame avec le deux, soit depuis la 21, soit depuis la 22. Quoi qu'il fasse, il créera une demi-case. Dans la figure 2, blanc joue 5-2. Il doit ramener une dame depuis la flèche 22 et une autre depuis la 24. La réduction totale est de trois points. Là encore, une demi-case subsiste. Il ne lui est pas permis de jouer de la flèche 22 à la 24 puis de ramener cette dame, car la réduction totale serait alors de quatre points. Dans la figure 3, blanc joue 5-3. Il ne peut ramener aucune dame. Le cinq ne peut être utilisé qu'en avançant la dame de la flèche 19 à la 24, et le trois qu'en avançant l'une des dames de la 21 à la 24. Dans la figure 4, blanc joue 4-4. Blanc doit faire faute sur tout le coup, car la dame de la flèche 20 est bloquée par la

case de la dernière flèche, et les dames de la flèche 21 ne peuvent pas être ramenées tant que la dame de la 20 n'a pas bougé. - Les joueurs qui observaient d'autres règles de jeu de maison remarqueront que les demi-cases se multiplient davantage avec les règles du Musée Vasa qu'avec d'autres variantes, et que le jeu de maison progresse également plus lentement. Le joueur en retard a ainsi davantage de chances de parvenir à un beau jeu (voir la section suivante).

Fig. 1 :

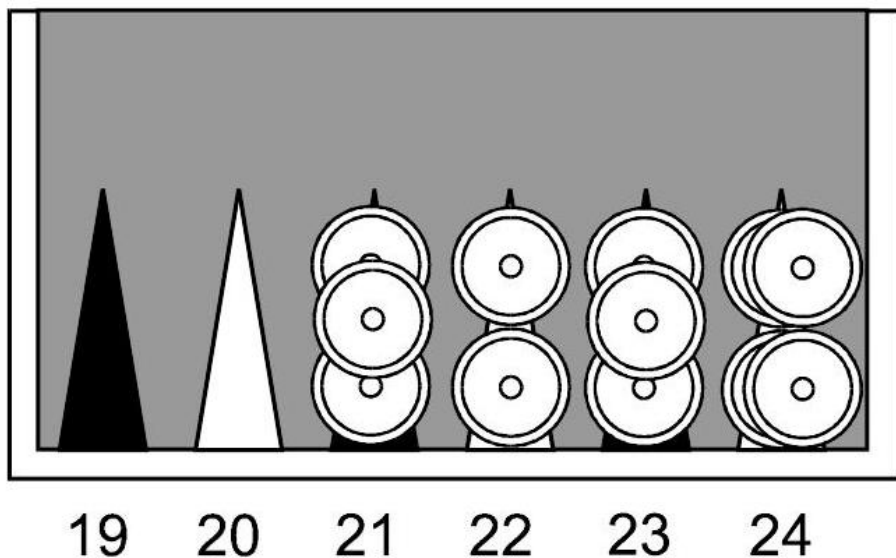


Fig. 2 :

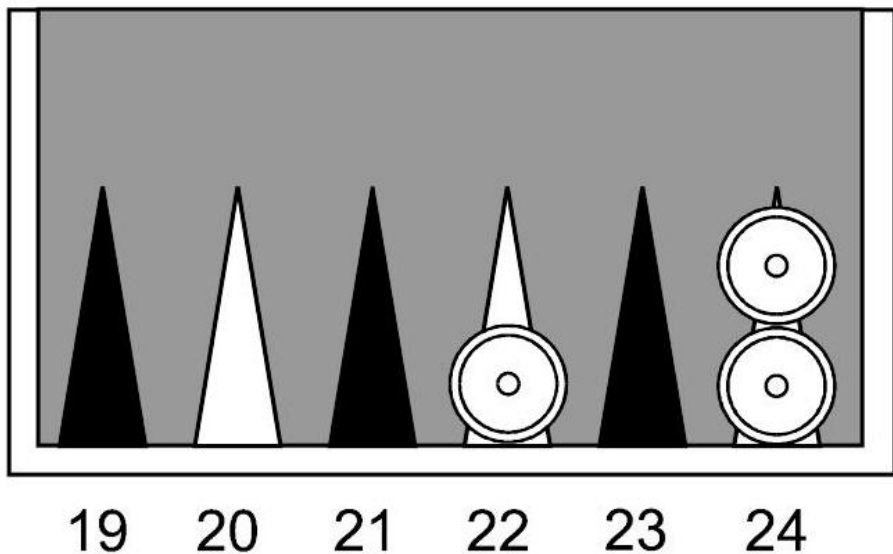


Fig. 3 :

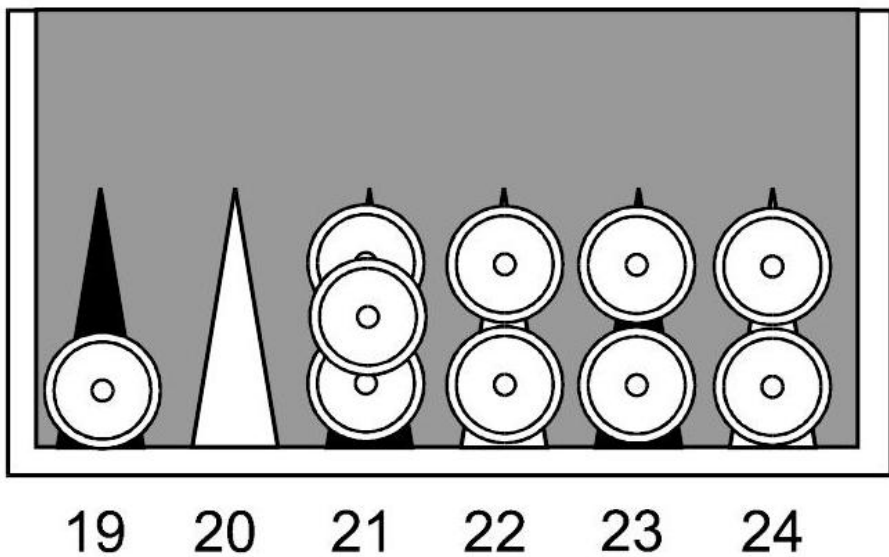
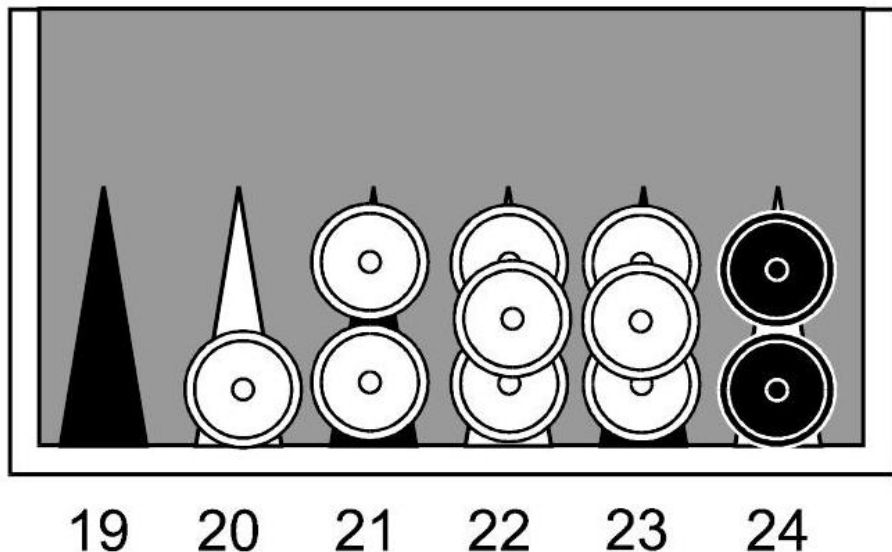


Fig. 4 :



Beau jeu

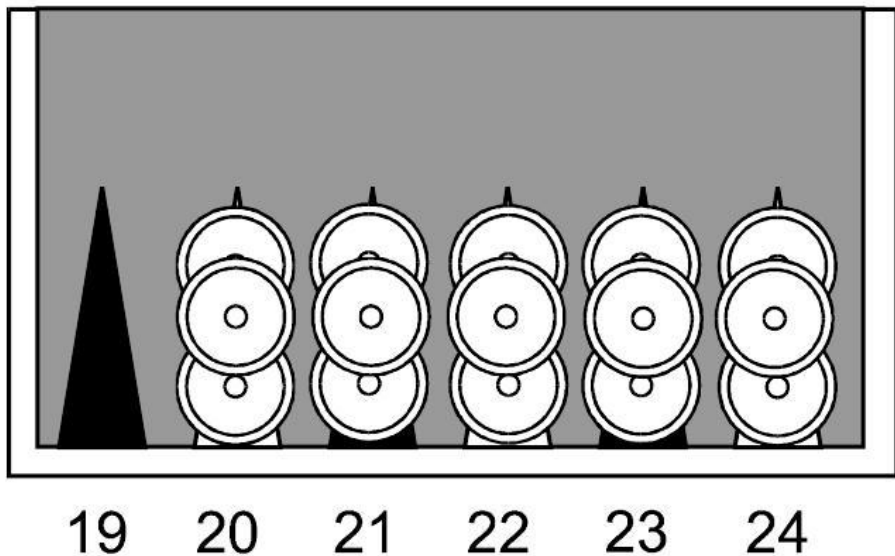
Un joueur peut gagner par ce que l'on appelle un «beau jeu» en disposant ses dames selon l'un des quatre motifs prédéterminés dans le quatrième quartier. Les quatre beaux jeux sont :

- Jeu de couronne simple : trois dames sur chacune des cinq dernières flèches (20-24).
- Jeu de couronne double : cinq dames sur chacune des trois dernières flèches (22-24).
- Jeu d'escalier : sept dames sur la dernière flèche (24), cinq dames sur l'avant-dernière (23) et trois dames sur l'antépénultième (22).

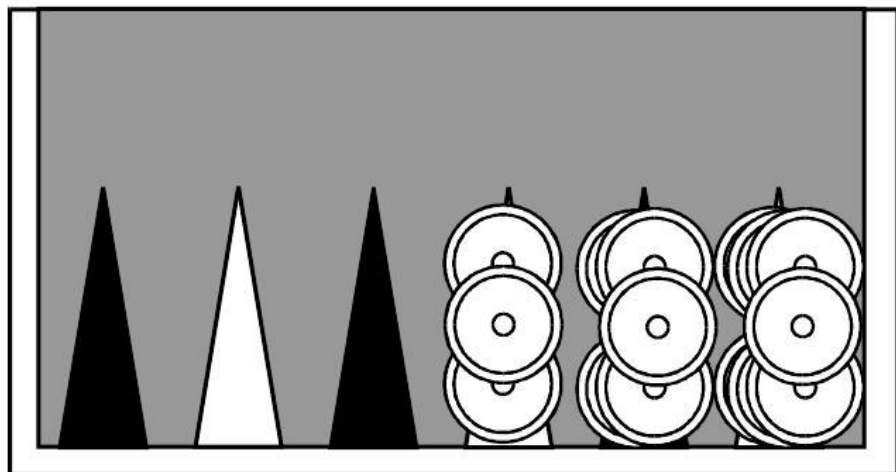
- Jeu «monté» (uppspel) : les quinze dames sur la dernière flèche (24).

Dès qu'un joueur a ramené une dame à la maison, il a perdu la possibilité de réaliser un beau jeu.

Jeu de couronne simple :

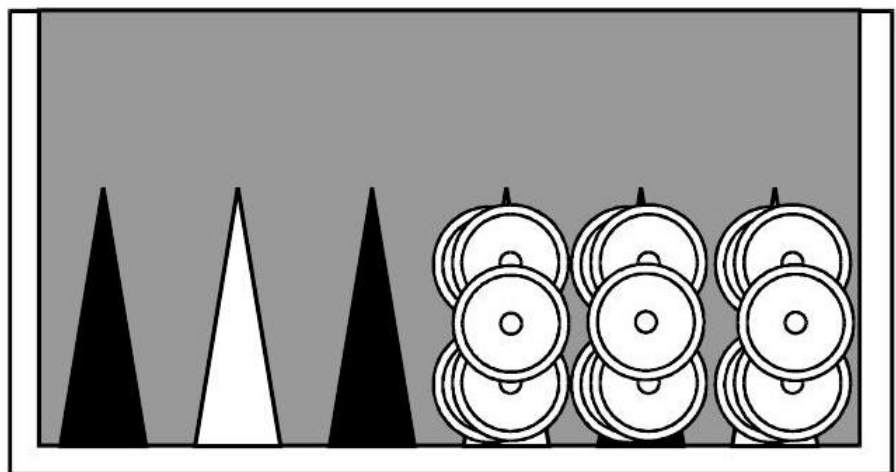


Jeu d'escalier :



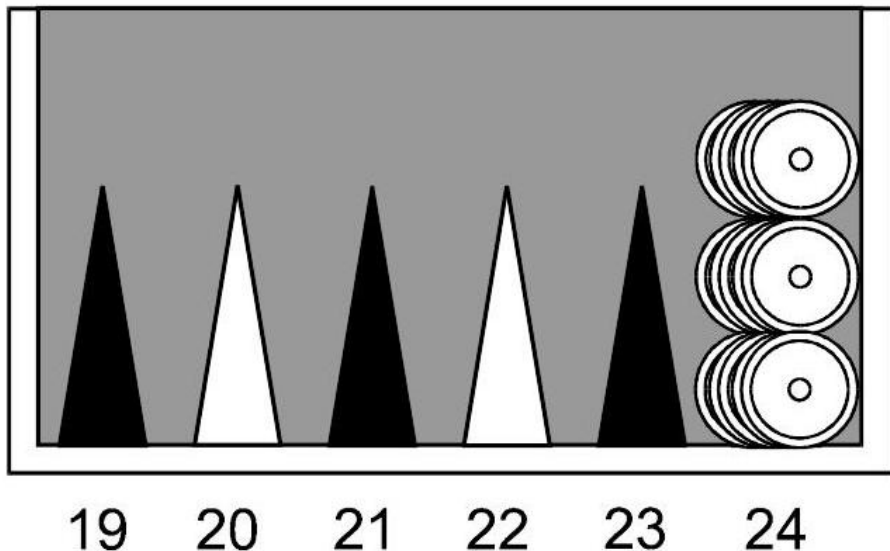
19 20 21 22 23 24

Jeu de couronne double :



19 20 21 22 23 24

Jeu monté :



Munk

Si un joueur achève un jeu de maison ou un beau jeu alors que l'adversaire a encore une ou plusieurs dames frappées, la victoire est plus fortement valorisée. On dit alors que le joueur gagne son jeu de maison ou son beau jeu «avec munk».

Jan

Un joueur met son adversaire «jan» lorsqu'il frappe tant de dames que celui-ci ne peut matériellement plus les rentrer. Cela se produit lorsque l'adversaire a davantage de dames frappées qu'il n'existe de flèches dans son premier quartier qui soient soit libres, soit occupées par des cases ou des demi-cases du joueur : l'adversaire aurait, dans ce cas, encore des dames frappées même si on lui permettait de continuer à rentrer des dames jusqu'à ce qu'il eût rempli tout son premier quartier.

Le jan est une victoire très valorisée au bräde, et une grande part de la tactique d'une partie consiste à se ménager une bonne position de départ pour parvenir au jan. Il importe de construire le plus rapidement possible cinq cases consécutives quelque part dans le premier ou le deuxième quartier de l'adversaire, ce qui rend difficile à celui-ci le passage de ses dames de la maison vers des cases dans les troisième et quatrième quartiers. Il se voit contraint de sortir davantage de demi-cases de la maison, ou de briser l'une de ses cases. Le joueur frappe les nouvelles demi-cases ainsi forcées dans le troisième et le quatrième quartiers de l'adversaire, tout en avançant ses cinq cases en bon ordre jusqu'au deuxième quartier adverse, de manière à ne jamais lui laisser la possibilité d'exploser. Le joueur doit aussi veiller à poser régulièrement quelques-unes de ses dames non liées comme demi-cases dans le premier quartier de l'adversaire. Celui-ci ne pourra guère éviter de frapper ces demi-cases, ce qui fournit au joueur un flux constant de nouvelles dames qui se retrouvent en embuscade

contre les demi-cases ennemies. Lorsque l'adversaire est contraint d'exposer sa septième demi-case - ou, si la case de la maison n'a pas encore été brisée, sa sixième demi-case - on dit qu'il a sorti sa «demi-case de jan». Il ne reste alors au joueur qu'à frapper toutes les demi-cases adverses situées en dehors du premier quartier.

Sprängjan

Un joueur peut mettre son adversaire jan non seulement en frappant sa demi-case de jan, mais parfois aussi en faisant exploser l'une de ses cases dans le premier quartier. On parle alors de sprängjan, qui est la manière la plus prestigieuse de gagner une partie de bräde. Remarquez qu'une explosion ne se traduit pas toujours par un sprängjan. Si l'adversaire peut encore rentrer ses dames, il n'a pas perdu la partie. Dans certaines positions, il peut même lui être avantageux de voir l'une de ses cases explosée.

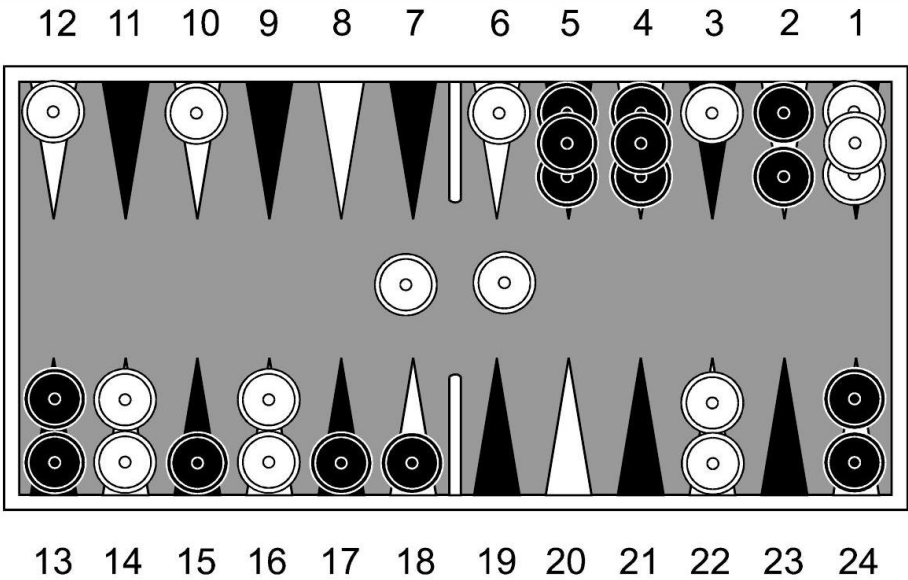
Tenter un sprängjan est à la fois difficile et risqué. Les attaques de sprängjan peuvent être déclenchées sous diverses conditions, mais le principe fondamental est le suivant : un joueur frappe deux demi-cases adverses à un moment où l'adversaire possède de nombreuses cases - si possible des surcases - dans le premier quartier du joueur. Le joueur s'efforce alors de remplir le plus

vite possible toutes les flèches libres de son propre premier quartier. S'il y parvient avant que l'adversaire n'ait rentré ses dames frappées, il pose des demi-cases dans le troisième quartier en brisant des cases, ou en rentrant des dames depuis le deuxième quartier. Il y a alors de fortes chances que l'adversaire touche l'une de ces demi-cases lorsqu'il rentre ses dames. Dès qu'une de ces demi-cases posées est frappée, le joueur gagne le droit de faire exploser vers l'intérieur, puisque son premier quartier est bloqué par les cases de l'adversaire et par les dames qu'il vient de poser. Il arrive qu'il faille faire exploser plus d'une case pour que l'adversaire se retrouve sprängjan. - Il est important que l'adversaire ait encore deux dames frappées au moment où le joueur expose des demi-cases dans le premier quartier ; autrement, l'adversaire obtient un déplacement pour le second dé en rentrant, et peut par exemple briser une case dans le premier quartier du joueur ou prendre d'autres contre-mesures.

Dans la figure ci-dessus, le joueur blanc tente de faire de noir un sprängjan. Les flèches du trictrac ont été numérotées du point de vue de blanc, en commençant par la maison de blanc (flèche 1). Blanc a réussi à forcer une position dans laquelle il a le droit de faire exploser : il a deux dames frappées à rentrer, mais aucune flèche disponible dans le premier quartier. Si blanc obtient soit un quatre, soit un cinq, noir devient immédiatement sprängjan. Si blanc obtient 6-2, 3-2, 2-2 ou 2-1, il fait exploser la case noire sur la flèche 2 avec le deux,

mais doit faire faute sur l'autre dé. Noir a maintenant lui aussi le droit de faire exploser, et devient par là même favori : si, avant que blanc n'obtienne un quatre ou un cinq, noir obtient un deux ou un quatre, c'est blanc qui devient sprängjan. Ce renversement rapide de la situation n'est pas une complication rare dans les scénarios de sprängjan. Une fois que l'on a exposé des demi-cases dans le troisième quartier, un grand nombre de coups suivants deviennent des coups forcés. Les possibilités d'influer sur le déroulement de la partie, si l'on ne reçoit pas les bons dés, restent limitées, et il importe donc de s'assurer que l'on a réellement l'avantage avant de «mettre la balle en mouvement».

Si blanc ne touche aucune des cases de noir, la situation se complique un peu. C'est à noir de lancer et il dispose de toutes les possibilités de prendre l'initiative dans le jeu, mais il a en même temps un grand nombre de cases dans son troisième quartier qui peuvent être explosées et qu'il doit débarrasser rapidement. Il est laissé au lecteur le soin de réfléchir à la manière dont noir devrait jouer, par exemple, 3-1.



Le dernier coup d'une partie

Une partie prend fin dès qu'un joueur soit a ramené sa dernière dame à la maison, soit a disposé ses dames selon l'un des quatre motifs de beau jeu, soit a frappé plus de dames adverses que celui-ci ne peut en rentrer. Un joueur qui peut terminer la partie n'est pas obligé de le faire si un autre coup lui est possible. Il n'est toutefois pas permis de poursuivre la partie une fois que l'un des trois critères de fin ci-dessus a été rempli, même si le joueur qui accomplit le coup final n'a joué que pour l'un des deux dés et pourrait encore jouer pour l'autre. Par exemple, un joueur ne peut pas conclure un jeu de couronne simple en jouant deux cinq dans

une alle de cinq, puis en exposant une demi-case sur la flèche 20 en ramenant deux dames. (Si l'adversaire a de nombreuses demi-cases en jeu, cela donnerait autrement au joueur une possibilité supplémentaire de tenter le jan.)

Un joueur qui peut terminer la partie en jouant un seul des deux dés n'a pas à tenir le moindre compte de l'autre. Il lui est par exemple permis de faire faute sur le dé le plus élevé lors du dernier coup, et si le joueur a obtenu une alle, il peut, à son gré, choisir de jouer une, deux, trois ou quatre fois les points indiqués par les dés.

Un joueur n'est pas obligé de minimiser la réduction lors du dernier coup. Si, par exemple, il a une dame sur la flèche 19 et que l'adversaire possède une demi-case sur la flèche 21, il peut gagner «avec munk» sur 6-2 en frappant d'abord la demi-case adverse avec le deux, puis en ramenant sa dame à la maison. La réduction totale est alors de deux points. S'il avait au contraire ramené sa dame avec le six et fait faute sur le deux, la réduction eût été nulle.

Points

Une partie de bråde peut se terminer de sept manières différentes. Dans cinq de ces cas, le joueur victorieux peut en outre gagner «avec munk». Le tableau suivant indique la valeur en points attribuée à chaque cas.

Lorsque des joueurs expérimentés s'affrontent, on peut compter qu'entre un tiers et la moitié des parties se terminent par jeu de maison, et qu'un quart à un tiers des parties se terminent par beau jeu ou par jan. Le nombre de parties où quelqu'un devient sprängjan dépend, dans une très large mesure, de l'habileté des joueurs, mais se situe en général entre un ou deux pour cent et sept à huit pour cent. Le munk apparaît dans environ une partie sur dix. Parmi les beaux jeux, le jeu de couronne simple est le plus fréquent et le jeu monté le plus rare.

Matches

Un match se joue en un nombre impair de parties, le plus souvent trois, cinq ou sept. Si les joueurs obtiennent le même total de points, c'est celui qui possède le jeu le plus élevé, selon le tableau ci-dessous, qui l'emporte. Tous les jeux d'une même ligne sont, à cet égard, considérés comme d'égale valeur, par exemple le jeu d'escalier et le jeu monté, tandis qu'un jeu figurant sur une ligne supérieure est jugé plus élevé qu'un jeu figurant

sur une ligne inférieure, même si le nombre de points est le même ; le jeu d'escalier est ainsi mieux coté qu'un jeu de maison avec munk. Si les meilleurs jeux des deux joueurs sont d'égale valeur, on compare les deuxièmes meilleurs jeux, et ainsi de suite.

Les jeux au bräde

Jeu	Points
Sprängjan	6
Jan	4
Jeu de couronne simple avec munk	3
Jeu de couronne double avec munk	3
Jeu d'escalier avec munk	3
Jeu monté avec munk	3
Jeu de couronne simple	2
Jeu de couronne double	2
Jeu d'escalier	2
Jeu monté	2
Jeu de maison avec munk	2
Jeu de maison	1

-
1. I *Toccategli* har jeg spillet vundet, når jeg har talt brættet ud med mine *points*. ↵
 2. I *Trictrac* bliver hver gang for et simpelt kast markeret 2 *felten*, men for *doubletten* 4 *felten*; i *Toccategli* bliver for et simpelt kast, når jeg har truffet min modspillere blotte brikke, kun markeret 1, men for *doubletten* 2. ↵
 3. I *Toccategli* har man vundet spillet med 12 markerede *points*, og kan man begynde spillet på ny, eller, om man så synes, *continuere*. ↵
 4. Dette er i *Toccategli* ikke brugeligt. ↵
 5. I *Toccategli* kaldes det *parti simple*, når begge *partier* have bragt deres *points* i det andet *bræt*, hvor *hukken* bliver gjort. Har den ene kun 6, når den vindende har 12, så er det *parti double*, ligesom det, når den tabende kun har markeret 2 eller 3 *points*, kaldes *parti triple*, og dersom han slet intet har markeret, kaldes det *quadruple* eller *matsch*. ↵
 6. Ligeledes sker det også i *Toccategli*. ↵
 7. Dette sker ikke i *Toccategli*. ↵
 8. I *Toccategli* markeres i dette tilfælde ikke mere end 2 *points*. ↵
 9. I *Toccategli* markeres i første fald kun 2, men i sidste fald 4. ↵
 10. I *Toccategli* bliver det kun markeret med 2 og 4. ↵
 11. Men i *Toccategli* kun 2 og 4 *points*. ↵
 12. I *Toccategli* kan jeg altid gå over i min modspillere *bræt* eller *felt*, og må det altid ske med et *bånd* eller to brætter på én gang. Den, som går ud, har terningerne, og begynder der spillet igen. ↵ ↵
 13. I *Toccategli* kun 2, 4 og 6. ↵
 14. I *Toccategli* kun 2 og 4. ↵
 15. Dette behøves ikke i *Toccategli*, da modspilleren, om han endog traf min brikke, dog intet markerer, da han formedelst båndet ikke kan spille op, og altså slå den. ↵
 16. For hver kast, som man ikke kan trække eller spille, markerer i *Toccategli* modspilleren altid 1 *point*, men er det *doubletten* markerer han 2. ↵
 17. I *Toccategli* vinder han kun to *points*, og har vundet spillet, uden at

kunne tælle de overflødige *points* i det følgende spil. ↵

18. I *Toccategli* kun 1 *point*, når det sker ved simpelt, 2 *points* når det sker på to slags måder, og 3 *points* når det sker på tre slags måder. ↵

19. I *Toccategli* kun 2 *points*, enten man nu slår med dem på én eller to slags måder. ↵

20. I *Toccategli* gælder det kun 2 og 4 *points*. ↵ ↵

21. I *Toccategli* bliver hver gang markeret kun 1 *point* for et simpelt kast, og to *points* for *doubletten*. ↵ ↵

22. Alt dette er ikke brugeligt i *Toccategli*. ↵ ↵

23. I *Toccategli* vindes ved simple to *points*, og ved *doubletten* 4 *points*. ↵
↵

24. Dette falder bort ved *Toccategli*. ↵

25. Dette falder ganske bort i *Toccategli*. ↵

26. *Avec relevé*. À la partie à écrire, un marqué est gagné avec relevé quand le joueur n'a pas toujours tenu et a levé ses dames. ↵

27. Da den lille *bredouille* med løft er det dobbelte værd, og uden løft er det tredobbelte værd, kunne man tro, at den store *bredouille*, som med løft tæller firdobbelt, uden løft burde tælle sekسدobbelt. Men man må tage i betragtning, at i den lille *bredouille*, som kun kræver seks huller, er spilleren fri til at gå sin vej ved hvert af disse huller taget med hans terning, mens man i den store *bredouille* nødvendigvis skal lave alle huller fra det sjette inklusive - altså mere end halvdelen af de tolv nødvendige huller - i samme runde. Den store *bredouille* uden løft adskiller sig derfor fra den store *bredouille* med løft kun med hensyn til de fem første huller, mens forskellen mellem den lille *bredouille* med eller uden løft omfatter alle dens huller. Det er derfor tilstrækkeligt, at den store *bredouille* uden løft stiger i forhold fra fire til fem, skønt belønningen knyttet til den lille *bredouille* uden løft stiger fra to til tre. ↵ ↵

28. Synonymt med *fraise*. Til dette formål bruger man ofte enten en skive i rustfrit stål eller en mønt med et hul; det vigtigste er, at hullet i midten let kan rumme mærkestenen. Når man anvender en mønt, er det ideelt, at den valgte mønttype er den samme som den, der bruges til *jetonerne* og til *bredouillen*. ↵ ↵

29. For at forhindre enhver tvist har man aftalt, at den spiller, der forsømmer at tage *standarden* eller *slipsen* efter det første hul, ikke kan påberåbe sig den senere. ↵ ↵

30. Damernes udgang i *jan de retour* (returnspillet) tæller ikke som et løft. ↵ ↵

31. Eksempel: B har tre *huller* i delen med *ærespræmier* og fem i delen til *bogføring*. Han finder det passende at stoppe sidstnævnte. Kort efter tager han to *huller*, som bringer den fortsatte del til det femte *hu*l, der allerede var optaget af den *suspendede* del til *bogføring*. ↵ ↵

32. Udtrykket *s'aventureren* betyder her at vove sig for langt; noten understreger, at det er farligt at fortsætte spillet alt for dristigt, selv når man har en betydelig *føring*. ↵ ↵

33. Deux Ass intet har! Sex Cinque intet ger, med Quatre Tre, de äro alltid med. ↵

34. Med *relevé*. I *partiet att skriva* anses ett *slag* vara vunnet med *relevé* när spelaren inte alltid har *hållit* utan har *lyft sina damer*. ↵ ↵

35. Eftersom *liten bredouille med relevé* är dubbel och utan *relevé* trippel, kan det förefalla att även den *stora bredouillen*, som med *relevé* räknas fyrdubbelt, borde räknas sexdubbelt utan *relevé*; men man måste tänka på att i *liten bredouille*, som kräver bara sex *hål*, har spelaren frihet att gå sin väg vid vart och ett av dessa *hål* tagna med hans *tärning*, medan man i *stor bredouille* nödvändigtvis måste göra alla *hål* från det sjätte och framåt, alltså mer än halva de tolv nödvändiga *hålen*, med samma *hållning*. Den *stora bredouillen utan relevé* skiljer sig alltså från den med *relevé* bara genom de första fem *hålen*, medan skillnaden mellan *liten bredouille med* eller *utan relevé* omfattar alla dess *hål*. Det är därför tillräckligt att den *stora bredouillen utan relevé* ökar i proportionen fyra till fem, även om belöningen för *liten bredouille utan relevé* stiger från två till tre. ↵ ↵

36. Synonym till *fraise*. Man använder ofta antingen en ring i rostfritt stål eller ett mynt med hål i, det viktiga är att *hållet* i det lätt kan träs över markören. När man använder ett mynt är det idealiskt att den valör man väljer är densamma som används för *jetonerna* och för *bredouillen*. ↵ ↵

37. För att undvika tvister har man kommit överens om att den spelare som försummar att ta *standaret* eller *kravatten* direkt efter det första *hållet* inte senare kan åberopa sig på det. ↵ ↵

38. I *jeu de retour* avses en regel där damernas återkomst till spelet inte räknas som *relevé*. ↵ ↵

39. Exempel: B har tre *hål* i *partiet med hederspoäng* och fem i det *att skriva*. Han anser det lämpligt att stoppa det senare. Lite senare tar han två *hål* som för *partiet att fortsätta* till det femte *hållet* som redan är upptaget av det *att skriva suspendede* *partiet*. ↵ ↵

40. Om man spelar med 6 *Band*, så spelar man vanligtvis med *Junker*; men om man spelar med 5 *Band*, så spelas det utan *Junker*. Till detta senare spelet hör Storm-Jan. ↵

41. Das *Trictrac*, oder wie man es auch sonst nennt, *Grand Trictrac*, ist vom *Toccategli*-Spiel in vielem verschieden und darf also nicht damit verwechselt werden. Denn es unterscheidet sich von jenem 1.) im Schlagen, 2.) im Merken, und 3.) im Fortschieben oder Bändemachen, wie unten bei Gelegenheit hin und wieder, wo es vom *Trictrac* abweicht, angemerkt werden soll. Denn außer diesen drei Stücken wird es gespielt wie das *Trictrac*. ↵

42. Da ich im *Trictrac* das Spiel nicht eher gewonnen habe, als bis ich die 12 Löcher oder Striche gemacht habe, so habe ich hingegen das Spiel oder den Satz im *Toccategli*-Spiel gewonnen, wenn ich meine *Points* durch alle 12 Spitzen der Pfule gebracht oder das Brett damit hinausgezählt habe. ↵

43. Im *Trictrac* werden jedes Mal auf einen *simplen* Wurf zwei Felder, auf *Doubletten* aber, als zwei Sechsen oder zwei Fünfen, vier Felder *markiert*; im *Toccategli* hingegen wird auf einen *simplen* Wurf, wenn ich nämlich meines *Contrapart* seinen bloßen Stein getroffen, nur eins, mit *Doubletten* aber zwei *markiert*. Davon unten im 3. *Cap.* mehr. ↵

44. Wenn man im *Toccategli* 12 *Points* *markiert* hat, so ist die *Partie* oder der Satz gewonnen, und man kann das Spiel von Neuem anfangen oder nach Belieben *continuiieren*. ↵

45. Dieses ist im *Toccategli*-Spiel nicht gewöhnlich. ↵

46. Im *Toccategli*-Spiel heißt *Partie simple* gewonnen, wenn beide Teile ihre *Points* in das andere Brett, wo die Hücke gemacht wird, gebracht haben; hat aber der eine Teil seine 12 *Points* hinaus*markiert*, der andere Teil aber erst 6 *Points* *markiert*, so ist es *Partie double*; hat er aber nur 2 oder 3 *Points* *markiert*, so heißt es *Partie triple*, d. h. man muss den Satz doppelt oder dreifach bezahlen; wohingegen, wenn er gar keinen *Points* *markiert* hat, man sagt *Marsch*, das heißt, er muss den Satz vierfach bezahlen, wenn man es vorher ausgemacht hat. ↵

47. Ebenso wird es auch im *Toccategli* gehalten. ↵

48. Dieses ist im *Toccategli*-Spiel nicht der Fall; denn wo ich nicht aufgeben kann, aber doch den bloßen Stein treffe, kann der Gegner nichts *markieren*. ↵

49. Wenn ich im *Toccategli* meine 12 *Points* *markiert* habe, so kann ich, wie schon oben gemeldet, entweder austreten und das Spiel von Neuem anfangen oder *continuiieren*. Im letzteren Fall aber kann ich meine übrigen *Points* auch wieder von Neuem *markieren*, der Gegner aber muss seine *Marque* herausnehmen und von vorne zu *markieren* anfangen. ↵

50. Dieses entfällt im *Toccategli*-Spiel. ↵

51. Auch dieses ist nicht im *Toccategli*-Spiel, wenn man in diesem, wie oben erwähnt, in diesem Fall nicht *markieren* kann. ↵

52. In *Toccateglie* werden nicht mehr als 2 *Points* in diesem Fall *markiert*.

↩

53. Im *Toccateglie*-Spiel werden im ersten Fall nur 2, im letzteren aber 4 markiert. ↩

54. Wird im *Toccateglie* nur mit 2 oder 4 *Points* markiert. ↩

55. Im *Toccateglie* ebenso mit 2 oder 4 *Points*. ↩

56. Dieser Jan gilt auch im *Toccateglie*, doch markiere ich dabei nur 2 *Points*, wenn ich durch einen einfachen Wurf zumache, und 4, wenn ich durch *Doubletten* zumache. Kann ich aber bei einem einfachen Wurf mit 2 Steinen zumachen, brauche aber nur einen, so markiere ich 4; zum Beispiel: Es wäre der letzte Band im ersten Brett noch zu binden, und ich werfe 5/1 oder 5/3, und ich könnte mit 1 und mit 5, das heißt vom Haus aus, zumachen, so markiere ich 4 *Points*. ↩

57. Im *Toccateglie* werden jedes Mal nur 1 *Point* auf einen simplen Wurf und 2 *Points* auf *Doubletten* markiert, wie schon öfter erinnert wurde. ↩

58. Dies alles ist im *Toccateglie* nicht gewöhnlich. Denn wo ich auf kein leeres Feld aufgeben kann, kann ich meinen Gegner nicht schlagen, und er darf auch nichts *markieren*, wenn ich seinen Stein treffe, aber auf kein leeres Feld aufgeben konnte, sondern musste auf oder von seinem Band fortzählen. ↩

59. Im *Toccateglie*-Spiel durch *Doubletten* vier, durch einen *simplen* Wurf aber nur 2 *Points*. ↩

60. Dieses erlischt beim *Toccateglie*-Spiel. ↩

61. Was der Gegenspieler im *Toccateglie* zu markieren vergessen hat, und die Würfel sind vom Brett, der Wurf auch mit dem Stein gesetzt worden, solches kann ich noch *markieren*; hat er aber zu viel *markiert*, so rücke ich seine *Marke* um dasjenige, was er zu viel gesetzt, zurück, und *markiere* ich hingegen mit meiner *Marke* so viel, als er zu viel gesetzt. ↩ ↩

62. Eben dieses wird auch im *Toccateglie* beobachtet. ↩ ↩

63. Auch dieses erlischt im *Toccateglie*. ↩ ↩

64. In dem *Toccateglie* kann ich in des andern sein Feld hinübergehen; jedoch muss solches mit zwei Steinen geschehen, also dass ich einen Band machen kann. Und geschieht solches öfters, um den andern zu verhindern, dass er nicht zumachen kann, wenn ich sehe, dass ich kein gutes Spiel habe, und meine Steine durch unglückliche Würfe habe aufgeben müssen, so dass ich mein Spiel nicht mehr zumachen kann. ↩

65. Im *Toccateglie* hat er den Satz oder das Spiel gewonnen und fängt wieder zuerst an zu werfen. ↩

66. Dieses hört beim *Toccateglie*-Spiel, wie schon oben erwähnt, auf. ↩

67. Solches geht, wie schon öfter gesagt, im *Toccateglie*-Spiel nicht an. ↵

68. Synonym für *Fraise*. Hierfür verwendet man häufig entweder eine Edelmünze oder eine durchbohrte Münze; wichtig ist, dass das Loch darin den *Fichet* leicht aufnehmen kann. Wenn man Münzen verwendet, ist es ideal, dass die ausgewählte Stückelung dieselbe ist wie die, die für die *Jetons* und für die *Bredouille* verwendet wird. ↵

69. *Jeu de retour*, est celui par lequel le joueur achève le tour des tables. On ne peut passer au retour, c'est-à-dire, entrer dans le jeu de l'adversaire, que lorsque celui-ci ne pouvant plus faire son *plein*, ou le conserver, a été forcé d'y donner passage. (Voyez passer au retour.) ↵

70. *Dés*. C'est ainsi que l'on appelle les deux petits cubes d'os ou d'ivoire, qui, par les points marqués sur chacune de leurs six faces, servent à déterminer les *flèches* où l'on doit placer les dames. En joignant les points d'une surface à ceux qui sont dessous, leur somme sera toujours sept. Dans tous les points que peuvent amener les dés, on doit toujours nommer le plus haut le premier et dire, par exemple, « six et cinq » ou « quatre et trois », et non pas « cinq et six », ni « trois et quatre ». Quand les points des deux dés sont égaux, on les appelle *doublés* et jamais *rafle*, comme on n'appelle jamais *l'as* du nom d'un. On ne doit pas non plus réunir les deux nombres des dés pour exprimer le point que l'on a amené, et dire « neuf », par exemple, au lieu de « cinq et quatre » ou de « six et trois ». Il faut prononcer distinctement le point de chaque dé en particulier, afin que chaque joueur puisse connaître les événements du coup. Quand on joue au *Trictrac*, les dés doivent toujours donner contre la bande de l'adversaire, pour éviter les abus. ↵

71. *Trictrac*. Le *tablier* ou *Trictrac*, qui porte ordinairement sur le revers un *Échiquier* ou *Damier*, est un carré long, qui se plie en deux par le moyen de deux charnières, et qui sert après le jeu, à renfermer dans sa capacité, formée par la hauteur des bandes réunies, les dames, cornets, dés, *jetons*, *fichets*, *échecs*, *boîtes à fiches* et *jetons*, et cetera. Il en est d'autres qui sont portés sur un pied de table et qui ne se plient point. Ceux-ci, au moyen d'un dessus qui les couvre, et qui pour l'ordinaire est garni d'un côté de *basane* ou de *maroquin noir*, et de l'autre d'un tapis vert de drap ou de velours, servent de *Trictrac*, en ôtant ce dessus de table, et de bureau ou de table de *Piquet* en le remettant, selon l'usage que l'on en veut faire. On fait des *Trictracs* de différentes grandeurs et de différentes matières : le noyer, le bois de palissande, l'ébène, l'ivoire et la marqueterie, y font assez communément employés. ↵

72. *Flèches*. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches et vertes. Chaque joueur en a douze de son côté ; et on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainsi que pour *battre*. ↵ ↵

73. *Lames*, ou *flèches*, sont la même chose. (Voyez *flèches*.) ↪ ↪

74. *Dame*, *dames*. Les *dames* sont au Trictrac, ce qu'elles sont au Damier, ou ce que les échecs sont à l'Échiquier ; les instruments avec lesquels on joue. Elles sont assez connues pour n'avoir pas besoin d'explication. Il suffit d'observer que leur grandeur doit être proportionnée à celle du Trictrac ; de façon que six *dames*, à côté l'une de l'autre, fassent à peu près la largeur de l'une de ses *tables*. Chaque joueur en a quinze, d'une couleur différente de celles de son adversaire, pour distinguer les deux jeux ; lesquelles servent de part et d'autre à exprimer les points amenés par les dés. ↪

75. *Cornets*. Il en faut deux pour jouer au Trictrac ; un pour chacun des deux Joueurs. On en donne le choix par politesse, ainsi que des *dames*. Ils doivent être assez larges dans le fond, pour que les dés puissent y tourner librement. Ils doivent aussi avoir dans leur cavité, d'espace en espace, des lignes transversales assez profondes pour les faire tourner encore quand on les jette. Les *cornets* en général, sont de corne, d'où ils tirent leur nom ; mais on en fait aussi de cuir, qui sont plus légers, moins sujets à se casser, et font moins de bruit que les autres. ↪

76. *Marquer* les points et les *trous*. On *marque* les points avec les *jetons* et les *trous* avec les *fichets*, en commençant du côté des *pires*. La façon de *marquer* les points est expliquée ci-devant au Chap. I. // cross ref ↪

77. *Fichets*. Chaque Joueur en a un pour *marquer* les *trous* qu'il gagne. Ils peuvent être faits, par exemple, de plusieurs brins de soie de la longueur du petit doigt, et serrés par le milieu. ↪

78. *Trou*. Il y en a vingt-quatre en tout, autant que de *flèches*, et ces *trous* sont placés sur les *bandes* du Trictrac, moitié d'un côté et moitié de l'autre, devant chaque joueur, pour y *marquer* ceux qu'il gagne. Ainsi chacun en a douze, parce qu'il faut douze *trous* pour faire le *tour du Trictrac*, comme il faut douze points pour faire un *trou*. ↪

79. *Partie*. Ce terme a aussi différentes significations. *Jouer une partie*, *faire une partie*, s'entendent pour l'ordinaire du tour du Trictrac ou des douze *trous* qu'il faut avoir pour gagner la partie. Quand ces douze *trous* n'ont pas été pris de suite, ce n'est qu'une *partie ordinaire* ou *partie simple* : et quand on les prend de suite, sans interruption, c'est une *partie bredouille* ou *partie double*, parce qu'elle se paie double, si l'on en est convenu d'avance. *Partie* s'entend aussi des douze points qui servent, quand on les gagne, à *marquer* un ou deux *trous*, ainsi qu'il est expliqué dans les deux articles suivants. (Voyez les termes de *bredouille*, deuxième et troisième articles ; *étendant* ; et *tour du Trictrac*.) - *Partie* s'entend aussi des douze points qui servent, quand on les gagne, à *marquer* un ou deux *trous*, ainsi qu'il est expliqué dans les deux articles suivants. ↪

80. *Dés, coup-et-dé.* Lorsque toutes les dames sont en piles de part et d'autre, au commencement d'une partie, l'un des joueurs jette les dés, pour savoir qui aura la *primauté*, et le même coup se joue par celui qui a le plus gros point de son côté. Si les dés de ce premier coup viennent par *doublé*, ou qu'ils soient également éloignés de la *bande*, chacun joue ce coup-là, puisqu'il est autant pour l'un que pour l'autre : au lieu qu'autrefois chacun des joueurs tirait d'abord à qui aurait le dé, et le jetait ensuite une seconde fois pour jouer son premier coup. Et s'il amenait un *doublé*, en tirant au sort pour la *primauté*, ou que les dés fussent douteux par rapport à leur distance de la *bande*, on regardait ces coups-là comme nuls, ou comme non venus, et l'on recommençait. En sorte que l'on ne faisoit qu'en plusieurs temps, ce que l'on pouvait faire en un seul temps. ↵

81. *Case.* On nomme *case*, deux dames sur une même *flèche* ; lorsqu'il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou *dame découverte*, qui peut être *battue*. ↵

82. *Simple, coup simple.* On entend par ces termes deux dés dont les points sont différents, comme *trois et deux, cinq et quatre, deux et as*, et cetera. ↵

83. *Doublé.* On appelle *doublé*, deux dés dont les points sont semblables, comme *ternes, quarnes*, et cetera. ↵

84. *Ambesas*, les deux as. (Voyez *bezet*.) ↵

85. *Ternes*, signifie les deux trois quand ils viennent ensemble. ↵

86. *Quarnes.* Quand les dés amènent deux quatre, on les nomme ainsi. ↵

87. *Carnes.* Quand les dés amènent deux quatre, on les nomme ainsi. Mais attention, terme malformé ! On dit *quarnes* du préférence ou, encore mieux, *quaternes* (tiré du mot latin *quaterni*). ↵

88. *Quines.* On se sert de ce terme quand les dés amènent deux cinq. ↵

89. *Sonnez.* Terme de Trictrac, qui signifie les deux six, lorsqu'ils viennent ensemble. ↵

90. *Piles, talon.* On nomme *piles* ou *talon*, la première *flèche*, où l'on range les dames en commençant. Quoique ce *talon* ne soit pas compté pour une *flèche*, puisque la première est celle où se met l'*as*, il doit cependant être garni au moins de deux dames pour le *petit plein*. ↵

91. *Abattre du bois*, c'est exprimer les points des dés, en *abattant* du talon ou des *piles*, deux dames à la fois, qui servent à faire le *petit jan* et, par la suite, des *cases* dans la *table* du *grand jan*. ↵

92. *Tout d'une*, se dit de jouer d'une seule dame des *piles*, ou par *transport* lorsqu'elle est *abattue*, selon le nombre des points amenés par les deux dés ensemble. ↵

93. *Caser* ou *faire des cases*, c'est placer deux dames sur la même flèche.

↪

94. *Coin de repos*, ou *coin* (tout court), est l'onzième case en partant du *talon*. Il ne peut se prendre qu'en y mettant deux dames à la fois, et on ne peut le quitter, pour passer au *jan de retour*, qu'en les ôtant de même toutes deux ensemble. Ce coin se prend par *puissance*, lorsque l'adversaire n'a pas le sien ; c'est-à-dire, par un point au-dessous de ceux que chacun des dés a amenés ; comme par *cinq et trois*, quand on a amené *six et quatre* ; ou par *trois et as*, quand on a amené *quatre et deux*, et cetera, de façon que le coup de dés jette deux dames du joueur dans le *coin* vide de l'adversaire, qu'il n'est pas permis de prendre ; mais que le joueur emprunte comme une *flèche* qui lui manque pour retourner dans le sien. Quand on peut prendre son coin naturellement par *effet*, il n'est pas permis de le prendre par *puissance*. (Voyez *puissance*.) ↪

95. *Rompne les dés*. Il est permis à un joueur de *rompne les dés* de l'adversaire, en y portant la main avant que l'on puisse en apercevoir les points, à moins que l'on ne soit convenu du contraire ; mais si l'on ne veut pas passer pour mauvais joueur, il ne faut pas abuser de cette permission. (Voyez *privilège*, troisième article.) Quand il arrive qu'un dé pirouetté trop longtemps, il est d'usage que l'adversaire l'arrête avec son cornet, et le point est bon ; mais comme il se trouve des joueurs à qui cela peut faire de la peine, il vaut encore mieux attendre que ce dé s'arrête de lui-même. ↪

96. *Jans*. On se sert de ce terme pour nommer les *tables* et les distinguer ; mais on doit particulièrement l'entendre des *jans* ci-devant expliqués (Chapitre II // ref) et rappelés dans les huit articles suivants ; lesquels *jans* se font, savoir: i) Le *jan de trois coups*, autrement dit *jan de six tables*, lorsqu'en trois coups, au commencement d'une partie, on peut mettre une dame sur chacune des six premières *flèches*. ii) Le *jan de deux tables*, ou *des deux coins*, lorsque n'ayant que deux dames *abattues*, on *bat* les deux coins, quand l'adversaire n'a pas le sien ; iii) Le *contre-jan de deux tables*, lorsque n'ayant pareillement que deux dames *abattues* on *bat à faux* les deux coins, quand l'adversaire a le sien ; iv) Le *jan de méséas*, ou *les as du coin*, lorsqu'ayant pris son *coin*, sans avoir d'autres dames *abattues*, on *bat* le *coin* vide de l'adversaire, en amenant un ou deux *as* ; v) Le *contre-jan de méséas*, lorsque les deux joueurs ont chacun leur *coin*, et que le premier, sans avoir d'autres dames *abattues*, amène pareillement un ou deux *as* par lesquels il *bat à faux* le *coin* de l'adversaire, parce que ce coin se trouve garni ; vi) Le *petit jan*, ou *petit plein*, lorsque les six *flèches* de la première *table* sont garnies chacune de deux dames, que l'on appelle *cases* ; vii) Le *grand jan*, ou *grand plein*, lorsque les six *flèches* de la seconde *table* sont pareillement garnies de deux dames chacune ; viii) Le *jan de retour*, qui se fait dans la quatrième *table*, c'est-à-dire, dans la

table du petit jan de l'adversaire, en garnissant de même chaque *flèche* d'une case. Nota. On se servait encore autrefois du terme de *jan* pour désigner certains coups ou certaines façons de jouer que l'on exprime autrement, ou dont on ne parle plus. On ne les rapporte ici que pour mention et pour en donner une idée. ↵

97. *Jan de récompense*, se disait des points que l'on gagnait en battant le coin de l'adversaire ou ses dames découvertes. (Voyez *battre*, premier article.) ↵ ↵

98. *Jan de rencontre*. On appelait de ce nom la ressemblance des deux premiers coups de dés ; c'est-à-dire, lorsque le second des joueurs amenait en commençant, le même point qu'avait fait le premier. Autrefois on marquait le *jan de rencontre* ; mais on ne le marque plus que par accord mutuel préalable, par la raison, sans doute, que donnant au second joueur un avantage qu'il aurait été plus naturel de donner au premier, il ôtait entr'eux l'égalité du jeu. Il valait quatre points par simple et six par doublet. ↵ ↵

99. *École*. On dit « faire une école », « marquer une école », ou « envoyer à l'école », quand l'un des joueurs, oubliant de marquer les points qu'il gagne, l'adversaire les marque pour lui : c'est ce que l'on appelle envoyer à l'école. ↵

100. *Dame couverte*, est une seconde dame mise sur une *flèche* où il n'y avait qu'une *demi-case*. ↵ ↵

101. *Conserver*, c'est pouvoir jouer son coup, sans dégarnir aucune des cases qui forment le *plein*. *Conserver* s'applique à tous les *jans*. Chaque coup que l'on joue et que l'on conserve, on gagne des points. ↵

102. *Passage*. On entend par ce terme une *flèche* vide dans le jeu de l'adversaire, par laquelle le joueur peut passer une dame au *retour* ; ou bien, c'est une *flèche* où l'adversaire n'a qu'une dame, sur laquelle le joueur se repose par l'un de ses dés, pour battre plus loin une autre *dame découverte*, en assemblant les nombres des deux dés. Dans le premier cas, le *passage* est libre, et le joueur peut en profiter pour porter une dame dans le *petit jan* de l'adversaire, pourvu que la *flèche* où va cette dame soit vide, et que l'adversaire ne soit plus en état de faire son *petit plein*. Dans le second cas, le joueur peut *battre* ; mais il ne peut point passer de dames, quand même la *flèche* où vont ses deux dés réunis, serait vide. ↵

103. *Dame découverte*, est une *flèche* sur laquelle il n'y a qu'une dame, que l'on appelle *demi-case*. ↵

104. *Passage fermé*, est une *flèche* où il y a deux dames qui empêchent que le joueur ne puisse en passer une des siennes dans la *table du petit jan* de l'adversaire. On ne *bat* jamais à *faux* que par un passage fermé. ↵

105. *Adouber, j'adoube.* Mot de précaution dont on se sert pour avoir la liberté de toucher ses dames et de les arranger. ↵

106. *Jetons, bredouilles.* Les *jetons* servent à marquer les points que l'on gagne, comme les *fichets* servent à marquer les *trous*. Il faut trois *jetons* pour jouer au Trictrac. Quand les joueurs n'ont chacun qu'un *jeton* sur jeu, c'est une marque qu'il n'y a point de *bredouille* : mais quand il n'y a qu'un *jeton* sur jeu, ou qu'il y en a trois, c'est une preuve que l'un des deux joueurs est en *bredouille*. (Voyez *bredouille*, premier article.) ↵

107. *Bredouille, partie bredouille.* Quand l'un des joueurs gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux *trous* ; ce que l'on appelle *partie double*, ou *partie bredouille*. ↵

108. *Passage ouvert, passage libre:* c'est donc une *flèche* totalement vide, sur laquelle on emprunte *passage* pour jouer une dame plus loin. ↵

109. *Sans bouger,* se dit d'un coup qui donne justement le nombre de points qu'il faut pour marquer un ou plusieurs *trous* : en sorte que si l'on avait déjà quelques points avant ce coup-là, et que l'on ne veuille ou que l'on ne puisse pas *s'en aller*, on les conserve en laissant le *jeton* qui les marque, à sa place : on ôte seulement celui de l'adversaire dont les points doivent être effacés. (Voyez les termes de *partie*, deuxième et troisième articles, et de *trou*, dernier article.) ↵

110. *Débredouiller, ôter la bredouille.* On entend par ce terme, interrompre l'adversaire dans les points qu'il a gagnés ; et s'il les avait marqués avec deux *jetons*, il faut en ôter un pour le *débredouiller*. Quand on est *débredouillé* de part et d'autre, celui qui gagne le premier douze points, ne marque qu'un *trou* ; ce que l'on appelle *partie simple*. (Voyez *ôter la bredouille*.) ↵

111. *Battre à faux,* ou par *jan qui ne peut,* se dit quand l'un et l'autre point des dés du joueur, répondent à deux *cases* faites, ou à deux *flèches* garnies chacune de deux dames, et que les deux points réunis vont à une autre *dame découverte* : et ce coup vaut autant à l'adversaire, qu'il eût valu au joueur, s'il l'eût battue pour lui. *Battre à faux* ou *se faire battre à faux*, se dit encore pour se faire donner des points. Il est quelquefois à propos de découvrir ses dames, pour se faire battre à faux, ou pour se faire donner des points, comme il est prudent de les couvrir dans d'autres circonstances. ↵

112. *École de trou, et école de douze points.* Il faut bien distinguer ces deux objets que la plupart des joueurs confondent, et qui sont pourtant très différents ; puisque le premier n'est à proprement parler, qu'une faute sans *école* qui ne se marque pas ; et que l'autre est une véritable *école* que l'on marque, à moins que celui qui l'a faite ne *s'en aille* après avoir pris le *trou*, parce qu'alors il est censé renoncer au surplus de son jeu. (Voyez les trois articles suivants.) ↵

113. *Puissance*. Prendre son coin par *puissance*, se dit quand l'un des joueurs fait un coup de dés qui porte deux de ses dames dans le coin vide de l'adversaire ; ce qui donne au premier le droit, ou la *puissance*, de prendre le sien. (Voyez *coin de repos*.) ↵

114. *Battre*, se dit du coin de l'adversaire, ou de ses dames si elles sont *découvertes*, et que les points des dés, aillent, des dames du joueur, à ce coin vide, ou à ces dames *découvertes*. ↵

115. *Bezet*, *bezaz*, ou *ambesas*, se disent l'un ou l'autre, mais plus communément *bezet*, quand on amène deux as. ↵

116. *Surcase*, ou *dame surnuméraire*, est une troisième dame sur une case déjà faite. ↵

117. *Avancer*. On entend par *avancer son jeu*, jouer ses dames dans la *table* de son *grand jan*, pour prendre plutôt son coin, *battre* celui de l'adversaire, et ses dames *découvertes*, s'il s'arrête à faire son *petit jan*. ↵

118. *Enfilade*, être *enfilé*. C'est ne pouvoir faire son *plein*, ou être obligé de le *rompre*, découvrir ses dames, et donner passage à l'adversaire, au moyen duquel il *tient* plus longtemps, et marque des points pour son *plein*, pour les dames qu'il *bat*, et pour celles que l'on ne peut jouer. ↵

119. *Lever*, *lever les dames*; c'est la même chose que *s'en aller*. Au *jan de retour*, quand toutes les dames sont passées dans la table de ce *jan*, on lève celles qui ne peuvent s'y jouer. ↵

120. *Tenir*, ne pas *s'en aller*. Il est permis au joueur qui marque un ou plusieurs trous provenus des points de ses dés, de *tenir* ou de *s'en aller* ; mais on est obligé de *tenir* quand le trou, ou les points pour l'achever, proviennent des dés de l'adversaire. ↵

121. *Petit jeu* ou *bas jeu*. On se sert de ces termes quand les dés amènent *ambesas*, deux et as, trois et deux, etc. ↵

122. *École de l'école*. On n'envoie point à *l'école de l'école* : c'est-à-dire que si on fait une *école* en oubliant de marquer les points que l'on gagne, et que l'adversaire ne s'en aperçoive pas, ou qu'il oublie de les marquer ; on ne peut pas l'envoyer à *l'école*, parce qu'il n'y a pas envoyé. ↵

123. *Double-doublet*. On se sert de ce terme, quand les points des dés sont pareils, et que l'on *bat* ou *remplit* de deux façons ; par l'un des dés séparément, et par les deux dés ensemble. ↵

124. *Remplir de nouveau* ou *refaire son plein*. Quand on a *rompu*, on peut *remplir de nouveau*, ou *refaire son plein* une seconde et même une troisième fois si les dés sont favorables. ↵

125. *Grande bredouille*. On appelle enfin *grande bredouille*, une partie de douze trous gagnés de suite, sans que l'adversaire en ait pris un. La *grande bredouille* ne se paie qu'autant que l'on en est convenu au commencement du jeu ; mais pour l'ordinaire celui qui fait douze trous de suite, gagne double enjeu ; c'est-à-dire, deux parties entières. ↵

126. *Étendard*. Quand on joue la *grande bredouille*, celui qui l'a en dernier, ou qui est le dernier à prendre le premier trou, la marque près de lui, sur la bande du Trictrac, à droite ou à gauche, à sa bienséance, par une marque particulière que l'on appelait autrefois *cravate*, et que l'on nomme aujourd'hui *étendard*, parce que l'on a voulu lui en donner la forme. - C'est ôter la *bredouille* à son adversaire, que d'arborer l'*étendard* lorsque l'on marque un trou, et que par-là on l'interrompt dans la suite de ceux qu'il a pris et de ceux qu'il pouvait encore prendre. Et si cet adversaire vient ensuite à marquer un autre trou dans la même partie, et qu'il interrompe à son tour le joueur dans la suite des siens ; on abat pour lors l'*étendard* : il n'y a plus de *grande bredouille* ni pour l'un ni pour l'autre, et la partie n'est plus qu'une partie ordinaire. En sorte que l'*étendard* est pour les trous, ce que sont les jetons pour les points que l'on peut prendre. (Voyez *grande bredouille*.) ↵

127. *Petit jeu*, ou *bas jeu*. On se sert de ces termes quand les dés amènent de petits nombres, comme *bezet*, *deux et as*, *trois et as*, et cetera. ↵

128. *Étendre son jeu*, c'est le disposer de manière à se ménager des dames à jouer, pour *remplir* de plusieurs façons ; et dans d'autres circonstances, c'est s'avancer dans le *grand jan*, y faire des *demi-cases*, afin de prendre plutôt son *coin*, battre celui de l'adversaire et ses *dames découvertes*, surtout quand il s'arrête à son *petit jan*. ↵

129. *Montrer*, *se montrer*, *se découvrir*, *découvrir une dame*. C'est faire des *demi-cases*, exposer des dames seules sur les *flèches* à être *battues*, ou les placer de façon qu'elles puissent aussi être *battues à faux*. (Voyez *dame découverte*.) ↵

130. *Serrer son jeu* est extrêmement dangereux ; c'est s'ôter la facilité de *remplir*, ce que l'on évite en se conservant, autant que l'on le peut, des *cinq* et des *six* à jouer. ↵

131. *Privilège de rompre les dés*. On appelle encore *privilège* le droit qu'un joueur a de *rompre le dé* de l'adversaire. (Voyez *rompre*, deuxième article.) ↵

132. *Jan de courtes chausses*, se disait en badinant, d'un *jan* difficile à remplir, parce que l'on avait commencé par faire les cases les plus avancées, au risque de *passer son jeu*, et de ne pouvoir plus *faire son plein*. On dit encore *brider son âne par la queue*, pour exprimer cette situation. ↵

133. *Margot la fendue* ; c'est faire un coup de dés qui porterait une dame, si on jouait *tout d'une*, dans le *petit jan* de l'adversaire, sur une *flèche* vide entre deux dames découvertes, sans battre ni l'une ni l'autre. Autrefois celui qui faisait ce coup, perdait deux points par simple et quatre par doublet ; mais aujourd'hui *Margot la fendue* ne se marque que par accord mutuel préalable, et ce coup n'est autrement regardé que comme un coup ordinaire. ↪

134. *Râteau*, *cases alternes*. C'est mal à propos que quelques personnes donnent le nom de *Margot la fendue* à ce que l'on nomme *râteau* ; puisque celui-ci ne se dit guère que des *cases alternes* dans le *grand jan*, et que par celle-là on entendait deux *dames découvertes* dans le *petit jan*, à une *flèche* de distance l'une de l'autre, entre lesquelles le nombre amené par les dés réunis, pouvait porter une dame du joueur, sans battre ni l'une ni l'autre. (Voyez ci-devant les termes de *cases alternes* et de *Margot la fendue*.) ↪

135. *Lois*. On dit les *lois du coin* ; les *lois du plein* ; les *lois du retour* ; les *lois de la sortie*, et cetera. Et ces *lois* dont on ne doit point s'écarter, sont rapportées ci-devant aux Règles du Trictrac, Chap. VI. §. 1. 2. 3. & 4. // cross ref La *loi* de jouer tout ce que le dé amène (quand la chose est possible), est au-dessus de toutes les autres. Une autre *loi* ou règle fondamentale, est que l'on ne peut perdre par une *école*, de quelque nature qu'elle soit, que ce que l'on aurait gagné, si on ne l'eut point faite : mais de la perte au gain, c'est le double de différence entre les joueurs. ↪

136. *Reprendre son coin*. Quand on a *quitté* son *coin*, on peut le *reprendre par effet*, ou par *puissance* si l'adversaire n'a pas le sien. ↪

137. *Passer au retour*, c'est entrer dans le jeu de l'adversaire quand il y a *passage*. ↪

138. *Avantages* donnés à un joueur : au début du *tour* ou de la *partie*, un joueur réputé le plus faible peut se voir octroyé par son adversaire un certain nombre de facilités de jeu. Cela peut être par exemple : la *primauté* du dé, de gros doublets d'avance, la concession de quelques *trous*, jouer sans marquer les écoles, etc. Il s'agit alors d'une partie à handicap. ↪

139. *Pile de misère*, *pile de malheur*. C'est quand les quinze dames d'un joueur sont toutes rassemblées, par l'évènement du jeu, dans son *coin de nepos*, pour n'avoir pu *passer au retour* faute de *passage*. Elle arrive rarement. On était autrefois dans l'usage, quand on faisait cette pile, de marquer quatre points par *simple* et six par *doublet*, et les mêmes points pour autant de coups que l'on jouait et que l'on la *conservait* ; mais n'ayant pas été du goût de nombre de joueurs, on a aboli cet usage que par accord mutuel préalable. La *pile de misère* du moins, ainsi que sa

conservation, ne se marquent plus à Paris quoique ce soit cependant l'unique ressource qui reste à celui qui est enfilé, pour l'empêcher de perdre (comme cela arrive souvent), le *tour* entier dans une seule *enfilade*. ↪