

Titel: Politiske Spille-regler for de tilladelige og meest brugelige Spil i Vertshuusene.

Citation: "Politiske Spille-regler for de tilladelige og meest brugelige Spil i Vertshuusene.", i *Luxdorps samling af trykkefrihedens skrifter 1770-1773: Række 2 bind 23*, Simmelkiær, 1774, s. 1. Onlineudgave fra Trykkefrihedens Skrifter: https://tekster.kb.dk/text/tfs-texts-2_023-shoot-workid2_023_015.pdf (tilgået 26. april 2024)

Anvendt udgave: Luxdorps samling af trykkefrihedens skrifter 1770-1773: Række 2 bind 23

Ophavsret: Materialet er fri af ophavsret. Du kan kopiere, ændre, distribuere eller fremføre værket, også til kommercielle formål, uden at bede om tilladelse.

[Læs Public Domain-erklæringen](#)

Politiske Spille-Regler for de tilladelige og meest brugelige Spil i Vertshuusene.

Sælges uindbunden for 8 Skilling.

Kjøbenhavn, 1774.

2

3

Forerindring

Med denne Udgave er ikke min Tanke at lære nogen at spille, men skeer alene i den Hensigt, om den kunde tiene til at skille Dispyter hvor disse Spil bruges, da det er nok bekiendt, hvor ofte Dispyter formedelst Mangel paa Regler forefalde ved Spil.—Skulde noget være forglemt, da maae jeg undskyldes, saasom jeg ikke er en Spiller. — Skulle dette blive antagen, og jeg slipper skadesløs, skal jeg gjøre et nyt Oplag heraf, og beflitte mig paa mere Fuldstændighed. Imidlertid recommenderer jeg dette saa længe til god Afsatz. Kjøbenh. d. 18 Febr. 1774. Kebselein

4

Indhold: Pag. Byd 5 Fem Kort 8 Hanrey 9 Lang Hanrey 10 Hundrede og Eet 12 Mariage 13 Polsk Pas 14 Piquet 17 Styrvolt 20 Tree Kort 22 Gnav eller Ris-Ris 25

5

Byd.

Som sædvanlig spilles saaledes:

Til dette Spil udfordres 36 Kort fra Esser til Sexen. Syv Personer kan derudi være Spillere.

1. Kortet blandes vel.

2. Tages af, af den som sidder paa Kortgiverens

høyre Haand.

3. Gives først 3 Kort til den som sidder paa Kortgiverens venstre Haand, og derefter udi den Orden til de andre, og endes hos Kortgiveren selv.

6

4. Dernæst gives ligeledes 2 Kort rund

om paa samme Maade.

5. Hverken Kortgiver, eller Aftager, eller

nogen anden maae see under eller noget Kort i den beholdne Stamme.

6. Udspilles af den som sidder paa Kortgiverens venstre Haand.

7. De andre legge til; den som sidder ved Udspillerens venstre Haand legger saa først til, og siden efter Orden.

8. Ingen maae i Forhaanden legge til før hans Formand.

9. Hver Spiller legger sit Kort til hos sig selv, at den eenes Kort ikke skal forvilde den andens.

10. Ingen maae fremviise sit Kort i Utide.

11. Den som faaer det 4de Stik, har Frihed at byde, og de andre, som vil byde med ham, maae ikke byde meer end han. Naar de have bydet med, saa mange som vil, fremviiser Byderen sit

7

5te Kort, og den, som højest stikker Byderens Kort, har vundet.

12. Den som i sidste Spil fik først Kort, er Giver til det følgende Spil.

13. Den eene Spiller maae ikke raade den anden hvorledes han skal spille; hver skal have sin egen Villie, og ingen støde sig over den andens Spillemaade, naar han har spillet efter Reglerne, enten det saa falder ud til Fordeel eller Skade.

14. Det mindste som kan tales uden for

Spillet, er det bedste, thi ellers confunderes det; Orden er det fornemmeste, som skal gjøre, at Spillet er til Plaisir.

15. Enhver Spiller kan holde op at spille

naar han vil.

16. Naar feil gives, gaaer Kortet sammen,

og gives paa nye.

8

Fem Kort. Saaledes:

Til dette Spil udfordres 36 Kort fra Esset til Sexen. Syv Personer kan derudi være Spillere

Samme Regler som udi Byd fra 1 til 10 inclusive.

11. Det 4de Stik giver den Fordeel, at det 5te Kort bliver det som vindes paa, om ingen kan stikke det, men hvem af Spillerne, som kan stikke det højest, har vunden.

I Øvrigt er samme Regler som i Byd ra 12 til 16 inclusive.

9

Hanrey.

Saaledes:

Til dette Spil udfordres 36Kort fra Esset til Sexen. To, Tre a Fire Spillere er det bedst at være i dette Spil.

1 Kortet blandes vel.

2. Tages ikke af.

3. Gives hver Spiller 3 Kort, og derefter

oplegges Tromf, som har den Gyldighed, at det Kort af den Sort stikker alle de andre Kort.

4. Naar de alene ere 2 Spillere, udspilles

til Kortgiveren, kan han ey stikke, maae han tage det op, og den anden spiller ud igien indtil der stikkes; naar der er stukken, tager Stikkeren først et Kort af Stammen, og dermed continueres saa længe der er Kort i Stammen.

5. Er 3 a 4 Spillere, spiller den ud som fik først Kort, til den som fik Kort næst

10

ham, kan han ey stikke, tager han det op, men stikker han, gaaer det tli den næste Spiller igien, og han skal stikke den sidste Stikkeres Kort, hvis ikke, tager han altsammen op, og der udspilles til ham igien, indtil han stikker.

6. Den som beholder ved Slutningen det sidste Kort paa Haanden, om han end kan stikke dermed, saa han ikke beholder flere tilbage, har tabt

Lang Hanrey:

Saaledes:

Første, anden og tredie Regel er ligesom i

Hanrey.

4. Spilles bedst af 2 Spillere. Men her er den Forskiel imod Hanrey, at hver Spiller beholder sine Stik hos sig selv, og observeres, at altid stikkes med det bedste Kort paa Haanden.

11

5. Naar Stammen er optaget, beholder

hver hvad Kort han har paa Haanden, og hver tager sine Stik op, og paa nye begynder Spillet.

6. Den som sidst stak, spiller først ud, og

Tromfen stikker her som tilforn.

7. Kan udspilles 2, 3 a 4 paa eengang,

naar de ere lige, nemlig 2, 3 a 4 Sexer, 2, 3 a 4 Syver, og saa fremdeles; kan de ikke alle stikkes, at om end nogle stikkes, spiller dog den første Udspiller igien.

8. Den som beholder det sidste Kort paa

Haanden, har tabt ligesom i Hanrey.

12

Hundrede og Eet.

Saaledes:

Til dette Spil udfordres 36 Kort fra Esser til Sexen; spilles bedst af 2 Spillere.

1. Kortet blandes vel, og dernæst tages af.

2. Gives 3 Kort af Gangen, og dernæst

Tromf.

3. Den som først kan tælle Hundrede og Et af sine bekomne Stik, har vundet,

4. Esset er det høyeste, og gielder 11, dernæst

Tien gielder 10, Kongen 4, Damen 3, Knækten 2, de andre Kort kan ikke benyttes at tælle med.

5. Tromfen stikker alle de andre Kort.

6. Den som stikker, tager først op af

Stammen.

7. For det sidste Stik i Spillet regnes 10

a parte.

13

Mariage.

Saaledes:

Udfordres 36 Kort fra Esset til Sexen.

To og tre Spillere herudi er bedst.

1. Efterat Kortet er blandet, og der er aftager, gives hver Spiller 6 Kort, 3 af Gangen; siden oplegges Tromf.

2. Den som fik først Kort, spiller ud, og hver tager fine Stik til sig, og tæller ligesom i Hundrede og Eet.

3. Det kaldes Mariage naar man har en Konge og Dame af een Sort, og tæller derfor 20 forud; men er det Tromf, Konge og Dame, tælles 40 forud.

4. Ingen kan mælde nogen Mariage førend han har faaet et Stik hiem, ey heller kan meldes Mariage efter at Stammen er optaget af Bordet.

5. Den som siger sig ud først uden at tælle, har vundet, naar det ved Eftertællen

14

befindes at han er ude, endskiønt den anden ogsaa havde sit fulde Tal.

Polsk Pas.

Saaledes:

Hertil udfordres, naar de ere 4 Spillere, fra Esset til 9 inclusive i alt 42 Kort.

1. Efterat Kortet er blandet og taget af,

gives hver Spiller 5 Kort.

2. Den som giver Kort, kan tage Tromfen

som oplegges, men forbinder ham til at spille i den Couleur.

3. Førend der udspilles skal han legge et

Kort fra sig i Stæden for Tromfen.

4. Kløer Knegt, derefter Spar Knegt, saa

Hierter Knegt, og dernest Ruder Knekt ere de bedste Stikkere i Spillet, siden fra Esset af og ned efter i den Couleur som er Tromf.

15

5. Den som har Forhaanden, har først

Frihed at sige om han vil spille eller ey, siden de andre efter Orden.

6. Passer de alle omkring eengang, kan

Forhaanden endda spille i det som er Tromf, eller en anden Couleur; men passer den første, og Touren kommer til de andre, maae de ey spille i Tromf, men vel en anden Couleur.

7. Den som faaer de to første Stik, har

vundet, NB. naar en anden Spiller og faaer to Stik; men faaes tre Stik af en, har den vundet, som af sig selv er en Følge. 8. Kan en som spiller, hverken naae 3 Stik paa den Maade, eller 2 Stik paa den anden, som foregaaende Regen lyder, er han beet, og en anden som faaer de fulde Stik, har da vundet.

16

9. Den som faaer de 2 Stik hiem, og ved Udspil af det 3die siger la vola og faaet alle 5 Stik rigtig, faaer saa meget til af hver som et Indsatz; men skulle han ikke faae alle 5 Stik hiem, bliver det en Ompasning, og han faaer intet af det som var at vinde.

10. Naar en bliver beet paa en andens Beet, stiger den alt dobbelt.

11. Naar der spilles paa en Beet, gjøres ingen anden Tilsatz af de andre Spillere.

17

Piquet.

Saaledes:

Til dette Spil, naar de ordinair ere to Spillere, behøves Kort fra Esset til Syven inclusive, 32 i alt.

1. Efterat Kortet er blandet og dernæst aftagen, gives hver 12 Kort, 2 af gangen, de øvrige 8 Kort deeles i 2 Dele, 5 Kort i den eene og 3 i den anden Deel. Den som fik først Kort, køber 5, og Giveren 3, men førend de see disse til Købs liggende Kort, skal de først kaste saa mange som de vil købe, af de i Haanden havende.

2. Efterat de have købt, melder den som har Forhaanden, hvormange Kort han haver af een Sort, som kaldes Rommel, og saa mange de ere, gjelde de i Optælning, naar den anden ey har flere, eller lige saa mange.

3. Forhaanden melder dernæst Qvinter, Qvarter, Terrier, som ere 5 Kort efter

18

hverandre, saasom Es, Konge, Dame, Knegt, Ti; der kan vel og haves flere, det kaldes Qvinter; fattes et kaldes det en Qvart, fattes toe kaldes en Ters, Qvinter gjelder 15 foruden en Honeur som er 10, Qvarter 4, Tertien 3.

4. Derefter meldes 14ten om haves, det er

naar man haver enten 4 Es, 4 Konger, 4 Damer, 4 Kneghter, eller 4 Tier, men fattes en, gjelder det kun 3.

5. For oplagt Kort faaes en Honeur eller

10

6. Kan meldes 30 uden Udspil, regner man

i Stæden for 30, da 90, at sige naar den anden Spiller intet kan melde imod eller lige med

7. For hver Udspil tælles 1 og for sidste Stik 3

8. Den, som har de fleeste Stik melder 10

for Læsser, som det heder.

6. Kan meldes 30 med Hielp af Udspil, førend den anden kan faae noget meldt, tælles 60 i Stæden for 30.

io, Slik

19

19

10. Bliver den anden Læs Caput, eller slet ingen Stik faaer, tælles derfor 40.

11. Saa mange, Qvinter, 14ten, 60 og 90 en Spiller faaer, faaes en Honeur for hver, som er 10; — dog saa at naar Honeur faaes for 90, faaes ey for So.

12. Den, som skal købe 5 Kort, maae enten købe 3, 4, 5, eller ingen, den anden, som har kuns 3 at købe af, kan købe, som han vil.

20

Styr-Volt. Saaledes: Hertil udfordres 4 Spillere og 48 Kort fra Esset til Toen. 1. Efterat Spillerne har parret sig og sidder saaledes

at Macherne ey sidder tilsammen, blandes Kortet og tages af, og den, som tager af, seer under om nogen Matedor er under; da legges den frem om nogen Spiller skulle faae Damen af den Sort, eller i Mangel af Damen da Kongen, kan derfor tilbytte sig Matedoren, men maae ikke sees mere end et Kort under.

2. Hver Spiller faaer 9 Kort, 3 af Gangen og dernæst oplegges 2 Tromfer, som med Tien kan byttes af de af

Spillerne, som maatte have den.

3. Den eene Macher maae ikke sige den anden sit Kort, allene om han kan stikke eller ey.

21

Stikkerne ere:

4. Hierter 2 er den beste, dernæst Kløver 4

Spader 8, Hierter 9, Ruder 9, Veltens Esser, Dito Knegter, Dito 6, Dito 2, Dito 3, Dito 4. Udspillere: Dito 8, Konger og Damer. De unenveltens Kort gielder efter sin Orden fra Esset til den mindste.

5. De 2 Machere, som først faaer 5 Stik

har vundet, men faaer de de 5 første Stik har de gjort de andre til Jan.

6. Syverne af den Couleur, som er Tromf,

er frie Udspil, og kan ikke stikkes.

7. For Jan vindes dobbelt mod enkelt Spil.

22

23

Tre-Kort.

Saaledes:

Til dette Spil behøves alle Kortene fra Esset af til Sexen.

5 Spillere er best til dette Spil.

1. Blandes vel.

2. Tages af paa høyre Haand.

3. Den, som sidder paa Giverens venstre Haand faaer først Kort, siden saaledes efter Orden.

4. Gives først 2 Kort rundt om, og dernest 1 Kort, saa hver Spiller faaer 3 Kort, derefter oplegges en Tromf.

5. Den, som fik først Kort siger om han vil

spille, dernæst den anden, og saaledes efter Orden, den som ikke vil spille legger strax sine Kort til Stammen.

6. Naar de er 2 Spillere saa kan de spille lemfældig med hverandre, som de vil,

23

dog skal Udspilleren naar det første Stik er gjort spille ud fra Knegten til Esset

Tromf, om han har det. — Esser skal strax falde og Kongen om Esset er i Velten.

7. Den, som giver Kort skal betale til de

vindende Spillere for hver Stik.

8. Den, som spiller med, og ingen Stik

faaer, bliver beet paa ligesaa meget første Gang, som Kortgiveren skal betale, og siden efter naar nogen bliver beet bliver den altid et Kortgivende større end den mindste Beet paa Bordet. — De smaae Beeter, betales først ud, og siden efter Orden.

9. Ingen Spiller maae passe førend hans

Tour.

10. Er da 3 eller flere Spillere, spilles

strax Tromf ud første Gang, saa og anden Gang om haves, har Udspilleren ey Tromf anden Gang at spille,

24

legger han sit Kort fordekt, og ingen kan faae det Stik fra ham uden Tromf, det tredie Udspil skeer aabenlyst, og stikkes af hvem som beste Kort har dertil.

25

Gnav eller Kis-Kis.

Saaledes:

Til dette Spil udfordres en Pose med følgende Brikker udi, hvorpaa er følgende Billeder:

To Giøger, 2 Draguner, 2 Katte, 2 Heste, 2 Huuse, 2 med 12 paa, 2 af 11, 2de 10, 2de af 9, 2de af 8, 2 af 7, 2de af 6, 2de af 5, 2de af 4, 2 af 3, 2de af 2, 2de af 1, 2de af Null, 2de af Potten, 2de af Uglen, og 2de af Narren. — Disse Brikker gjelder efter den Orden, de her staae udi, Giøgen er den beste,

spilles saaledes:

1. Tillugges Posen og rystes Brikkerne omkring

deri.

2. Tages ubeseet en Brikke og gives den

Spiller, som sidder paa venstre Haand og saaledes continuere: tager selv sidst,

26

3. Den, som ey er fornøyet med sin Brikke, tilbyder sin Sidemand at bytte med sig, har dennne hans Sidemand en Brikke med Tal paa skal han bytte med ham, men har han et Huus eller Hest, gaaes han forbie og til den nest ved, har han en Kat siger han Kis-Kis, har han en Dragun siger han hug af, og da mister den, som tilbyder at bytte en Streg og maae ey bytte med andre, men skal beholde den han har, — har han Giøgen skal han blive staaende for den. —

4. Den, som har Posen kan hvis han ey

er fornøyet med den første Brikke tage sig en anden, og den skal han rette sig efter, men haver han en Matedor og en anden skal bytte med ham, nemlig Hest eller Huus, giver han ham en af Posen.

5. Naar en af Spillerne har Narren skal

den, som har den ringeste Brikke tabe en Streg med ham.

27

6. Naar 2 har lige Brikker mister de begge

en Streg.

7. Er der 2 Spillere, som har hver sin Nar,

faaer de hver sin Narre-Streg derfor, og 2, som har de mindste Brikker, mister hver en Streg.

8. Hver Spiller skriver strax 3 Streger for

sig, og efter Haanden, som han taber slukker ud.

9. En Spiller kan appellere, og faae nye Streger 3 Gange, naar Appellerne er aaben, han faaer saamange Streger hver Gang han appellerer, som den der har mindst Streger af Spillerne, det staaer til ham selv om at appellere,

10. Saasnart en har appelleret eller flere paa engang i en Appel, man der ey appelleres oftere i den Appel.

11. Naar en har mist alle sine Streger er han uefterrettelig i Spillet, og faaer ingen Brikke mere.

28

12. Naar der er Appel aaben, kan en, som har mist sine Streger sidde over om han vil engang, men vil han

mere spille med, man han appellere.

13. En Appel koster ligesaa meget, som første Indsatz.

14. Naar 2 tilsidst drages om Spillet, og har hver en Streg, og den Enue har en Nar, gaaer Spillet om med de 2, med mindre den anden har en Giøg, den kan Narren ikke tage med sig.

15. Den, som da beholder de sidste Streger allene har vundet, og faaer hos alle de andre, som de har tabt til.

16. I dette Spil kan være 37 Spillere.

17. Den, som bliver kisset, faaer tilbage

sin Brikke, om den han blev kisset paa er byttet til ham, og saaledes byttes rundt om, til hver faaer sin egen, som han fik fra Posen.

Trykt hos Lauritz Christ. Simmelkiær.

29

30

—