Journal des Luxus und der Moden.

August 1788.

I.

Philosophische Phantasien über das beliebteste Spiel unsers Jahrhunderts.

Alle Unterhaltungsspiele, sie seyen noch so scharfsinnig erdacht, sind dem Wechsel der Mode unterworfen. Die, welche sich, in Vergleichung mit andern, am längsten in Ansehen erhalten, und besonders in cultivirten Ständen die meisten Hände und Köpfe beschäftigen, verdienen ohne Zweifel die Achtsamkeit des philosophischen Beobachters der Menschen in vorzüglichem Grade. Ganz besonders hat demnach das noch immer allgemein unter uns beliebte L'Hombre*) Anspruch auf diese Achtsamkeit; denn kein

*) Das *L'Hombre* ist ohnstreitig Spanischen Ursprungs, dieß beweißen nicht allein sein Name selbst, sondern auch die

kein Conversationsspiel hat sich fast das ganze laufende Jahrhundert hindurch so anhaltend in Präeminenz erhalten, keines hat in so verschiedenen Zeitläuften so augenscheinlich über den gewaltsamen Wechsel der Moden den Sieg davon getragen, keines gewinnt bis diese Stunde noch fortan so viele neue Verehrer, als eben dieses Lieblingsspiel unsrer Herrn und Damen in adelichen und bürgerlichen Ständen. Sein Reiz fesselt den Königssohn, und die Princessin im vergoldeten Zimmer so sehr, als den schmuzigen Schreiber mit der Feder hinterm Ohr in der rauchigten Amtsstube, in Gesellschaft eines hungrigen Vikars auf dem Lande. Ich getraue mir, zu behaupten, daß blos in den vordern Reichskreisen Teutschlands jeden Winterabend über 12000 Menschen am L'Hombretische sitzen, und daß bey sehr vielen Anlässen, an vielen einzelnen Tagen, die Triplirung dieser Zahl, ohne es zu übertreiben, angenommen werden könne. Wer möchte daher den Einfluß läugnen, welchen eine beynahe unzählig vervielfachte Beschäftigung wirklich unüberzählbarer Hände nur in den Stunden eines Jahres, die damit gefüllt sind, nach deren Abfluß als Resultat zurücklassen muß? Wer möchte über diesen Einfluß als geringfügig und unbedeutend mit Verachtung wegsehen, da jede andre Leidenschaftliche

die ihm eigenen Kunstwörter, z. E. Espadilla, Manilla, Basta, Punto, Matador, Codillo, Chasco u. s. w. die alle ächt spanisch sind, und einen Kampf anzeigen. Die Spanische Redensart, *Iugar al Hombre*, L'Hombre spielen, oder, wie es auch heißen kann, auf oder gegen den Mann spielen, drückt, däucht mich, den Charakter und Gang des L'Hombre-Spiels zu bestimmt aus, als daß man seinen Ursprung darinn verkennen sollte.

d. H.

liche Beschäftigung, nach allgemeinem Geständnisse bedeutende Folgen auf den sittlichen Charakter, auf Stimmung und Laune, auf Vervollkommung und Verunstaltung der moralischen Bildung des Menschen durchgängig hat. Bey dieser in Frage stehenden Beschäftigung trift sonderlich so gar viel zusammen, was sonst für äußerst wichtig geachtet wird: denn

1) Sie ist nicht vorübergehend, wie sehr viele andre momentane Vergnügungen.

2) Sie fesselt mit verdecktem Reize; die Lockung dazu wirkt in der Stille, beynahe ganz unmerklich, und doch vielen tausenden unwiderstehlich.

3) Die Jugend, wie das Alter, hat zu dieser Beschäftigung Zugang, und verstrickt sich in derselben, wie in den Zaubernetzen irgend eines andern Enthusiasmus, (oder doch beynahe so.)

4) Diese leidenschaftliche sehr oft wiederholte Beschäftigung strengt die höhern Geisteskräfte sehr merklich an, erfordert Feinheit des Verstandes, übt den Scharfsinn, und ist eine Schule der Behutsamkeit und List, welche jedoch durch Convention immer beschränkt wird.

5) Diese Beschäftigung afficirt Kopf und Herz, veranlaßt sehr oft mehr Unlust als Vergnügen, und wird dennoch wieder aufgesucht.

Doch ich muß mehr speciell-charakteristische Merkmale sammeln, wenn ich den Weg zu interessanten Bemerkungen über dieses Spiel und dessen häufigen Gebrauch unter uns finden, und mit Muthmasungen der wahrscheinlichsten Resultate dieses häufigen Gebrauchs begleiten soll.

Es gehört zum Modetone unseres Decenniums, ja zu einem Theile der cultivirten Erziehung unserer feinern Jugend schon seit mehrern Decennien, dieses Spiel zu lernen, d. h. dasselbe mechanisch mit machen zu können, es praktisch zu verstehen, mit ritterlichen Ernste (cavalierement) über manche individuelle darin vorkommende Fälle urtheilen, absprechen, entscheiden zu können, u. s. w. Sollte es nicht auch einmal vergönnet seyn, ein Paar Blätter mit philosophischen, wenn gleich ungewöhnlichen und allerdings vielen gewiß bizarr klingenden Raisonnements über eben dieses Spiel in ein Journal unsrer Cultur einrücken zu dürfen? — Laßt uns einen Versuch neuer Art wagen!

Es werden bey jedem L'Hombrespiel folgende Hauptvoraussetzungen angenommen:

Einer wagts in kriegerischem Sinne es mit zwey Verbündeten aufzunehmen, und hofft, in Zuversicht auf gewisse Kräfte, den Sieg über sie beyde davon zu tragen. Seine Hoffnung gründet sich entweder auf evident überlegene ganz unstreitbare Kräfte, die jeden möglichen Angriff seiner Gegner vereiteln, oder denselben doch bey der geringsten Vorsichtigkeit zu nichte machen; oder auf sein kluges Benehmen bey minder zuverlässiger oder selbst zweifelhafter Ueberlegenheit, auch auf gewisse Wendungen des Glücks, die ihn bey seiner Schwäche begünstigen können. Vom **ersten Falle** ist nicht der Mühe werth zu reden. Verstand und Scharfsinn hat dabey so viel als nichts zu thun. Was ist aber ein Streit, was ist ein Spiel ohne bedeutende Reaction? und ohne Fährlichkeit? — Zum gelindesten gesprochen, wenigstens keine Unterhaltung, weder für den Zuschauer noch für den Ringer auf dem Kampfplatze

platze selbst; in keinem Betrachte eine anziehende gesellschaftliche Unterhaltung für nicht ganz müßige oder stumpfe Köpfe.

Also vom zweyten Falle ist die Rede! Gespannte Erwartung und Suspension ist ohne Ungewisheit des Ausgangs, ohne Gefahr des Mislingens nicht denkbar. Der eine, der es mit zween Verbündeten aufzunehmen sich entschliest, muß wohl zum Theil gerüstet seyn, muß eigene ihm beywohnende oder (immanente) Kräfte haben, darf aber darneben fast immer auf die Beyhülfe gewisser äußrer Momente rechnen, welche gleichsam in den Händen seiner Feinde selbst ruhen. Nemlich bey diesen Verbündeten finden vorzüglich folgende Besonderheiten statt:

1) daß sie einander ihre Kräfte, womit sie den gemeinschaftlichen Gegner zu besiegen hoffen können, nicht vertrauen, oder, wie andre Bundesgenossen, darüber sich berathen dürfen.

2) daß der Belang dieser Kräfte, so bedeutend sie collective genommen scheinen mögen, durch Vertheilung sich gar sehr verringern kann, so daß fast gar keine fortlaufende Series von Größen, gar keine Reihe von Gattungen (dem etwa zum Fortzählen verführenden Individuenbetrage nach) statt findet;

3) daß die zwey Verbündeten einander nicht nach Wunsche willkührlich zu Hülfe eilen dürfen, sondern durch conventionelle Fehde-Gesetze gebunden, die Zeit, wann ihre Kraft wirken darf, bestimmter Ordnung gemäs, abwarten müssen, und darüber öfters in vergeblicher Rüstung mit oder ohne Schuld sich verspäten;

4) daß es jedem dieser zwey Verbündeten rechtlich vergönnt ist, im Hochgefühl eigener Ueberlegenheit, seinem Bundesgenossen untreu zu werden, und in der Mitte oder am Ende des Gefechts mit einemmal, als Selbstchampion, auf-

zutreten, und blos in Rücksicht auf sich allein, wo möglich, den Sieg ganz an sich zu reissen.

Der Haupt-Held im Streite ist auf diese vier Rücksichten sehr aufmerksam, und benützt jede derselbigen nach seiner Situation.

Ad 1) Die wechselseitige Unbekanntschaft seiner zween der allgemeinen Absicht nach vereinigten Gegner, (ihre Ungewißheit über das Maas ihrer widerstrebenden Kräfte selbst, (in gesammter Intension genommen) dient ihm oft gar bedeutend, und hilft immer seinem Muthe auf, indem dieselbe sie zu Mistrauen, zu Zaghaftigkeit, oder zu unschicklicher Kühnheit verleitet. Wohl ihm, wenn er das Misverständniß unter ihnen, bis sich der Sieg neigt, zu unterhalten vermag! Wohl ihm, wenn er sie ins Gedränge führt, sich wechselseitig zu verwunden, sich selber aufzureiben; wozu oft ein einziger schiefallender Schlag in diesem Kampfe schon genug ist! Aber diese ihm so vortheilhafte wechselseitige Unkunde hat manchmal gar frühzeitig ein Ende, wenn seine Gegner Scharfsinn mit langer Erfahrung verbinden; denn ein einziger Act, ein einziger Angrif, eine einzige Nachsicht des Einen verständiget oft den Andern gänzlich, so daß er die völlige Lage seines Freundes, und den Anzug entweder der vorschwebenden Gefahr, oder des nahenden Glücks mit einemmale zu übersehen im Stande ist, und fortan vorbeugen oder ausweichen kann, als ob ihm alle und jede (freundliche und feindliche) Kräfte einzeln vorgezählt wären.

Ad 2) Vertheilung der reagirenden Macht kommt der Schwäche des Helden im Spiele insonderheit durch den Zwang einer gewissen rechtlichen Ordnung zu statten, welcher

cher gemäs nemlich der Champion fordern kann, daß ihm, so oft er mit einer gewissen Art von Kräften hervorrückt, von den beyden Verbündeten mit Kräften ähnlichen Schlags und gleichen Geschlechtes begegnet werden; fordern kann, daß seine jedesmal preisgegebene Kraft entweder durch verstärkte Verwendung homogener Reaction dahingenommen, oder als überlegen anerkannt, und mit einem gewißen Triumpfe zurückzukehren eingeräumt werde, in welchem Falle jedesmal von beyden Bundsgenoßen ein Theil ihrer homogenen Kräfte (so lange sie dergleichen besitzen) der Triumpfirenden, als Sieges-Zeichen, mit nach Hauße gegeben werden müssen. Diese abzugebende Sieges-Zeichen sind bald mehr, bald minder kostbar, d. h. sie involviren immer zwar einigen Verlust, veranlaßen immer bey beyden Genoßen einige Erschöpfung, sind aber doch öfters von sehr geringen Gehalte, und fördern oft selbst durch ihre Beseitigung, und in so ferne mit ihrem Verluste der Freund unschuldige Winke erhält, und über den wesentlichen Rest der übrigen Kräfte verständiget wird, zu glücklichem Ausgange. Der Held der Fehde nun hat wohl zu betrachten, wie viel er an höhern Kräften vermag? wie viel er bey seinen Gegnern vermuthen darf? und wie er dieselbe für vertheilt annehmen kann? Glaubt er sie durch stolzes Herausfordern erschöpfen zu können, und ihre Kräfte sind wirklich sehr vertheilt, so daß ihm beyde zugleich hochschäzbare Sieges-Zeichen zuwerfen müssen, so ist freylich das Treffen meistens gewonnen, und er kann zuletzt dann manchmal mit einer äußerst gering scheinenden Kraft, wenn jenseits keine ähnliche (die selbiger entsprechen oder begegnen kann) mehr vorhanden ist, das Feld behalten, so daß also blos zufällige Heterogeneität seinen Sieg complet macht.

Aber oft kann ihn diese Hoffnung, durch glänzende Verwendung und trotzige Aufforderung seine Gegner zu demütigen, sehr täuschen. Gar oft ist alle Macht, eh' noch das Treffen bis in die Mitte vorgerückt ist, in der Hand blos des einen der Verbündeten vereinigt, so daß dieser mit freyer Wahl auf die trotzigste Herausforderung antworten, kleine Fragmente seiner edleren Kräfte ohnbeschwert abgeben, und darüber die grimmigen Anfälle des Fehde-Champions ruhig abwarten, d. h. der Verschwendung seiner kostbarsten Kräfte mit kleinen Aufopferungen zusehen, daraufhin aber mit um so kräftigerem Nachdrucke ihn selbst angreifen, ins Gedränge treiben und überwältigen kann. Vielmals kann diesen Gewaltigen am Schluße des Gefechts eben die obgemeldete Heterogeneität begünstigen, welche in andrer Situation den Haupt-Champion, wie gedacht, zum Sieger machen konnte. Beyden (einzeln) kommt sie aber nur in dem Falle zu gute, (wie überhaupt jedem Steiter,) wenn der unmittelbar vorhergegangene letzte Kraftausfall geglückt ist, und keine homogene Gewalt mehr im Hinterhalte liegt, also auch nicht mehr reagirend auf den Plan oder zum Vorscheine kommen kann.

Ad 3) Angriff und Vertheidigung, Beyhülfe und Zurückzug sind in allen diesen Debatten an Zeit und Ordnung gebunden. Nach gemessener fester Vorschrift gewißer Fehde-Artikel, und nicht nach Willkühr, darf gegenseitig ins Treffen gerückt, losgeschlagen, vertheidigt, oder Succurs beygebracht werden. Wenn der Held die Fehde angekündigt, und zugleich allgemein die Art bedeutet hat, wie er der Form nach vorhabe, den Kampf zu unternehmen, und sothane Fehd-Ansage zu recht angenommen worden, so ent-

entscheidet so fort die Localität seiner Situation, ob ihm auch das Vorrecht zukomme, den Streit mit dem ersten Angriffe zu beginnen, oder ob dasselbe einem der zween Verbündeten gegen ihn gebühre? Diese Ordnung im Ausfalle ist von wichtiger Bedeutung und Folge, und hat Einfluß weithin auch aufs hitzigste Waffengemenge bis ans Ende des Streits. Die Festsetzung blos folgender drey Fälle ist aber dabey namentlich zu bemerken:

entweder der Held beginnt, wegen persönlicher Localität, die ihm blos günstiger Zufall anwieß;

oder sein Gegner zur Rechten,

oder der zur Linken, ebenfalls blos durch locale Zufälligkeit hiezu berechtiget.

Im ersten Falle läst sich die Fehde in der Ordnung an die in diesen Zeilen selbst vor Augen liegt;

Im zweyten fällt der Gegner zur Rechten zuerst aus, sein Freund folgt ihm durch unmittelbare Unterstüzzung im Angriffe des Helden nach, und der Held selbst rückt alsdann erst, als der letzte der Zeit nach, ins Feld hervor.

Im dritten Falle beginnt der Gegner zur Linken, der Haupt-Held erwiedert sofort den Streich, und der Gegner zur Rechten rauscht nach ihm hervor, haut ihn, oder läst den ersten Triumpf seinen Freunde, — oder, wenns nicht anders seyn kann, dem Todfeinde selber!

So viel von dem ersten Coup, und von dem Benehmen der drey Ritter im allgemeinen dabey! Je nachdem diese Action ausgefallen ist, je nachdem beginnt die zweyte; wer Sieges-Zeichen in derselben davon getragen hat die Ehre, auch die Pflicht, die zweyte zu beginnen. (Dieß Gesetz besteht unabänderlich die ganze Feh-

de hindurch,) und die Runde oder der Kreis der Activität läuft darauf hin, wann der Siegende hervorgerückt ist, anhaltend von der Rechten zur Linken. Die dritte Action wird wieder durch die Oberhand im zwoten bestimmt, und so fortan, bis zur chamade!

Dieser gesetzliche Zwang ist manchmal dem Fehde-Champion sehr zuträglich, wenn z. B. sein Gegner zur Rechten, den Ausfall zuerst (es sey in welcher Action es wolle) hat unternehmen müssen, wo sofort dessen Genosse verbunden ist, (eh' er noch sieht wie der Champion den Angriff parirt) unmittelbar daraufhin vorzurücken, und sich mit Offenheit leidend oder thätig zu erweisen. Nach dessen ersehner Aeusserung nun richtet sich der angegriffene Held mit völliger Wahl in der Weise seines Widerstands. Hätte er sogleich auf den Angriff des ersten Genoßen vorrücken, und sich in offne Wehre setzen müssen, so würde ihn wahrscheinlich die Befürchtung der möglich großen Gewalt die er von Seiten des zweyten, Genoßen in seinem Sinne erwartete, veranlaßt haben, seine beste Kräfte mit sehr kostbarem Aufwande zu verschwenden, wenn auch gleich die möglich große Gewalt des im Hinterhalte ruhenden Feindes, nur als Blendwerk seiner Phantasie vorhanden, in der Wirklichkeit gar nicht existirte. Erfahrung hat den Helden vielfältig gelehrt, wie viel darauf ankomme, die Mißlichkeit dieser erst erwähnten Lage so viel wie möglich, zu vermeiden. Er ist daher listig genug, sich in mancher Action, zumal in der Mitte des Gefechts, absichtlich leidend zu verhalten, und seinem Gegner zur Rechten zu partikulär Siegen selbst behülflich zu seyn, blos um denselben dadurch zu nöthigen, der erste im folgenden

genden Angriffe zu werden, wodurch dessen Genoße zur unmittelbaren Mitfehde im nächsten Momente gezwungen, er der Held, aber berechtiget wird, die ganze Zudringlichkeit seiner Feinde mit einemmale durch sicher gefaßten Gegenstoß abzuweisen. Aber mit ähnlicher Klugheit gehen daher auch oft seine Gegner gar geflissentlich darauf aus, ihn gleichsam in die Mitte ihres Feuers zu führen, um durch Unschlüßigkeit verlegen, und durch Besorglichkeit irre zu machen. —

Endlich aber Ad 4) entsteht die höchste Verwirrung und die zusammengesetzteste Verlegenheit, wenn einer der Genossen, auf unvermuthet ihm zugefallene, (oft von ihm selbst erst im Feuer des Treffens wahrgenommen) hohe Kräfte sich brüstend, nicht nur die Abwendung der drohenden Gefahr, überwunden zu werden, zum fortgesetzten Zwecke seiner Bemühungen macht, sondern auch sich beygehen läst, seinen Genossen schnell ganz zu verlassen, und in ungetreuem Hochsinne als gemeinschaftlicher Feind gegen Beyde aufzutreten, stolz emporstrebender Hoffnung voll, am Ende des Streits als Allein-Sieger triumfirend auf dem Schlachtfelde zu stehen, und die Ehre nebst allen Vortheilen ungetheilt davon zu tragen, welche dem Fehde-Helden, wenn ihn das Glück begünstiget hätte, zugefallen seyn würden. Dieser kühne Entschluß wird von dem schwächern Bundsgenossen, bald früher bald später entdeckt, weil jener Unredliche selbst gesetzlich befugt ist, die geheime Wendung seines Plans so lang als möglich zu maskiren, und stillschweigend den veränderten Weg nach eigener Verschmiztheit zu verfolgen. Manchmal entdeckt aber der Verlassene doch noch bey Zeiten die List des Abtrünnigen, erwacht, rafft in gerechten

Unwil-

Unwillen seine Kräfte zusammen, und biethet der vordrin-genden Uebergewalt des falschen Freundes mit Nachdruck die Spitze, so daß der letztere nachgeben, und zufrieden seyn muß, den Held des Spiels nach rechtlicher Ordnung beyhülflich gedemüthiget, oder gemeinschaftlich mit dem andern niedergeworfen zu haben, und nothgedrungen dann seiner hohen Ansprüche auf alleinigen Selbst-Sieg sich be-giebt. Diese Bemühung des gereizten Genossen, die er-wähnte Unersättlichkeit des andern abzutreiben, kann aber von dem Haupt-Champion der Fehde zwischen durch sehr vortheilhaft benutzt, und zu eigner Erringung des Lorbers und Herbeyziehung des wohl schon aufgegebenen Sieges für sich aufs glücklichste gekehret werden, (indem auch hier des Livius Worte zutreffen; discordia omnia facit o-portuniora insidiantibus;) denn da der totale Sieg da-durch für entschieden angenommen wird, wenn der Heraus-forderer in mehreren Actionen, als jeder seiner zween Gegner, mit Sieges-Zeichen geehrt, triumpfirt hat, so gewinnt er nicht durch die Zahl der Erschlagenen überhaupt gerechnet, sondern namentlich bald durch fünf- bald durch vier Triumpfe; d. h. entweder so, daß seine Gegner (einzeln oder zusammengenommen) nur in 4 Actionen sich durchschlagen, er aber in fünfen siegt,

oder so, daß der eine der Verbündeten dreymal, der andere zweymal, er selbst aber viermal glorreich auf dem Kampf-Platze besteht, und Siegesbeuten davon trägt.

Die Kunst, auf die leztere Art die Kräfte der zween Gegner zu vertheilen, und bey eigner ziemlich unzuverläßi-gen Stärke, das Treffen so zu wenden, daß der eine der Ver-

Verbündeten nicht nur ein sondern zweymal, (gleichsam blos pro forma) partikulär siegen muß, diese Kunst nun erfordert viele Uebung und Durchtriebenheit, um sich nicht zur Unzeit oder ungeschickt damit zu befassen; ist aber das letzte und einzige Rettungs-Mittel des Helden, dessen er sich nicht nur in dem bemerkten Falle enstandener Zwietracht zwischen den Verbündeten selbst, sondern überhaupt jedesmal zu bedienen pflegt, so oft er im Eingange des Treffens ohnvermuthete Streiche empfangen, oder überhaupt im Handgemenge mehrmals gedemüthiget, sich in verzweiflungs voller Enge befindet.

Allein eben dieser Versuch des Fehde-Champions, demjenigen Gegner, welchen er für den Schwächern unter den zween Verbündeten hält, zweymal die formale Ehre der Oberhand (in 2 Actionen) zuzuwenden, hat manchmal die unerwartete Folge, daß dieser für ohnmächtig gehaltene Feind, auch in einer dritten Action noch mit Siegs-Zeichen davon geht, und somit seinem Mitgenossen an Ehre und Ansehen gleichkommt, in so fern dieser nemlich ebenfalls zu drey Triumpfen schon gelangt ist. Bey dieser Wendung des Glücks wird der Fehde-Held jedesmal für rechtlich besiegt geachtet, weil die Zahl seiner Triumpfe denen seiner Gegner, blos einzeln betrachtet, gleichkommt, nicht aber, der gesetzlichen Erforderniß gemäs, ihnen überlegen ist. Den blos drey geglückte sind niemals hinlänglich, ihm die Ueberwinder-Krone zuzuwenden. Wer überwinden will, muß an Kraft über zählig seyn, ist eine axiomatische Forderung in aller Befehdung. —

(Die Fortsetzung kann folgen. *)

II.

*) Es kommt darauf an, ob die bisherige symbolische Darstellung vielen gefallen wird. Trocken philosophisch hätte die