

I  
152  
02



A

538/1.

KAUFMANN  
DÁVID  
KÖNYVTÁRA  
*№. 538.*

K

538

















- 22 Bisogna giocare ove si ha buono
- 23 Prendere e giocare
- 24 Tocata la Tavola una Carta non si ritira
- 25 chi non sa giocare torna a giocare
- 26. non deuti deusi gettar la Carte con ueemenza per dar segno al Compagno.

כפ' אפי' ארמון גרס ביומ' טו' טע"א  
 כ' אפי' ארמון ארמון  
 כ' אפי' ארמון ארמון ארמון  
 כ' אפי' ארמון ארמון ארמון ארמון  
 כ' אפי' ארמון ארמון ארמון ארמון ארמון

- Indice de articoli e capitoli del Tre = Sette
- 1<sup>m</sup> per che si chiama q<sup>o</sup> gioco Tre = Sette
  - 2 il numero delle carte T. Mazzo sono 40
  - 3 Deuesi ben mischiare le carte primo
  - 4 si uede a chi uà la mano
  - 6 ~~si distribuisce Dieci Carte Cadauno~~
  - 4 si diuide il mazzo in due parti e si leua
  - 5 si uede a chi uà la mano
  - 6 si distribuisce Dieci Carte Cadauno
  - 7 Li giocatori sono due contra due 4.
  - 9. Si accusano Li ponti si fa nelli D. x. Carte
  - 9. Li detti Dieci carte sono numerali sino a 7
  - 10 Poi seguono Tre Figure sono Fanto Cavallo, Re,
  - 11 quatro Colori sono Danari, Coppi, Bastoni, spadi,
  - 12. Tre Carte uniforme fano un Ponto.
  - 13. quatro Carte uniforme fano due ponti
  - 14. 1. 2. 3. uniforme sono tre ponti chi è Politano
  - 15. chi non copra Carte perde Tre partite
  - 16. chi non fa 11 Ponti perde due partite
  - 17. chi non fa 21 Ponti perde una semplice partita
  - 18. chi ricusa, o rifiuta, non conteggia piu' suoi pontis
  - 19 Bisogna sempre obseruare la Tavola.
  - 20 deuesi segnare i ponti che si fano
  - 21 non deuesi andare nel gioco della parte contraria
  - 22



20

הבית 715 ל' ה' שפדיל' ה' ג' יאר  
ד' 1855 פ' 5634 אל' א' א' א' א'  
ברלין א' ברלין.

