

3. Wenn uns der Trompeten rauher Klang,
wie Donner Gottes, zum Herzen drang,
magst du im Theater die Nase wehen
und dich an Trillern und Läufern ergehen.

Wist doch ein ehrlos erbärmlicher Wicht;
ein deutsches Mädchen küßt dich nicht,
ein deutsches Lied erfreut dich nicht,
und deutscher Wein erquickt dich nicht.

Stoßt mit an,

Mann für Mann,

wer den Flamberg schwingen kann!

4. Wenn die Glut des Tags verzengend drückt
und uns kaum ein Tropfen Wasser erquickt,
kannst du Champagner springen lassen,
kannst du bei brechenden Tafeln prassen.

Wist doch ein ehrlos erbärmlicher Wicht;
ein deutsches Mädchen küßt dich nicht,
ein deutsches Lied erfreut dich nicht,
und deutscher Wein erquickt dich nicht.

Stoßt mit an,

Mann für Mann,

wer den Flamberg schwingen kann!

5. Wenn die Kugel pfeift, wenn die Lanze saust,
wenn der Tod uns in tausend Gestalten umbraust,
kannst du am Spieltisch dein Septeva¹⁾ brechen.
und mit der Spadille²⁾ die Könige stechen.

Wist doch ein ehrlos erbärmlicher Wicht;
ein deutsches Mädchen küßt dich nicht,
ein deutsches Lied erfreut dich nicht,
und deutscher Wein erquickt dich nicht.

Stoßt mit an,

Mann für Mann,

wer den Flamberg schwingen kann!

6. Und schlägt unser Stündlein im Schlachtenrot,
willkommen dann, selger Soldatentod! —

Du verkriechst dich in seidene Decken,
winkselnd vor der Vernichtung Schrecken,
stirbst als ein ehrlos erbärmlicher Wicht;
ein deutsches Mädchen beweint dich nicht,
ein deutsches Lied besingt dich nicht,
und deutsche Becher klingen dir nicht. —

Stoßt mit an,

Mann für Mann,

wer den Flamberg schwingen kann!

¹⁾ Läßt der Spieler beim Pharaospiel sein Paroli, d. h. den dreifachen Gewinn des ersten Einsatzes, stehn, so kann er, wenn er die Karte jedesmal gehörig bezeichnet, das Siebenfache (sept et le va) des ersten Satzes auf eine Karte gewinnen. — ²⁾ Die Spadille, das Pik-As, der höchste Trumpf im L'hombrespiel.