

# Gesellschafts - Spiele.

Gesellschaftsspiele bei denen es vorzüglich auf körperliche Gewandtheit und Uebung ankommt, welche deshalb auch mitunter im Freien vorgenommen werden können.

## 1. Vocale der Liebe.

Die Gesellschaft formirt sich in bunter Reihe zu einem Kreise und Einer beginnt sein Examen bei einer beliebigen Person mit der Frage: „Was macht die Liebe?“ Der Gefragte muß augenblicklich mit einem Worte antworten, das mit einem A anfängt, z. B. Arme, Affen. Auf diese Weise macht er die Runde und erhält von Jedem ein Pfand, der entweder nicht augenblicklich antwortet, oder ein schon dagewesenes Wort wiederholt. Die zweite Frage: „Wie lebt die Liebe,“ wird auf gleiche Weise durchgemacht, mit dem Unterschiede, daß das zu erwidrende Wort mit einem E anfangen muß. Die Antwort auf die dritte Frage: „Wie liebt (oder was gibt) die Liebe?“ muß mit einem I, diejenige auf die vierte Frage: „Wie tobt (oder lobt) die Liebe“ mit O und endlich die auf die fünfte Frage: „Was schuf die Liebe?“ mit U beginnen. Auf eben angegebene Weise sammelt der Fragende die durch verschiedene Verstöße und Verzögerungen der Antwortenden verschuldeten Pfänder.

## 2. Der Verirteller.

Dieser Spaß besteht darin, daß man dem, welcher angeführt werden soll, den Vorschlag macht, darauf zu wetten, wer dem Andern mit gewöhnlichem Mehl die komischsten Figuren in das Gesicht zeichnen könne. Nimmt er's an, so holt man das

Mehl auf einem kleinen Teller, den man zugleich unten auf der Seite, welche man sich zuhält mit Kienruß, Lichtdampf oder sonst etwas schwarz macht. Hat dann der Anzuführende seinen Finger in das Mehl getaucht und dem Tellermann irgend eine Figur in das Gesicht gemalt, so steckt dieser nur zum Scheine auch einen Finger in das Mehl, während er zugleich am untern Theile des Tellers die Spitze eines andern Fingers schwärzt, und dann dem Verirten statt eines weißen Striches einen schwarzen in das Gesicht macht. Die Zuseher müssen natürlich darüber lachen, während sich der Angeführte jedoch einbildet, dies diene als Applaus zu den schönen Figuren, die er dem Gegner zu machen verstehe, bis sich der Spas endlich aufklärt hat.

### 3. Wie gefällt dir dein Nachbar?

Hat sich die Gesellschaft in einem Kreise auf Stühle gesetzt, so geht Einer derselben, der keinen Stuhl hat, bei beliebigen Gliedern der Gesellschaft mit der Frage herum: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Erhält er „gut“ zur Antwort, so wendet er sich an einen andern, der sich etwa zur Rechten oder Linken, oder auch zu beiden Seiten einen neuen Nachbar aus der Gesellschaft wünscht, gelingt es nun dem Fragenden durch Schnelligkeit einen hierdurch entstehenden leeren Stuhl in Besitz zu nehmen, so ist derjenige der beim Wechseln den seinigen einbüßte, an der Reihe, und fährt mit derselben Frage fort, bis auch er sich wieder einen Platz verschafft. — Von Zeit zu Zeit steht es dem Gefragten zu, eine allgemeine Verwechslung zu wünschen, in Folge dessen ein Jeder in der Gesellschaft seinen Platz verlassen und mit einem andern vertauschen muß; bei dieser Gelegenheit kommt auch der Fragende in der Regel auch zu einem Sitze.

Daselbe Spiel kann im Freien auch ohne Stühle vorgenommen werden, und bedient man sich statt dessen der Bäume, wo natürlich wieder darauf gesehen werden muß, daß ein Baum weniger als rechtmäßiger Zufluchtsort bezeichnet wird, als die

Gesellschaft Mitglieder zählt. Aehnlich diesem Spiele ist das nächstfolgende.

#### 4. Das Bäumchen laufen.

Derjenige, für den kein Baum mehr da ist, wandert bei den einzelnen Gliedern der Gesellschaft herum mit der Frage: „Wo giebt's gut Bier?“ Zwischenzeitlich wechseln die Spielenden ihre Plätze, und der Fragende, der vom Gefragten immer an einen andern gewiesen wird, muß zusehen, einen durchs Wechseln augenblicklich unbefetzten Baum zu erreichen, und daß er so sein Amt einem Andern überträgt.

#### 5. Die Elemente.

Einer wirft dem Andern im Kreise ein Tuch zu, und nennt dabei zugleich ein Element. Dieser muß nun eben so schnell ein Thier nennen, das in dem genannten Elemente lebt. Ist er nicht rasch genug mit seinem Thiere, oder giebt er ein unrichtiges an, so wird er durch ein Pfand gestraft, und darf nun das Tuch erst weiter werfen.

#### 6. Das Fünkchen lebt noch.

Man zündet einen Holzspan an einem Lichte an, und gibt denselben im Kreise herum, indem ein Jeder dem Nachbar, dem ers reicht, die Worte zuruft: „Das Fünkchen lebt noch!“ Nimmt dieser den Span jedoch an, wenn das Feuer bereits erloschen ist, so verfällt er in Pfandstrafe. Hier kommt es darauf an, den Span rasch dem Nachbar mit den Worten zuzureichen, und oft läßt er sich mit dem bereits erloschenen Fünkchen übertölpeln, indem er es eben so rasch nimmt.

#### 7. Der Abt ist nicht zu Hause.

Einer der Mitspielenden bleibt, weil ein Stuhl weniger vorhanden, als es Personen gibt, vom Sitzen ausgeschlossen, die

Gesellschaft tanzt in einem geschlossenen Kreise um die stehende Person herum, welche eine Klingel oder einen Stock in der Hand hält. Während des Tanzens singt die Gesellschaft nach einer beliebigen Melodie:

Der Abt ist nicht zu Hause,  
Wenn er wird nach Hause kommen,  
Wird er schon geklingelt kommen.

Dies wird so lange fortgesungen, bis die im Kreise stehende Person klingelt oder pocht. Sobald dies geschieht, theilt sich der Kreis und Jeder sucht einen Stuhl zu bekommen. Wer keinen erhält, muß in dem nächsten Spiele den Abt vorstellen.

## 8. Die Declamation zu Zweien.

Dieses gewährt, wenn die beiden Darsteller die nöthige Gewandtheit besitzen, eine höchst ergötzliche Unterhaltung. Einer von der Gesellschaft setzt sich auf einen Stuhl und auf seinen Schooß ein Anderer, welcher irgend ein ernsthaftes oder komisches Stück deklamirt, dabei aber die Arme unbeweglich herabhängen läßt, oder auf irgend welche Weise verbirgt. Dagegen macht der auf dem Stuhle Sitzende alle zur Declamation nöthigen Gesticulationen. Er geht sogar noch weiter, nimmt dem Declamirenden die Dose aus der Tasche, gibt ihm eine Priese, wischt ihm den Schweiß von der Stirne, oder die Thränen aus den Augen u. s. w. und nöthigt so das Publikum zum stärksten Lachen, was ihm am Besten gelingt, wenn er bei den tragischsten Gedichten und Passagen den größten Unsinn in den Gesticulationen anbringt.

## 9. Die Liebeslotterie.

Man thut in einem Beutel so viele Zettel als die Gesellschaft Personen hat. Etliche davon sind weiß, während die andern Anweisungen enthalten, z. B. Gut, für einen dem Vorzeiger auszuzahlenden Kuß. — Gut für drei Umarmungen — der

Unterzeichnete bekommt hiermit ein Pfand, ein Lied u. s. w. schuldig zu sein — Pfandschein für (irgend eine Pfändereinslösung). Eine Person der Gesellschaft ist Bureauvorsteher, nimmt den Beutel mit den zusammengerollten Zetteln und präsentirt ihn der Reihe nach. Sind alle gezogenen Zettel ausgelöst, wobei natürlich der, welcher eine Niete zieht, leer ausgeht, so werden sie, will man das Spiel noch fortsetzen, wieder zusammengerollt und die Person, welche das letzte Pfand gab, zieht dann zuerst.

## 10. Die blinde Jagd.

Man befestigt an einen Pfahl zwei Stricke, deren Enden von zwei Personen mit verbundenen Augen mit einer Hand ergriffen werden. Der eine davon bekommt einen Plumpsack, der andere eine Schnurre oder Klapper, welche er bisweilen hören läßt. So oft der Erstere den Letzteren trifft, haut er zu. Der Anblick dieser Jagd ist um so komischer, als der Gejagte mit der Schnurre oft, im Begriff zu fliehen, seinem Gegner in die Arme läuft, und seinen Plumpsack fühlen muß.

## 11. Das Handwerkspiel.

Die Gesellschaft theilt sich in zwei Parteien, von denen sich die eine ein Handwerk wählt, was die andern errathen sollen. Jene geht, um die nöthige Abrede zu nehmen, bei Seite, und stellt sonach die verschiedenen Arbeiten durch Gesten vor. Wäre z. B. das Tischlerhandwerk gewählt worden, so muß der Eine sägen der andere hobeln, u. s. w. Die andere Partei hat zu errathen, welches Handwerk gemeint ist; erräth sie es in drei Malen, so behält sie ihren Platz und die Darstellenden müssen, um nach Wahl eines andern Handwerks das Spiel wiederholen. Bekommt sie es aber durch dreimaliges Rathen nicht richtig heraus, so nehmen die Agirenden die Plumpsäcke aus der Tasche und treiben die Rathenden fort, indem sie ihre Plätze einnehmen, wogegen nun jene die Handwerke darstellen müssen.

## 12. Der Obstmarkt.

Die Gesellschaft bildet einen Kreis und ein Jeder wählt sich eine Frucht, die er zu Markte bringen will. Nun fängt der Reihe nach z. B. der Erste an und sagt: Aepfel, Aepfel hab' ich feil, mein guter Freund hat Nüsse feil, u. s. w. Wer nicht gleich einfällt, sobald eine Frucht genannt ist, oder eine Frucht nennt, die gar nicht vorhanden, muß ein Pfand geben.

## 12. Die Pantomime.

Die Gesellschaft wählt eine Person zum Anführen des Spiels. Diese befindet sich im Kreise der Uebrigen und fragt links und rechts, bald diesen, bald jenen mancherlei, z. B. Wie haben Sie heute Nacht geschlafen? Auf welche Art reisen Sie am liebsten? Warum können Sie den B. nicht leiden? Wie gefällt Ihnen Ihr neues Kleid? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wer dies versteht und einen Laut von sich gibt, muß ein Pfand erlegen, oder bekommt einen Schlag mit dem Plumpsack.

## 13. Die Reise.

Es erzählt Einer eine Reise und nennt vorher mehrere Orte und andere Gegenstände, die er zu erwähnen habe. Jede der anwesenden Personen wählt sich nun Eins oder einige der angeführten Worte, und verspricht so oft aufzustehen, als dieselben genannt würden. Unterläßt sie nun das, oder steht sie zur Unzeit auf, so gibt sie ein Pfand oder erleidet eine andere Strafe. Wenn das Ziel der Reise genannt wird, müssen alle aufstehen, eben so wenn der Name eines Königs vorkommt.

## 14. Das Vergleichungsspiel.

Die Gesellschaft bildet einen Kreis, jede Person sagt ihren beiden Nachbarn heimlich etwas in das Ohr; darauf nennt nach der Reihe jede die gesagten Dinge und zeigt, wie sie einander ähnlich und worin sie verschieden sind.

## 15. Vorsingen.

Der Vorsänger singt:

Vier Gänse saßen im Stroh,

Sie saßen

Und fraßen

Und machten's Alle so.

Die Andern singen dies Alle nach, so lange der Vorsänger singt. Sobald aber der Vorsänger aufhört, und wäre es auch mitten in einem Worte, so müssen Alle aufhören. Wer weiter singt, wird gestraft.

## 16. Das Zeichnen mit verbundenen Augen.

Jemand unternimmt mit verbundenen Augen eine Figur z. B. einen Ritter zu zeichnen, aber nicht in einem Zuge, sondern so, daß er, wenn z. B. einer aus der Gesellschaft ruft, den Hut, an dem dieser zeichnet, und wenn gleich darauf ein Anderer ruft, den Kopf des Pferdes, sofort zu diesem übergehen muß. Die ungeschickten Figuren, die auf diese Weise entstehen müssen, sind für die Gesellschaft sehr belustigend.

## 17. Wozu dient das?

Man nennt auf der einen Seite herum gewisse Gegenstände mit der Frage: Wozu dient diese Sache? Auf der andern Seite herum gibt man die Antwort, wozu sie diene, z. B. Wozu dienen deines Bruders Pelzhandschuhe? Zum Feueranmachen &c.

## 19. Der Fuchs zum Loche.

Einer ist Fuchs, und hat sein Loch auf einer kennbaren Stelle des Spielplatzes, z. B. auf einem Maulwurfshügel, einer Grube im Freien, oder in einem Winkel des Zimmers. Er und alle Mitspieler sind mit Plumpsäcken versehen. Die Uebrigen sind um den Fuchs herum und puffen und necken ihn, während er

von Zeit zu Zeit einen Ausfall macht und Einen zu erhaschen sucht. Er darf aber dabei nur auf einem Beine hupfen, während die andern auf zwei Beinen laufen. Vergiftet er sich und thut ers auch, so wird er von Allen mit dem Plumpsack und den Worten: Fuchs zum Loche? zu seiner Höhle zurückgetrieben. Wen aber der Fuchs fängt oder mit dem Plumpsack trifft, der tritt sogleich an die Stelle des Fuchses und wird von allen Andern in der nämlichen Weise zum Loche getrieben.

## 20. Der Wolf in seinem Garten.

Für den ausgezählten Wolf wird ein Garten abgemerkt, worin er wohnt. Die andern laufen an den Grenzen dieses Gartens herum, oder auch wohl über die Grenze, und singen dabei:

Ich wollt' in des Wolfen Garten geh'n,

Wo schöne krause Kohlköpfe steh'n.

Und wenn der Wolf wohl käme,

Und biß mich in die Beine —

Schneid' Kohl ab' schneid' Kohl ab.

Dabei kauert man nieder mit der Pantomime des Kohlabschneidens. Dann kommt der Wolf gesprungen, und den er in seinem Garten erhascht, der wird wieder Wolf. Wenn aber der Wolf über seine Grenze läuft, so bekommt er Schläge mit dem Plumpsack.

## 21. Der Wolf und die Schafe.

Eins macht den Schäfer, Eins den Wolf und die Uebrigen die Schafe. Der Schäfer spricht: Schafe, Schafe kommt nach Haus, — die Schafe antworten: Wir dürfen nicht. — Warum nicht? — Da steht ein großer Wolf vor der Thüre, — was thut er? — Schleift Messer. — Was will er damit thun? — Er will uns allen die Kehle damit abschneiden, das vom Wolf erhaschte Schaf wird dann Wolf.

## 22. Schenken und Logiren.

Nach der rechten Seite zu schenkt Jeder seinem Nachbar Etwas, z. B. Strauß, Dose, Buch, Uhr, und nach der linken

Seite gibt Jeder seinem Nachbar den Ort an, wo das ihm Geschenkte wohnen und logiren soll, z. B. Keller, Taubenschlag, Stall, Haarbeutel. Beides wird leise in's Ohr gesagt. Ist die Gesellschaft fertig, so haben alle der Reihe nach ihr erhaltenes Geschenk und den dazu angewiesenen Ort z. B. die Dose im Stall, der Strauß im Haarbeutel ic. anzugeben. Die komischen Zusammensetzungen machen meist viel Vergnügen.

### 23. Das Tellerdrehen.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, jedes Mitglied erhält den Namen eines Thieres oder einer Pflanze, z. B. Löwe, Katze, Hund, Hase u. s. w. oder Nelke, Rose, Veilchen, Tulpe, ic. Sind nun alle diese Namen der Gesellschaft bekannt, dann tritt ein Mitspielender mit einem hölzernen Teller in den Kreis und wirbelt ihn auf dem Fußboden. Ist dies geschehen, so ruft er schnell ein Mitglied bei dessen angenommenen Namen z. B. Katze. Dieses eilt geschwind herbei um den Teller noch aufzufassen, ehe er fällt, dreht denselben aufs neue herum und ruft einen andern angenommenen Namen, der den Teller ebenfalls noch vor dem Niederfallen zu erhaschen suchen muß. Kann Einer den Teller nicht erlangen und läßt ihn fallen, so bekommt er von dem, der ihn gerufen hat, drei Schläge mit dem Plumpsack oder muß ein Pfand geben.

### 24. Das Thalersuchen.

Man setzt sich im Kreise nieder und gibt mit zusammengelegten Händen einen Thaler herum, welchen einer, der in der Mitte steht, suchen muß. Alle Hände sind zugleich beschäftigt, Jeder thut, als ob er den Thaler empfangen habe und ihn seinem Nachbar gebe. Dabei wird gesungen:

Thaler, Thaler, du mußt wandern  
 Von dem Einen dann zum Andern,  
 Und ich sollt' dich nicht seh'n?  
 Das wär' schön, das wär' schön?

Sobald nun der Suchende eine Hand angreift, um den Thaler zu finden, hört jede Bewegung auf, und jener, dessen Hand er faßt, muß sie öffnen. Hat letzterer den Thaler wirklich, so muß er aufstehen und selbst den Sucher machen; hat er den Thaler aber nicht, so geht das Spiel seinen bisherigen Gang fort.

### 25. Alle Vögel fliegen.

Die Spielenden stellen Vögel vor, sitzen um einen Tisch herum und legen die beiden Zeigefinger auf den Tisch. Einer ist der Meister und spricht: „Alle Vögel fliegen: und hebt die Finger in die Höhe, worauf Alle die Finger in die Höhe heben und fliegen. Dann nennt er einen Vogel, der zugegen ist, Lerche, Elster u. s. w., und fliegt, und der genannte Vogel fliegt mit, nennt er aber einen, der nicht zugegen ist, oder ein Thier, das nicht fliegt, wobei er jedoch um die Andern zu irren, die Hände in die Höhe hebt, und die Andern thun es ihm nach, so sind sie in Strafe verfallen.

### 29. Watteblasen oder die fliegende Baumwolle.

Eine Gesellschaft bildet sitzend einen dichten Kreis um einen Tisch, so daß der möglichst kleinste Raum zwischen jedem bleibt. Alle haben die Hände unter dem Tische, und dürfen sie während des Spiels nicht herausbringen. Auf dem Tische liegt etwas Watte oder Baumwolle und Jeder bemüht sich nun diese von sich weg, und einem Andern zuzublasen. Jener, an welchem sie hängen bleibt, gibt Strafe, desgleichen auch der, welcher die Hände hervornimmt, und die Watte oder Baumwolle mit diesen von sich abwehrt.

### 27. Wer hat Kämmerchen zu vermietthen?

Jedes mitspielende Glied der Gesellschaft erhält einen bestimmten Platz (am Besten im Freien unter Bäumen) bis auf Eins, das durch Abzählen übrig bleibt. Dieses muß herumgehen und obige Frage an einen richten, es erhält dann zur Ant-

wort bei meinem nächsten Nachbar. Während der Zeit wechseln die übrigen ihrer Stand, und der Fragende muß sehen, daß er zu einem der verlassenen Plätze gelange, worauf der Uebrigbleibende an seine Stelle kommt.

## 28. Wettlaufen.

Man hänge an einen Baum einen Blumen- oder Eichenkranz. In einiger Entfernung von demselben stellen sich die Wettläufer in eine Reihe, in halber Armlänge von einander. Auf ein gegebenes Zeichen laufen Alle zugleich nach dem Baume wer zuerst ankommt, ist Sieger und nimmt den Kranz. Der nächste, der nach dem Sieger den Baum erreicht, bekommt aus dem Kranze eine Blume oder ein Blatt, und wird vom ersten Gewinner beim Rückzuge an der linken Hand geführt.

## 29. Blinde Kuh.

Nach Auszählen der blinden Kuh läßt sich der, welchen die bestimmte Zahl getroffen, die Augen verbinden. Hierauf schließen Alle einen Kreis, in welchem die blinde Kuh von dem welcher ihm die Augen verband, eingeführt wird. Nachdem nun einige Male herumgetanzt worden ist, bleiben Alle stehen und es entspinnt sich folgendes Gespräch zwischen der blinden Kuh und ihrem Führer:

Führer. Blinde Kuh ich ziehe dich.

Blinde Kuh. Wohin?

Führer. Nach Nachbar Peters Hause.

Blinde Kuh. Was soll ich da?

Führer. Semmel und süße Milch essen.

Blinde Kuh. Ich habe keinen Löffel.

Führer. So steck den Kopf in den Kessel.

Mit diesen Worten beugt der Führer der Blindkuh den Kopf nieder, verläßt sie, — der Kreis geht auseinander, und die Blindkuh fängt zu suchen an. Wer von ihr ergriffen wird, muß sie ablösen. Es wird auch so gespielt, daß der Blinde mit ei-

nem Stocke in der Hand mitten im Kreise steht, der um ihn tanzt. Stößt er mit dem Stocke in die Erde, so muß Alles still stehen er rührt darauf einen an und hält ihm den Stock hin, dabei pfeift oder brummt er. Der Blinde aber sucht ihn, nachdem der Laut dreimahl wiederholt ist, an der gewöhnlich verstellten Stimme zu errathen.

### 30. Durchkriechen.

Sämmtliche Mitspielende fassen sich an und bilden eine lange Reihe. Dann fängt der Erste zu singen an:

Wir wollen das Häslein jagen,  
Kriech Häschen durch den Busch.

Dabei kriecht der Erste unter seinem eigenen Arm durch. Dann stimmt der Zweite mit ein in diesen Gesang und der Erste kriecht unter den Armen des Zweiten durch, welcher unter seinen eigenen Armen dann durchkriecht. Nun fängt der Dritte mit an zu singen und kriecht auch durch und so die ganze Reihe, bis Alle durchgekrochen sind. Wenn nun Alle wieder in einer Reihe stehen, so wird um den Ersten ein Knäuel gewickelt, indem die ganze Reihe um diesen Ersten herumläuft, bis Alle in einen Klumpen stehen, der sich unter allgemeinen Jubel mit Stoßen, Schieben und Drängen endlich auflöset.

### 31. Erbsenspiel.

Eins spricht zum Andern: Gib mir eine Erbse. — Ich hab' keine. — Geh' zum Müller und hol' dir eine. — Ich finde keine. — So blas ich dich. — So wehr' ich mich. —

Nun blasen sich die Spielenden ins Gesicht; wer es am längsten ohne zu lachen aushält, bekommt vom andern eine Erbse.

### 32. Flederwisch.

Die Spielenden sitzen um einen Tisch, unter dessen Platte ein Bindfaden herumgeht, an welchem ein Flederwisch hängt.

Jeder hält den Faden mit beiden Händen, und schiebt ihn fort: Dabei wird gesungen:

Flederwischchen, Flederwischchen,

Sucke mir nicht übers Tischchen.

Ist das dreimal gesungen, so wird still gehalten, und bei wem sich dann das Flederwischchen findet, der muß die ausgemachte Strafe leiden.

### 33. Der Fuchs und der Gärtner.

Der Fuchs und der Gärtner werden zuerst aus der ganzen Gesellschaft ausgeählt. Dann bilden die Andern einen Kreis, in welchen der Fuchs aufgenommen wird. Der Gärtner bleibt draußen.

Der Fuchs macht nun an den Mitgliedern des Kreises die Pantomime des Abpflückens und steckt das Abgepflückte in den Mund. Wenn der Gärtner außerhalb des Kreises das sieht, so fragt er der Fuchs:

Was machst du in meinem Weingarten?

Fuchs. Ich pflücke Trauben.

Gärtner. Wer hat dies dir erlaubt?

Fuchs. Niemand.

Nun kriecht der Gärtner unter den Armen der im Kreise Stehenden durch und verfolgt den Fuchs, bis er ihn hat. Der Fuchs verläßt auf gleiche Weise den Kreis und schlüpft wieder hinein, wenn ihm der Gärtner zu nahe kommt. Der Gärtner muß immer genau den Spuren des Fuchses folgen, sonst hilft es ihm nichts, wenn er den Fuchs gefangen hat, sondern er muß immer wieder von vorne anfangen.

### 34. Der Fuchs und die Hühner.

Die Gesellschaft stellt sich in bunten Reihen hintereinander und Jedes hält sich an der vorderen Person mit einem um deren Leib geschlungenen Tuche fest. Die vorderste Person dieser Reihe stellt den Hahn als Beschützer sämtlicher hinter ihm

beständigen Hühner vor, und muß demzufolge seine Arme gegen den andringenden Fuchs ausbreiten. Ein anderes Mitglied der Gesellschaft aber vertritt die Stelle des Fuchses, indem es in einiger Entfernung vor den Hahn tritt, und durch Schnelligkeit und alle möglichen Seitensprünge, bei dem Hahne vorbeizukommen sucht, um ein Hühnchen zu erhaschen. Dies kann jedoch nicht so leicht gelingen, wenn sich der Hahn ihm auf allen Seiten schnell entgegenstellt, die Hühner selbst aber sich aneinander hinter ihm festhalten, und die Reihe nicht in Unordnung oder auseinander kommen lassen. Das dennoch erhaschte Huhn wird Hahn und der Hahn wird Fuchs im nächsten Spiele.

### 33. Der Fuchs geht um.

Die Mitglieder des Spiels stellen sich in einen Kreis, falten die Hände auf den Rücken und stecken die Köpfe zusammen. Einer geht um den Kreis, hat ein zusammen gewundenes Tuch in der Hand und spricht:

Sieh dich nicht um

Der Fuchs geht herum.

Wer sich der Warnung ungeachtet umsieht, erhält einen Schlag auf den Rücken. Der Fuchs gibt nun einem das Tuch in die Hand, der seinen rechten Nebenmann so lange damit jagt und schlägt, bis dieser um den Kreis herum wieder zu seinem vorigen Platz gelangt ist. Dafür wird der Geschlagene Fuchs. Es wird auch so gespielt: Der Herumgehende spricht:

Die Gans, die Gans die legt das Ei

Und wenn es fällt, fällt es entzwei.

und läßt das Tuch hinter Einem fallen. Ráth es dieser, d. h. sieht er sich um, und trifft es zu, so ist das Umgehen an ihm, und jener nimmt seinen Platz im Kreis ein. Dreht er sich um, und das Ei liegt nicht hinter ihm, so bekommt er Schläge oder gibt ein Pfand.

### 36. Der Gänsefieb.

Die Gesellschaft bildet einen Kreis. Der ausgezählte Gänsefieb steht in der Mitte. Um ihm wird herumgetanzt und gesungen:

Wer diese Gans gestohlen hat,

Der ist ein Dieb:

Wer sie mir aber wieder bringt

Den hab' ich lieb.

Da steht der Gänsefieb, Dieb, Dieb,

Da steht der Gänsefieb!

Wenn dies eine Zeitlang gesungen ist, so wählt der Dieb Jemanden aus dem Kreise, um mit ihm zu tanzen. Sobald dies geschieht, sucht Jeder einen andern zu ergreifen, um auch mit ihm herumzutanzten. Nur darf Niemand seinen Nachbar nehmen. Wer übrig bleibt ist der neue Gänsefieb.

### 37. Weiße und schwarze Gans.

Nachdem beide Gänse aus der Gesellschaft herausgezählt oder durch das Los bestimmt wurden, stellen sich die übrigen Mitspielenden hinter die weiße Gans und fassen einander an. Nun kommt die schwarze Gans und es entsteht folgendes Gespräch:

Schwarze Gans. Guten Tag, weiße Gans.

Weiße Gans. Guten Tag, schwarze Gans.

Sch. G. Kann ich nicht ein Küchlein kriegen?

W. G. Das sollst Du wohl bleiben lassen.

Sch. G. Ich nehme es Dir.

W. G. So wehr' ich mich.

Nun sucht die schwarze Gans den letzten Mitspielenden der Reihe zu ergreifen, was die weiße Gans zu verhindern sucht, wobei der lange Körper hinter ihr ganz ergötzliche Schwentkungen zu machen gezwungen wird. Reißt die Reihe, so kann die schwarze Gans eins aus der Reihe nehmen, sonst muß sie so lange manöveriren, bis sie den letzten ergriffen hat, der ihr

dann in ihr Nest folgen muß, worauf das Spiel vom Neuen wieder angeht, bis die schwarze Gans der weißen alle ihre Küchlein weggefangen hat. Dann wird die weiße Gans zur schwarzen und umgekehrt.

### 38. Das Hafermähen.

Die Gesellschaft stellt sich in einen Kreis, der Hafermäher in die Mitte. Dann singen Alle und tanzen dabei herum :

Morgen wollen wir Hafer mähen, Hafer mähen,

Wer soll den wohl binden?

Das soll unsre Liebste thun,

Die wir hier schon finden.

Macht nur fort,

Hier und dort,

Unter diesen Allen

Wird uns die gefallen.

Bei den letzten Worten fordert der Hafermäher eine Person aus der Gesellschaft auf, und tanzt unter dem Gesange der Uebrigen einige Mal mit derselben im Kreise herum. Alsdann nimmt der Hafermäher den Platz in dem Kreise wieder ein, den der Andere verlassen hat, und um den Zurückgebliebenen geht Tanz und Gesang wieder vom Neuen an.

### 39. Das Handschlagen.

Die Gesellschaft bildet einen Kreis um Eins ihrer Mitglieder, indem sie dabei mit den Händen einen, mit beiden Enden zusammengeknüpften Bindfaden hält. Der in der Mitte Stehende sucht eine der den Bindfaden fassenden Hände zu schlagen, welche in diesem Augenblicke schnell weggezogen werden müssen. Trifft er indeß die Hand, so lange sie den Faden noch nicht faßt, so muß der Getroffene seine Stelle einnehmen wo nicht

so muß jener sein Heil weiter versuchen, bis es ihm glückt, jemand zu treffen.

#### 40. Jakob wo bist Du? oder die beiden Blinden.

Ein Herr ist böse auf seinen Knecht und sucht ihn zu fangen, um ihn zu schlagen. Zweien von der Gesellschaft werden die Augen verbunden, ein fester Kreis wird um sie geschlossen, und der Herr geht mit dem Plumpsack herum, seinen Knecht zu suchen. Dieser bemüht sich ihm auf alle Weise zu entweichen, muß aber, wenn sein Herr ruft: Jakob, wo bist du? einen Laut von sich geben. Das Spiel dauert so lange, bis der Herr den Jakob mit dem Plumpsack getroffen hat.

#### 41. Die Jagd.

Am besten eignet sich zu diesem Spiele eine abwechselnd mit Gesträuche und Hügeln gruppirte Gegend, von der man einen Theil durch natürliche Grenzen, hier eine Hecke, einen Hügel, dort einen Graben oder Weg u. s. w. für den Schauplatz des Spieles bestimmt. Grenzen zu bestimmen ist durchaus nothwendig, weil sonst die Spielenden ganz auseinander kommen würden.

Die spielende Gesellschaft muß wenigstens aus 12 bis 16 Personen bestehen, doch kann sie so zahlreich sein als möglich. Der beste Läufer wird hierauf zum Oberjäger erwählt, alle Uebrigen stellen das Wild vor. So eingetheilt, stellt man sich an den Anfang des Reviers. Hier gibt der Oberjäger ein Zeichen und das Wild flüchtet augenblicklich vorwärts. Er läuft hinterher und sucht soviel zu fangen, als in dem ersten Augenblicke, wo sich das Wild noch nicht so sehr zerstreut hat, nur immer möglich ist.

Jedes eingehokte oder auch nur berührte Wild ist sogleich Jäger und unterstützt den Oberjäger. So erhält er immer mehr Gehilfen, die ihm die Jagd erleichtern. Um aber die Jäger vom Wilde unterscheiden zu können, muß sich Jeder, sobald er Jäger

wird, mit einem vorher für Alle gleichbestimmten Zeichen versehen, z. B. sein Taschentuch um den Arm binden, einen Zweig an die Mütze stecken u. s. w.

## 42. Die blinde Jagd.

An einem Pfahle oder Baume, um welchen der Platz eben ist, werden zwei-, acht-, bis zehnellige Leinen befestigt. Zwei Personen verbinden sich die Augen, und jeder faßt das Ende einer Leine, nachdem die eine einen Plumpsack, die andere einen Schnur u. dgl. erhalten hat. Jetzt sucht die mit dem Plumpsack bewaffnete Person die Andere zu erreichen und zu schlagen; diese aber muß sich von Zeit zu Zeit durch irgend ein Signal hören lassen.

## 43. Käzchen.

Ein Käzchen wird ausgezählt. Die Andern fassen einen Baum oder einen andern dazu vorher ausdrücklich bestimmten Gegenstand an. Das Käzchen wird nun geneckt, indem sie einen Baum oder sonstigen Gegenstand loslassen und sich davon entfernen, wobei immer gerufen oder gesungen wird: Käzchen, ach Käzchen, ich habe kein Holz. Kann nun das Käzchen den verlassenen Gegenstand eher wieder erreichen und umfassen, als der, der ihn verlassen hatte, so muß dieser des Käzchens Stelle einnehmen.

## 44. Käzchen und Mäuschen.

Käzchen und Mäuschen werden ausgezählt. Von den Uebrigen wird ein Kreis geschlossen. Die Kaze steht in diesem Kreis, die Maus draußen. Nun sucht die Kaze immer herauszubrechen, der Kreis aber hält fest zusammen, tanzt und singt:

Mäuschen laß dich nicht erwischen

Spring' über Bänk' und Tischen,

Husch! Mäuschen, husch!

Bricht die Kaze dennoch durch den Kreis, so wird das Mäuschen hineingelassen und der Kaze der Zugang versperrt; und so geht es fort, bis ihr endlich gelingt, das Mäuschen zu fangen.

### 45. Die Kitz.

Jedes Mitglied gibt von seinen Nüssen, bis ein ansehnlicher Haufen davon auf dem Tische liegt. Dann geht Eins hinaus, die Uebrigen wählen unter den Nüssen eine, welche die Kitz heißt. Ist dies geschehen, so wird jenes hereingerufen; es darf so lange Nüsse von dem Haufen nehmen, bis die bestimmte Nuß berührt wird, so wie dies geschieht, rufen alle mit großem Geschrei: „Die Kitz.“ wer eher schreit, gibt ein Pfand.

### 46. Das Kneipen ohne zu Lachen.

Dieses Spiel gehört unter diejenigen, welche nur unter vertrauten Freunden Anwendung finden können, die auch vernünftig genug sind, einen unschuldigen Scherz nicht übel zu deuten. Jedes Mitglied einer in Reihe sitzenden Gesellschaft kneipt seinen Nachbar oder Nachbarin zur Linken mit dem Daumen oder Zeigefinger, ohne weiter etwas zu sagen, als: „Mit Erlaubniß lieber Nachbar oder Nachbarin“ zuerst in das Kinn, dann in die Nase, und dann in die Stirn. Jemand macht sich aber heimlich mit gebranntem Korke die Finger schwarz und benützt die Gelegenheit des Kneipens, um seinem Nachbar, auf den es abgesehen ist, schwarze Flecken ins Gesicht zu machen. Die übrige Gesellschaft wird bald über den Beschwärtzten lachen, und nur dieser nicht wissen, warum. Vorzüglich ergötzlich ist es aber, wenn diejenige Person, die vorher Andere schwärzte, auf gleiche Weise von Jemand heimlich wieder ange schwärzt wird. Es lacht dann jeder der schwarz Gefärbten über den Andern, die übrige Gesellschaft aber deshalb, weil beide gesoppt sind, ohne es zu merken.

### 47. Der Letzte stirbt.

Die Spielenden bilden zwei einander gegenüberstehende Reihen. Mit möglichster Geschwindigkeit wird ein Ball von der einen nach der andern Seite im mäßigen Bogen geworfen. Der, welchem derselbe am nächsten kommt, muß ihn fangen, widrigenfalls ist er todt, und tritt einige Schritte hinter die Fronte. Die Partei nun, von welcher der letzte Mann stirbt, muß in demselben Augenblicke nach einem bestimmten fernem Ziele fliehen. wobei sie von der siegenden Partei mit Plumpsäcken verfolgt wird. Was sich einholen läßt wird nicht bloß geschlagen, sondern noch in anderweitige Strafe genommen.

### 48. Das wogende Meer.

Eine Person stellt das Meer vor. Die Uebrigen bekommen Namen von Fischen und setzen sich im Kreise auf Stühle, die mit den Lehnen aneinander gestellt sind. Das Meer umgeht den Kreis und ruft eine Anzahl von Fischen auf, die ihm sogleich folgen und alle seine Bewegungen nachahmen müssen, die der Führer mit den Worten einleitet: „Das Meer geht hoch,“ der Wind wendet sich,“ und andere beliebige Seemannsausdrücke Zuletzt heißt es: „Das Meer ist ruhig,“ und nun muß Jeder einen Stuhl zu gewinnen suchen. Wer keinen bekommt, muß die Rolle des Meeres übernehmen, und nach Befinden noch überdies ein Pfand geben. Die Zahl der Stühle muß so bestimmt sein, daß Einer von der Gesellschaft leer ausgeht.

### 49. Das Mehlschneiden.

Man drückt eine Obertasse voll Mehl, stürzt solches auf einen flachen Teller, und steckt in dasselbe ein Geldstück oder einen Ring. Hierauf schneidet Jedes von der Gesellschaft mit einem Messer etwas von dem Mehle ab. Dasjenige aber, bei welchem endlich das Geldstück umfällt, muß solches mit dem Munde wieder herausheben, oder kann er das nicht, ein Pfand erlegen.

Was wünschen Sie am meisten?	Wen lieben Sie?	Von wem werden Sie geliebt?	Was lieben sie am meisten?	Was fürchten Sie am meisten?
1. Im Morgenlande zu leben.	Einen Undankbaren.	Von Manchem, der es nicht merken lassen will.	Standhaftigkeit.	Das Schicksal des Aktäon.
2. Ein Floh zu sein.	Meine Mama.	Von A bis Z.	Meinen Spiegel.	Flöhe.
3. Eine zahlreiche Nachkommenschaft.	Jemand, der es nicht merken will.	Das hoffe ich noch heute zu erfahren.	Das Barbieren.	Den Frost.
4. Täglich 100 Küstern.	Davon spricht man nicht gern.	Von einem, dem Etwas fehlt.	Kartoffeln mit Rindfleisch.	Versuchungen.
5. Was mir fehlt.	Einen Windbeutel.	Das werde ich für mich behalten.	Einen Weizenhaufen mit Rosen bepflanzt.	Gefährliche Verbindungen.
6. Nie vergessen zu werden.	Meinen Kanarienvogel.	Von einem, der Etwas zu viel hat.	Das Halbkunkel.	Verlust meiner Freiheit.
7. Den Don Quixote geschrieben zu haben.	Wen ich zuletzt angesehen habe.	Von einem Ritter ohne Furcht und Tadel.	Veredtes Auge und schweigen den Mund.	Weilkünfige Besizungen.
8. In ein Kloster zu gehen.	Den, dem die folgende Frage vorgelegt wird.	Von einem Engel ohne Fleisch und Bein.	Was ganz und vollständig ist.	Ein brennendes Herz.
9. Den Krug von der Hochzeit zu Kanaan.	Alles, was lebt.	Von einem, der sein Glück nicht kennt.	Was verschlossen ist, zu öffnen.	Halbheit.
10. Jährlich einmal taufen zu lassen.	Der mich morgen in's Schauspiel führt.	Darüber wäre manches zu sagen.	Die zergliederte Kritik.	Einen Korb.
11. Daß es immer so wäre.	Dem ich mein Schnupstuch zuwerfen werde.	Von einem, der sich noch sehr ändern muß.	Ein Deutscher zu sein.	Bald sagen zu müssen: Alles ist eitel.
12. Liebe um Liebe.	Alle, die mit Offenheit entgegen kommen.	Von einem, der sich am meisten liebt.	Mich in das Universum zu versenken.	Schwäher.
13. Den Ring des Gyges (unsichtbar zu werden.)	Einen Stockfisch, der es nicht merkt.	Von einem, der schon 100 Mal geliebt hat.	Einen recht krausen Bart.	Im Finstern allein zu sein.
14. Bald Hochzeit zu machen.	Einen alten Jüngling.	Von einem, der sich zu viel Hoffnungen macht.	Wärme und Kälte, Alles zur rechten Zeit.	Zu sterben, ohne gelebt zu haben.
15. Eine Feder, die von selbst schreibt.	Alle Deutsche, die es sind.	Von einem, der es selbst erzählt hat.	Die Mittelstraße.	Unvorsichtige Nächstenliebe.
16. Der König Salomo zu sein.	Meine Katze.	Von jedem, der mich sieht.	Baisors (Küsse.)	Undeutschheit.
17. Meine Menschenkenntnis zu bereichern.	Den ich nie hätte lieben sollen.	Von dem, der mich zuletzt sorgkettirt hat.	Fischen, Jagen, Vogelstellen.	Ein kaltes Bett.
18. Nachsicht mit meinen Fehlern.	Armes Herz, verrath es nicht.	Von dem, der mir die erste Rose versprochen hat.	Eine Kelle.	Errathen und verrathen zu werden.
19. Ich zu sein und zu bleiben.	Das nennt man eine nase-weise Frage.	Von einem, den ich nicht liebe.	Hahn im Korbe zu sein.	Unerwiderte Liebe.
20. Mit lästigen Fragen verschont zu werden.	Der mir zuerst seine Liebe erklären wird.	Von der personifizirten Bescheidenheit.	Den Himmel offen zu sehen.	Den Wassermann und die Zwillinge.

Die Reihen. Wo einen nach welchem der falls ist e Die Parte demselben 2 hen. wobei folgt wird. sondern no

Eine P Namen von mit den Le Kreis und folgen und Führer mit Wind wend Zulezt heiß einen Stuhl die Rolle d dies ein B sein, daß G

Man i einen flacher einen Ring. einem Messe welchem end Munde wied erlegen.

### 30. Die Menagerie.

Zu diesem Spiele sind zwei Zimmer nöthig, eines für die Gesellschaft, das andere für den Herrn der Menagerie. Uebrigens darf nur dieser das Spiel kennen, wenn es für die andern ergötzlich sein soll. Der Herr steht vor der Thüre seiner Menagerie, und macht unter allerlei Scherzworten bekannt, welche Thiere zu sehen sind. Jeder Mitspielende bittet um Einlaß, und nennt zugleich das Thier, welches er sehen will, worauf er eingelassen, und die Thüre hinter ihm verschlossen wird. Der Herr führt die Person an einen Tisch, auf dem ein mit einem Tuche bedeckter Spiegel, aufgestellt ist) er entfernt das Tuch mit den Worten: Sie haben einen Affen sehen wollen, hier ist er. Der Eingetretene darf das Zimmer nicht eher verlassen, bis die ganze Gesellschaft angeführt wurde.

### 31. Das Niesespiel.

Es gehört dazu eine größere Gesellschaft. Von derselben werden drei Chöre gebildet. An einen jeden dieser drei Chöre wird eine der drei Silben, „Haß, Heß, Hiß,“ vertheilt. Einer zählt nun: Eins, zwei, drei, und bei drei sagt jeder Chor seine Silbe. Dann ist es, als ob die ganze Gesellschaft niese.

### 32. Das Paarlaufen.

Die Gesellschaft theilt sich in zwei gleiche Parteien, und jede wählt sich an dem Ende eines ebenen Platzes ein Mal (Ziel). von dem sie der gegenüberstehenden Gesellschaft entgegenläuft. Zuerst tritt ein Einzelner hervor, welcher die Gegenseite auffordert. Sobald von dieser Einer ihm entgegenkommt, muß er sich zurückziehen, indem durchgehends das Gesetz gilt, daß der später von seinem Male Ausgelaufene, den früher hervorgetretenen Gegner gefangen nimmt, sobald er ihn berührt hat. Der Zurückgebliebene eilt nach seinem Male, während ein

Anderer von seiner Partei ins Feld rückt, um den Feind zu vertreiben; und so geht das Auslaufen in ununterbrochenem Wechsel fort. Jeder, der am Male gewesen ist, kann wieder vom Neuen auslaufen. Wenn das Spiel lebendig geht, so werden auf beiden Seiten viele Gefangene gemacht; diese werden am Male der Sieger aufgestellt, und streng bewacht, damit nicht etwa einer der Gegner dieselben berühre und so sämmtlich erlöse.

### 53. Der Papiermüller.

Man setzt sich um einen Tisch, und legt den Zeigefinger der rechten Hand auf denselben. Alsdann fängt Einer an mit dem Finger zu klopfen und zu seinem Nachbar zur rechten Hand zu sagen: Holla! Frage: Wer ist da? Antwort: Papiermacher. F. Was macht er? A. Papier. F. Wie macht ers? A.: So, und pocht fort. So wird bis zu dem herumgefragt, der anfing. Keiner darf früher pochen, als bis er zum ersten Male befragt wird, alsdann darf aber Keiner wieder aufhören. Wenn es nicht ganz herum ist, so fragt der Erste wieder eben so, pocht aber mit den Zeigefingern beider Hände; beim dritten Male mit einem Zeigefinger der einen Hand und mit der ganzen flachen Hand; beim vierten Male mit beiden flachen Händen; beim fünften Male mit der einen Hand und dem einen Ellbogen; beim sechsten Male mit beiden Ellbogen und beim siebenten Male mit beiden Ellbogen und beiden Füßen. Keiner darf aber aufhören die vorhergehende Bewegung zu ändern, als bis ihn bei der neuern die Reihe trifft. Wenn im Niederschlagen Takt gehalten wird, so klingt es wie in einer Papiermühle, und als ob man den Stampfer selbst hörte.

### 54. Ringelreihe.

Die Spielenden fassen sich bei den Händen und tanzen im Kreise, dabei wird ein Lied gesungen, und wenn die Worte:

„sitzt nieder“ vorkommen, so setzen sie sich plötzlich und stehen wieder auf. Das Lied ist:

„Ringel, Ringel, Reihe?  
Sind der Kinder dreie,  
Sitzen auf dem Hollerbusch,  
Schreien alle : musch, musch,  
Sitz nieder!

Da sitzt 'ne Frau im Ringelein,  
Mit sieben kleinen Kinderlein.  
Was essens gern? „Fischelein.“  
Was trinkens gern? „Rothen Wein.“  
Sitz nieder.

Oder :

„Rohe, rohe Seide,  
Wir spinnen klare Seide,  
So klar, wie ein Haar,  
(Es vergehen sieben Jahr)  
Sieben Jahr sind um und um,  
Jungfer Lieschen dreht sich um.“

Damit sitzen Alle nieder.

### 55. Ringsuchen.

Es wird ein Ring auf einen Bindfaden gezogen, und dieser Bindfaden zusammengeknüpft. Die Gesellschaft stellt sich dann in einen Kreis, und jeder fasset den Bindfaden, auf dem ein Ring sich befindet, an. Einer wird ausgezählt, um den Ring zu suchen, der von Hand zu Hand geht, und stellt sich zu dem Ende in die Mitte. Dann singt der Chor :

Wer den Ring will lieben,  
Der muß ihn weiter schieben,  
Sonst muß er geben Pfand, Pfand, Pfand.

Während nun der Ring von einer Hand zur andern geschoben wird, sucht der in der Mitte Stehende, den zu finden,

der den Ring eben in der Hand hat. Trifft er den Rechten, so muß dieser an seiner Statt in den Kreis, oder sonst Strafe geben. Trifft er den Unrechten, so wird er ausgelacht.

### 56. Rosinensuchen.

Es werden an die Stachel oder Johannisbeerbüsche oder an anderes Gesträuch Rosinen, Mandeln, Zuckerwerk aller Art, Bilder, oder was man sonst noch für Spielwerk daran wenden will, gebunden. Auf ein gegebenes Zeichen vertheilt sich die ganze Gesellschaft und sucht. Was gefunden wird, muß an einen Sammelplatz gebracht werden, wo es dann nachher in gleiche Haufen vertheilt und verlost wird. Dies ist für die Jugend ein wahres Weihnachtsvergnügen im Sommer, und es ist auch ganz geeignet, einen Geburtstag, oder einen andern festlichen Tag zu verherrlichen.

### 57. Das Sautreiben.

Im Freien wird eine etwas größere Grube in die Mitte und in einem gewissen Abstand davon ringsum nach der Anzahl der Theilnehmer, mehrere kleine Grübchen gemacht. Einer derselben muß nun suchen, einen Ball, (Sau), der anfangs beliebig außer des Kreises der Theilnehmer gestellt wird, mit einem Stocke bis in die Mittelgrube zu treiben. Die andern Theilnehmer aber, deren jeder mit einem Stocke bei einem der kleinen Grübchen steht, auch (doch auf seine Gefahr es beliebig verlassen kann, müssen immer suchen, den Ball wieder fortzuschlagen, um jenes Vorhaben zu vereiteln. Sie müssen sich aber dabei hütten, daß nicht der (die) Sautreibende während ihres Bemühens mit seinem Stocke in ihr Grübchen falle; denn gelänge es ihm mit seinem Stocke in das Grübchen irgend eines Theilnehmers zu kommen, während dessen Stock nicht in dasselbe eingesetzt ist, so würde dieser jetzt die Sau treiben müssen. Gelingt es dem Sautreibenden die Sau wirklich bis in die

Mittelgrube zu bringen, so bestimmt das Loos den, der jetzt die Sau treiben muß. Dieses Spiel ist für die Jugend sehr unterhaltend und macht viel Bewegung.

### 58. Stirbt der Fuchs, so gilts den Balg.

Ein Hölzchen wird angezündet, und Einer reicht es dem Andern, indem er dazu spricht:

Stirbt der Fuchs, so gilts den Balg,  
Lebt er lang,  
So wird er alt,  
Trift er viel,  
So wird er dick,  
Und zuletzt gar ungeschickt.

So lange das Hölzchen brennt, lebt der Fuchs, bei wem er stirbt, der muß die bestimmte Strafe geben.

### 59. Suchen.

Einer sucht. Die Andern verstecken etwas, das gesucht werden soll. Wenn der Sucher in die Nähe des verborgenen Gegenstandes kommt, so sagt Einer, der dazu erwählt ist:

Der Busch, der brennt!  
Der Busch, der brennt.

Kommt der Sucher noch näher, so wird gesungen:

Er steht in vollen Flammen.

Entfernt der Suchende sich wieder, so heißt es:

Er ist kalt.

### 60. Suchen nach der Musik.

Es entfernt sich einer aus der Gesellschaft; während dieser Zeit wird ein Geldstück, ein Knopf, ein Tuch, u. s. w. versteckt, welches jener bei seiner Zurückkunft suchen muß. Je mehr

er sich entfernt, desto leiser läßt die Musik sich hören. Die Violine oder das Klavier sind am passendsten zu diesem Spiele.

### 61. Die Beichte.

Es wird ein Beichtvater gewählt, welcher Jedem aus der Gesellschaft abwechselnd durch die auf der gegenüberstehenden Tabelle befindlichen fünf Fragen die Beichte abhört. Der Befragte nennt als Antwort eine der Zahlen, von eins bis 20, (oder man macht sich eine beliebige, der einzelnen Gesellschaft angepaßte, aus mehr oder weniger Fragen und Antworten bestehende Tabelle) und der Beichtvater gibt die Antwort zum Besten, welche dort bei dieser Zahl bemerkt ist. Dieses Spiel gewährt die größte Unterhaltung, und wird zur allgemeinen Heiterkeit nicht wenig beitragen.

### 62. Das beliebte Pfeiferlspiel.

Es wird Jemanden aus der Gesellschaft aufgetragen, nach dem Ton das Pfeifchen zu suchen, oder den zu finden, der gepfiffen hat. Die Personen setzen sich im Kreise herum und die suchende Person wird in ein Leintuch ganz eingehüllt. Heimlich hat man aber das Pfeifchen als Zopf an einem Bindfaden hängend an das Leintuch befestiget. Es bläst nun Jemand in dasselbe, die Person dreht sich um, und in demselben Momente hat rückwärts ein Anderer das Pfeifchen ergriffen und hineingepfiffen. Dieses Hin- und Herwenden gibt sehr viel Stoff zum Lachen und gewährt auf einige Zeit eine angenehme Unterhaltung.

### 63. Der Engländer in der Kunstausstellung.

Ein Licht wird in eine Ecke des Zimmers gestellt, so daß dieses nur schwach erhellet ist. Darauf nimmt einer der Anwesenden einen Mantel um, in dem er sich ganz bis über die

Ohren einhüllt. Ueber die Krämpfe seines Hutes zieht er den Mantelkragen und faßt diese (die Krämpfe) selbst mit beiden Händen. Er geht hierauf an einer spanischen Wand (oder dgl.) herum und hebt von Zeit zu Zeit den Hut sammt dem Mantel in die Höhe, wodurch es den Anschein gewinnt, als wolle er hinauffsteigen. Da der Mantel und Hut zusammengefaßt erhöht werden, so gibt die Verlängerung der Gestalt vielfachen Stoff zum Lachen.

Gesellschaftsspiele, wobei es meist auf Sprachgewandtheit und Gegenwart des Geistes oder auf Aufmerksamkeit ankommt.

#### 64. Abraham und seine sieben Söhne.

„Der Meister spricht:

Abraham hat sieben Söhne,  
 Sieben Söhne hat Abraham,  
 Sie waren alle fröhlich,  
 Und machten's alle so, wie ich.“

Dabei macht der Meister irgend eine Bewegung mit den Händen oder mit Mienen, und jeder muß diese Bewegung nachmachen. Wer es unterläßt, gibt ein Pfand oder leidet eine beliebige Strafe.

#### 65. Das Advokatenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und in der Mitte steht der Sprecher oder Anführer des Spiels, der bald diese, bald jene Person in's Gespräch zu ziehen sucht, anredet, fragt u. s. w. Die gefragte Person darf aber bei Strafe nie selbst antworten, denn jeder hat seinen Nachbar linker Hand zum Advokaten, der für ihn antworten muß, oder bei Unterlassung in Strafe verfällt. Werden von diesem oder jenem Fehler begangen, die der Sprecher nicht bemerkt, so ist letzterer ebenfalls strafbar. Das Spiel kann viel Vergnügen gewähren, wenn der Sprecher lebhaft fragt, und bald diesen, bald jenen bei'm Namen ruft, auf eine lustige Weise anlagt und ihn dadurch zum Antworten reizt.

## 66. Das Anwendungsspiel.

Eine Person wählt ein beliebiges Hauptwort, z. B. das Wort „Stroh.“ Sie fragt nun jede andere Person aus der Gesellschaft: Wozu ist das Stroh anzuwenden oder zu gebrauchen? Hierauf antwortet ein jeder nach der Reihe: 1. Häuser zu decken, 2. Strohwische zu machen, 3. zur Streu, 4. Häckerling zu schneiden, 5. Hüte daraus zu verfertigen, 6. Weinstöcke und Obstbäumchen vor dem Froste zu schützen, 7. in die Betten zu legen u. s. w. Hat nun jede Person eine Anwendung bemerkt, so wählt man ein anderes Wort. Wer nicht sogleich eine Bestimmung angeben kann, erlegt ein Pfand.

## 67. Die Bestimmung nach dem A, B, C.

Einer der Gesellschaft fragt z. B. seinen Nachbar: Wenn ich eine Ameise wäre, wozu würden Sie mich bestimmen? Dieser muß eben so schnell: zur Arbeit! oder etwas dem Ähnliches antworten, und auch gleich wieder den ihm zur Seite Sitzenden fragen: Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden Sie mich anwenden? Dieser erwidert sogleich darauf: zum Bouquet, oder sonst in ähnlicher Weise, und so geht es durch das ganze A, B, C. Jeder kann ein Wort zur Frage wählen, welches er will. Wer nicht rasch antwortet, muß ein Pfand geben.

## 68. Der Bildhauer.

Einer aus der Gesellschaft macht den Bildhauer, die Andern sind Bildsäulen, Mars, Apollo, Merkur, Minerva u. s. w. Der Meister hat den Schlägel, d. h. den Plumpsack, in der Hand und sucht mit ernster Miene an einzelnen Bildsäulen zu bessern, wo er einen Fehler, nämlich eine Bewegung, ein Geziß und dergl. bemerkt; die Verbesserung besteht in einem Schlage mit dem Plumpsack. Endlich ruht er, des Arbeitens müde, aus, da werden die Bildsäulen alle lebendig, springen von ihrem Platze, hüpfen und tanzen. Unverhofft ruft der Meister: Der Meister

kommt. Jetzt eilen alle auf ihre vorigen Plätze und zu der vorigen Stellung. Wer zuletzt fertig ist, muß den Schlägel fühlen. Hat der Meister keinen über der Unordnung ertappt, oder bestraft er einen Unschuldigen, so verfolgen ihn alle Bildsäulen mit ihren Taschentüchern und wählen einen andern Bildner.

### 69. Bin ich's oder bin ich's nicht.

Die Gesellschaft theilt sich in zwei gleiche Theile, von denen der Eine aus dem Zimmer geht. Nun setzen sich die zurückgebliebenen Personen in eine Reihe, jede einen Stuhl vor sich, und jede wählt sich einen der Hinausgegangenen als vis-à-vis. Dann wird gerufen: einer der Hinausgegangenen, gleichviel welcher, kommt zuerst herein und setzt sich der Person gegenüber, von welcher er glaubt gewählt worden zu sein. Trifft er es, so bleibt er sitzen, wo nicht, so wird er von ihr zur Thüre wieder hinaus complimentirt und muß, nachdem die Andern nach der Reihe eben so hereingekommen, und entweder ihren Sitz behalten oder wieder fortgeschickt sind, zum zweiten Male wieder hereinkommen und sein Heil bei einer andern Person versuchen. Dies geht so fort, bis jeder seinen Platz hat.

### 70. Brüderchen, wer klopft?

Man stellt zwei Stühle mit den Lehnen aneinander. Zwei darauf sitzende Personen werden mit einem undurchsichtigen Tuche bedeckt; die Uebrigen tanzen in bunter Reihe um die Bedeckten und klopfen bald dieser, bald jener, einen derselben mit einem Stäbchen auf den Kopf. Der Gefoppte fragt jedesmal seinen Stuhlnachbar: „Brüderchen, wer klopft?“ Erräth nun der Gefragte denjenigen, welcher klopfte, so kommt dieser an die Stelle des glücklichen Rathers.

### 71. Der Cantor.

Der Cantor läßt die Gesellschaft einen Kreis um sich schließen und singt eine Strophe vor, die die ganze Gesellschaft

im strengsten Sinne des Wortes zugleich mit ihm singen muß, so daß Niemand nachsingt, sobald der Sänger schweigt. Oft bricht der Sänger mitten in der Strophe, oder gar in einem Worte ab, und wer da auch nur einen Ton nachhallt, wird gestraft. Man kann bekannte Lieder dazu nehmen; alsdann wird um so leichter die Gesellschaft weiter als der Cantor singen.

## 72. Die Elemente.

Man setzt sich in einen Kreis. Hierauf wirft Einer den Andern ein Tuch zu und nennt dabei so schnell als möglich ein Element. Der, dem das Tuch zugeworfen wurde, muß nun sogleich eben so schnell ein Thier nennen, das in dem genannten Elemente lebt. Zögert er mit der Antwort oder nennt ein falsches Thier, versetzt er z. B. die Kage in die Luft und die Schwalbe in's Wasser, so muß er ein Pfand geben und darf alsdann erst das Tuch weiter werfen. — Ebenso wird der gestraft, der bei Nennung des Feuers ein Thier nennt, weil keins in diesem Elemente lebt.

## 73. Das Farbenspiel.

Jedes Mitspielende bekommt einen farbigen Papierstreifen oder wählt sich auch nur eine Farbe zu der seinigen. Dann fängt Einer an: Meine Farbe ist eine schöne Farbe; aber nicht die häßliche rothe. Wer nun roth hat, muß aufstehen, dasselbe sagen und eine andere Farbe schmähen. Dies geht so lange fort, als die Gesellschaft Gefallen an dem Spiele findet. Wer nichts sagt und nicht aufsteht, wenn seine Farbe genannt wird, gibt ein Pfand oder leidet eine Strafe.

## 74. Das Gerücht.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, Einer davon sagt seinen Nachbarn etwas in's Ohr, aber schnell und nicht ganz deutlich. Dieser sagt das, was er verstanden hat, weiter, auf dieselbe Art bis zum letzten. Endlich theilt der Erste das, was er gesagt und der Letzte das, was er verstanden hat, der Gesellschaft mit,

wo dann oft ganz entgegengesetzte komische Dinge zum Vorschein kommen.

### 75. Mimische Darstellungen.

Jedes Mitglied der Gesellschaft muß nach der Reihe irgend eine Leidenschaft, Affekt oder Situation, je nachdem es ausgemacht wird, z. B. Hoffnung, Haß, ein Geiziger im Augenblicke, wo er das große Loos gewinnt, oder dergleichen darstellen und die übrige Gesellschaft dann rathen, was es ist. Das Ungeschick vieler hierbei ist eben so belustigend, als das Geschick Anderer vergnugend.

### 76. Die stille Musik.

Jedes wählt sich ein Instrument und ahmt die Geberden, welche das Spiel desselben erfordern würde, still nach. Der Musikdirektor merkt sich das von einem Jeden gewählte Instrument, und spielt dann eins oder das andere abwechselnd. Wer es versteht, auf seinem Instrument den Musikdirektor nachzuahmen, wer lacht, spricht, oder überhaupt nur seine Zähne blicken läßt, gibt ein Pfand.

### Anleitung zum Whistspiel \*).

Das Whistspiel stammt ursprünglich aus England, was schon der Name Whist (Stille) anzeigt, der sich auf die Natur des Spieles bezieht, in dem es viel Aufmerksamkeit, Nachdenken und daher Ruhe erfordert. Es wird unter vier Personen gespielt; je 2 Personen spielen zusammen und setzen sich einander gegenüber, nachdem vorher durch das Loos entschieden wurde, wer zusammen spielt. Einer der Beiden, welche die niedrigsten Blätter gezogen haben, gibt gewöhnlich an. Man spielt das

---

\*) Das Whistspiel ist eines der beliebtesten Kartenspiele, und wir haben daher eine Anleitung dazu als passend und Manchem erwünscht hier eingerückt.

Whist mit einer vollständigen Karte von 52 Blättern, deren Jeder 13 erhält. Die Blätter gibt man von der Linken zur Rechten und zwar einzeln. Das letzte Blatt, welches der Kartengeber bekommt, ist Trumpf. Zeigt er diesen nicht auf, so ist die Vorhand berechtigt, einen Trumpf zu ernennen. Auch wird der Trumpf dadurch bestimmt, daß derjenige, welcher dem Gebenden gegenüber sitzt, das zweite Spiel Karten mischt und abheben läßt und daß die abgehobene Karte bestimmt, welche Trumpf ist.

In beiden Farben folgen die Blätter so auf einander: Aß, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Die 4 ersten Blätter, Aß u. in der Trumpffarbe sind Honneurs oder Matadore. Jetzt rechnet man gewöhnlich auch die 10 mit dazu, so daß alle 5 Honneurs sind.

Whist wird in Robber eingetheilt. Ein Robber besteht in zwei gewonnenen Partien von drei gespielten oder in zwei hinter einander gewonnenen Partien. Zehn angelegte Points, spr. Poähn, machen eine Partie.

a) 1 Point wird angelegt für jeden Stich, den eine Partie mehr als 6 macht, und welcher ein Trick heißt. b) 2 Points für 3 Figuren, die eine Partie zusammen im Trumpf hat, und c) 4 Points für alle 4 Figuren, d. h. Aß, König, Dame, Bube; wer zuerst 10 Points angelegt hat, hat die Partie gewonnen. (Wird mit 5 Honneurs gespielt, so werden auch 5 Points angelegt.)

Eine Partie wird gewonnen: a) simple, wenn die Gegner 5, b) double, wenn sie nicht mehr als 4, c) triple, wenn sie nicht mehr als 2, d) quadruple, wenn sie gar nichts markirt haben. Die simpel-gewonnene Partie gilt 1, die double-gewonnene 2, die triple-gewonnene 3, und die quadrupel-gewonnene 4.

Klein Schlemm machen, heißt 12, und groß Schlemm machen, alle 13 Stiche einziehen. Der Robber gilt 3, auch 5 und 7, welches vor Beginn des Spiels bestimmt wird. Wenn ich also z. B. 2 Partien hinter einander quadruple

(gewinne), so habe ich einen Robber von 11 Points gewonnen, wenn zu 3 Points, von 13, wenn zu 5, von 15, wenn der Robber zu 7 Points gespielt wird. Groß Schlemm gilt 6, Klein Schlemm 3 Points. Es ist möglich, in einem Robber 4 Mal groß Schlemm zu machen, 2 Partien quadrupeln und folglich überhaupt einen Robber zu 5 oder 7 gespielt, so kann der Gewinn 37 oder 39 Points betragen.

Mit Rest spielen heißt: wenn die Points, welche eine Partie in einem Spiele mehr macht, als zur Beendigung ihrer ersten Partie erforderlich sind, mit zur zweiten Partie gezählt werden. Stände z. B. eine Partie auf 9 und sie hätte 3 Tricks gemacht und 4 Honneurs gehabt, so hätte sie nicht allein die eine Partie gewonnen, sondern sie markirt zugleich auch für die zweite noch 6 Points.

Es hängt von der Bestimmung der Spielenden ab, ob mit Rest gespielt werden soll, oder nicht. Die Marken werden so angelegt: 1 Marke angelegt \* bedeutet 1; 2 Marken \*\* bedeuten 2; 3 Marken \*\*\* 3; 4 Marken \*\*\*\* oder \* \* 4; 5 Marken \* \* bedeutet 5; 6 Marken \* \* \* 6; 7 Marken \* \* \* \* sieben; 8 Marken \* \* \* \* 8; 9 Marken \* \* \* \* \* bedeutet 9. (Eine Mark über die gerade Linie bedeutet immer 3, unter derselben 5.)

Beim Whist mit 5 Honneurs werden 3 Honneurs oder drei Aß, welche ein Spieler allein in der Hand hält, mit 1 Point, 3 Honneurs mit 2, 4 Aß mit 3, und 5 Honneurs mit 4 vergütet. Der Spieler muß die Bezahlung ausdrücklich dafür fordern, widrigenfalls er, wenn der Trumpf für das nächste Spiel gewählt ist, sein Recht darauf verloren hat. Spielt man nur mit 4 Honneurs, so werden, wenn alle 4 Honneurs oder 4 Aß in einer Hand sitzen, dafür 3 Points vergütet.

Hat der eine Gegner bereits 6 oder 7, und der andere, an dem das Ausspielen ist, noch nicht markirt, so ist es in diesem Falle am besten 1 oder 2 ungewisse Stiche wagen, um das Spiel so viel als möglich in's Gleichgewicht zu bringen.

Einen Impass machen, heißt: eine Farbe anspielen, worin man die höchste Karte, nebst der dritten von der höchsten hat; diese dritte von der höchsten Karte vorsezen und es darauf ankommen lassen, ob der Gegner hinter der Hand die zweite von der höchsten habe. Hat er sie nicht, so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man im entgegengesetzten Falle gemacht haben würde.

Forciren heißt, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielt, worin er Renonce hat und er also mit Trumpf zu stechen genöthigt (forcirt) ist.

Eine Forcirkarte ist diejenige, welche man nur durch Trumpf stechen kann. Trick heißt jeder Stich, den man als Point anlegt. Eine Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher als die 6 sein darf, und in welcher Farbe man wenigstens eine von den drei ersten Figuren hat. Eine falsche Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig anspielen, ohne eine der drei ersten Figuren zu haben.

Einen Singleton anspielen, heißt: eine Farbe ausspielen, von welcher man das ausgespielte Blatt allein (blank) in der Hand hat.

Wenn eine Partie 9 Points markirt hat, so kann sie die Gegenpartie nicht anders gewinnen, als wenn sie einen oder mehrere Tricks macht. Macht sie keinen Trick, hat aber Honneurs gehabt, so bleibt sie auf 9 stehen, wenn die Gegner nicht so viele Tricks gemacht haben, daß sie damit die Partie beendigen. Die Tricks gehen stets den Honneurs vor, steht z. B. eine Partie auf 9 und die andere auf 8 und die erste macht einen Trick, die andere hat aber 4 Honneurs gehabt, so hat die erste Partie gewonnen.

Beendigt eine Partie die Partie mit Tricks, so darf die andere die Honneurs, welche sie hatte, nicht anlegen. Steht letztere z. B. auf 2, die erstere auf 9, diese macht einen Trick und jene hat 4 Honneurs gemacht, so darf sie diese nicht markiren, sie hat vielmehr die Partie triple verloren.

Spielt man mit 4 Honneurs und eine Partie steht in der entscheidenden Partie auf 8, so hat sie das Recht, sich auszurufen; hat nämlich einer der beiden Spieler 2 Figuren von Trumpf in der Hand, so fragt er seinen Gehilfen, ob er ebenfalls eine Figur habe. Ist dies der Fall, so ist für sie die Partie gewonnen, wenn einer allein 3 Figuren in der Hand hat. Sind aber beide Spieler in den andern Farben, welche nicht Trumpf sind, ebenfalls stark, so daß sie Hoffnung haben, einen Schlemm zu machen, so ist es nicht möglich, von dem ihnen zustehenden Rechte des Ausrufes Gebrauch zu machen.

Spielt einer der Spielenden außer der Ordnung eine Karte aus, so haben die Gegner das Recht, zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit es ihnen in dem gegenwärtigen Spiele beliebt, aufgegeben werde; nur wird der Besitzer dadurch nicht gezwungen, zu verleugnen, oder wenn einer der Gegner am Ausspielen ist, kann er von seinem Compagnon fordern, diejenige Farbe zu nennen, welche er ausgespielt haben will. Und die genannte Farbe muß nun gespielt werden, wenn sie der Gehilfe hat.

Auf die Strafe des Verleugnens kann man nicht eher dringen, bis der Stich aus der Hand gelegt ist, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder sein Gehilfe, von Neuem ausgespielt hat. Hat Jemand verleugnet, so kann die Gegenpartei 3 Points markiren, und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der leugnende Theil gewonnen, so gilt dieses nicht, und sie dürfen nur 9 markiren; die so zur Strafe des Verleugnens markirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen anderen Points.

Ruft Jemand seinen Gehilfen des Ausagens wegen, wenn die Partie zu mehr oder weniger als 8 markirt steht, so können die Gegner verlangen, daß von Neuem gegeben werde.

Nachdem die ausgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehilfen nicht mehr erinnern, des Ausagens wegen rufen zu sollen. Eben so können auch die etwaigen Honneurs des vorigen Spiels nicht mehr markirt werden, falls man nicht solches schon zuvor gemeldet hat.

Läßt Jemand ein Blatt auffallen, daß es gesehen wird, so steht es jedem Gegner frei, diese Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen; denn trifft er die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder niedrigste Karte aufgegeben werde.

Verleugnet Jemand, zeigt es aber an, ehe die Karten umgewandt wurden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nach Gutbefinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte ausgabe, oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern. Ein Verleugnen darf aber dadurch nicht verursacht werden.

Wird bei'm Geben ein Blatt umgeschlagen, so kann die Gegenpartei, wenn noch Keiner seine Karten gesehen hat, verlangen, daß von Neuem gegeben werde; ist aber Einer von ihnen am Umwerfen Schuld, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

Wird das Aß oder eine andere Farbe ausgespielt und der letzte Spieler gibt zu, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehilfe, er mag in der gespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder stechen, noch überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann. Liegt in dem Spiele ein Blatt umgekehrt, so muß von Neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzten Karte ist. So lange man im Geben begriffen ist, darf kein Spieler seine Blätter aufnehmen und besehen. Geschieht dies und wird vergeben, so gibt dieselbe Person zum zweiten Male. Wird bei'm Geben ein Blatt umgekehrt, so kann nicht verlangt werden, von Neuem zu geben.

Wird ein Blatt ausgespielt und einer der Gegner wirft vor der Hand zu, so darf sein Gehilfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

Jeder muß darauf sehen, daß er seine 13 Blätter erhält. Hat er deren nur 12 und bemerkt es nicht eher, als bis bereits

mehrere Stiche gemacht sind, die übrigen Spieler aber ihre gebührende Zahl haben, so ist das Spiel zwar nicht ungültig, aber der, welcher mit 12 Karten spielt, ist der Strafe des Verleugnens unterworfen. Hat aber einer der übrigen Spieler 14 Blätter, so gilt das Spiel nicht.

Wirft Jemand, in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten auf den Tisch, und will sich sein Gehise nicht ergeben, so können die Gegner verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werde, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, doch so, daß kein Verleugnen dadurch verursacht wird. Bildet **A** und **B** die Gegenpartie zu **C** und **D** und spielt **A** Trefle an, **B** wirft eher als der Gegner **C** zu, so hat **D** das Recht, eher als sein Gehilfe, **C** aufzugeben, weil **B** außer der Ordnung gespielt hat.

Glaubt sich Jemand sicher, auf seine Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten auflegen; befindet sich aber unter seinem Spiele ein Blatt, welches ihm nicht eingehen kann, so setzt er sich, wenn er aufgezeigt hat, der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen wird, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt. Während des Spieles darf Niemand seinen Gehilfen fragen, ob er eine Figur ausgespielt habe.

Wenn **A** und **B** und **C** und **D** zusammenspielen und **A** spielt Trefle an, **C** wirft Pique, **B** den Trefle-König und **D** Klein-Trefle zu, und **C** bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der umgekehrt ist, so können **B** und **D** ihre Karten wieder nehmen und **A** und **B** haben das Recht, **C** zu nöthigen, seine höchste Farbe aufzusetzen.

Ruft Jemand, wenn die Partie zu 8 markirt steht, seinen Gehilfen wegen des Ausfagens zu und dieser antwortet, daß beide Gegner darauf ihre Blätter aufwerfen und daraus erhellt, daß die Gegenpartei nicht an 2 Honneurs rechnen könne, so hängt es von ihnen ab, ob von Neuem gegeben, oder das gegenwärtige Spiel fortgesetzt wird. Antwortet Jemand und hat keinen Honneur in der Hand, so können die Gegner ebenfalls bestimmen, ob von Neuem gegeben werden soll oder nicht.

In der Mitte einer Partie darf Niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, wosern Alle damit einverstanden sind. (Diese Vertauschung heißt *Bhaser*.) Wer gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange vor sich aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe an ihn kommt zu spielen. Wenn er aber den Trumpf eingezogen hat, darf Niemand mehr fragen, welches Blatt, wohl aber welche Farbe Trumpf sei, damit der Geber nicht eine unrechte Farbe nenne. — Noch sind schließlich einige beim Whist gebräuchliche Ausdrücke zu erwähnen. *Konso lation* heißt ein Betrag, welchen man verabredeter Maßen außer den gewonnenen Partien für den Gewinn des Robber oder *Rubder* bezahlt. *Dumby* heißt im Whist, wenn er zu Dreien gespielt wird, der *Strohmann*, der *Blöde*, *le mort* der Franzosen, dessen Karten auf der vierten unbefetzten Stelle offen hingelegt werden. *Odd-trix*, der ungerade Stich, der markirt wird, denn die Points werden nur vom sechsten an gerechnet; hat die Partei 7 Stiche, so sind bei der mindern nur 6 und erstere markirt den *odd-trix*. Acht Stiche werden für 2, 9 für 3 *ic.* gerechnet. *Partner* heißt so viel als Gehilfe. *Score* heißt die Anzahl der markirten Points. *Taille* ein einzelnes Spiel der Partie *ic.* Für die meisten dieser fremden Ausdrücke sind bei uns die deutschen im Gebrauche.

Whist unter 2 Personen und mit 2 hölzernen oder Stroh-  
männern, gehört mehr zu den Kartenkünsten, als Kartenspielen  
und ist weniger interessant, als schwierig, weshalb wir es hier  
mit Stillschweigen übergehen.