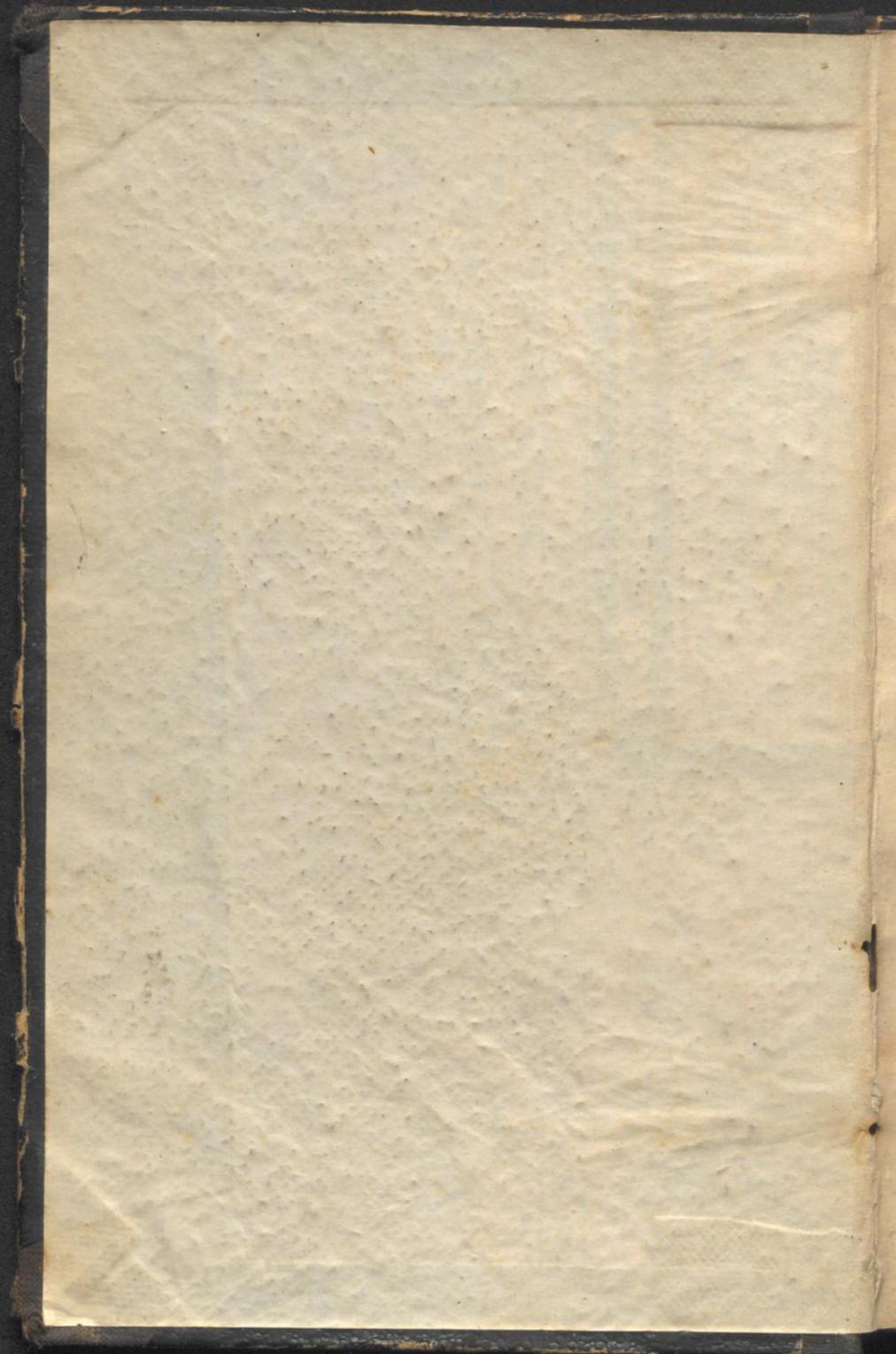


Wienbibliothek im Rathaus

A366686

MA 9 – SD 25 – 012017 – MA 21



Zweihundsebenzig
Deutsche, Französische und Englische
Kartenspiele,

als:

Stat, L'Hombre, Whist, Préférence,

Boston, Piquet, Scarté, Sechshundsechzig, Mariage,
Solo, Schafkopf, Impérial, Casino, Robouge, Patience
in vielen Arten, Pharaon, Commerce, Süßmilch, Dreiblatt,
Sequenz u.,

nach

den allgemeinen Regeln und Gesetzen
leicht und richtig spielen zu lernen.

Nebst

**Kartenkunststücken,
Karten=Orakel und Karten=Deutungen.**

Zusammengestellt

von

v. Posert,

dem berühmtesten Spieler von Ostland.

Siebente verbesserte Auflage.



Quedlinburg und Leipzig.

Verlag der Ernst'schen Buchhandlung.

A-366686



DS-2021-1372

V o r w o r t.

Wir übergeben in vorliegenden Bogen dem spiel-
lustigen Publikum die allgemeinen Regeln und Gesetze
für die in Deutschland, England, Frankreich und
Italien üblichsten Kartenspiele, ohne dasselbe mit weit-
läufigen speciellen Spielregeln und Musterspielen zu
behelligen, indem, nach unserer Ueberzeugung, kein
noch so voluminöses Werk ausreicht, einen tüchtigen
Spieler zu bilden, wenn er die einzelnen Gesetze und
Feinheiten für das einzelne Spiel nach einer deut-
lichen, allgemeinen Beschreibung desselben selbst nicht
aufzufinden im Stande ist. Eine Menge von Vor-
schlägen, wie man sich in den einzelnen Fällen gegen
seinen Mit- und Gegenspieler zu verhalten habe, ver-
wirrt nur. Eine allgemeine Uebersicht über ein Spiel
reicht zum Erlernen desselben aus; um aber Meister
darin zu werden, bedarf es eines gesunden Verstandes

und der Uebung. Daß wir nicht die in einzelnen Provinzen gebräuchlichen Abänderungen und Modificationen der verschiedenen Spiele mitzutheilen im Stande sein konnten, versteht sich wohl leicht von selbst.

Als eine gewiß Jedem angenehme Zugabe haben wir den verschiedenen in Deutschland üblichen Spielen noch Kartenkunststücke, Karten-Drakel und Karten-Deutung hinzugefügt.

Allgemeines Inhalts=Verzeichniß.

Allgemeine Bemerkungen	Seite 1
Erster Abschnitt.	
Spiele für einen Theilnehmer	4
(Die verschiedenen Arten Patience zu legen).	
Zweiter Abschnitt.	
Spiele für zwei Theilnehmer	15
Dritter Abschnitt.	
Spiele für drei Theilnehmer	36
Vierter Abschnitt.	
Spiele für vier Theilnehmer	90
Fünfter Abschnitt.	
Spiele für eine unbestimmte Anzahl von Theilnehmern	133
Sechster Abschnitt.	
Hazard= oder Glücks=Spiele	155
Siebenter Abschnitt.	
Karten=Kunststücke	171
Achter Abschnitt.	
Karten=Orakel und Karten=Deutung	187
Skatlied	216



Alphabetisches Verzeichniß sämtlicher Spiele.

	Seite
Alliance	133
Bassadewitz oder Bassarowitz	90
Bassette	25
Blüchern oder 7, 8, 9	156
Boston	91
Tri-Boston.	95
Briscon	17
Brasquembille	136
Casino	95
Cayenne-Whist	100
Commerce: 1) Das französische Commercespiel	137
2) Das deutsche Commercespiel	139
Contra	128
Deutsch-Pharao	164
Dreiblatt	141
Dreißig	143
Dreizehn	144
Écarté	18
Einwerfen oder Zählspiel	101
Elfeln oder Figurenspiel	20
Fünfzehn	21
Fünfzehuern	103
Gilet	104
Häufeln	157
Hazard- oder Glücksspiele	155

	Seite
Impérial	22
Karten-Lotterie	145
Königrufen	105
Kolowrat	146
Lanzknecht	157
L'Hombre	36
L'Hombre en deux	47
L'Hombre en quatre (Kaufquadrille)	48
Quadrille	48
Cinquille	51
Mariage	26
dto. (eine zweite Art)	27
Onze et demi	158
Patience: 1) Die Doppelhaufen	4
2) Die Elf	6
3) Der halbe Mond	6
4) Napoleons-Patience	10
5) Die Reihe	10
6) Der Stern	11
7) Das Unterstecken	13
Pharao oder Pharo	159
Piquemedrille	30
Piquet	166
Poch	148
Portugalese	30
Préférence	53
Rabouge	150
Scat	56
Schafkopf	106
Schnitt	162
Sechszundsechzig	32
Short-Whift	111
Solo	114
Speculationspiel	153
Spizeln: Erste Art. Das eigentliche Spizeln	69
Zweite Art. Mit 24 Blättern	69

	Seite
Dritte Art. Casco	69
Vierte Art. Rauffolo	70
Fünfte Art. Mit 30 Karten	70
Solo mit einer Karte von fünf Farben:	
a) Solo unter 5 Personen	72
b) Solo unter 4 Personen	72
Süßmilch	164
Tarok: Unter Dreien	73
Tarok en deux	79
Tarok-l'Hombre	79
A. Ältere Art	80
B. Neuere Art	81
Tarok-Tapp	82
Tontine	154
Trefett oder Trifett	120
Tritrille	88
Vingt et un	165
Whist	122
Zählspiel	101



Allgemeine Bemerkungen.

Wir wollen uns nicht in eine weitläufige und gelehrte Abhandlung über die Entstehung der Spielkarten und ihre allmählichen Umwandlungen bis zu den jetzt üblichsten Gestaltungen einlassen, sondern verweisen in dieser Beziehung auf ausführlichere Werke über diesen Gegenstand; wohl aber halten wir es für nöthig, die drei Arten der Spielkarten, welche bei uns mehr oder minder allgemein verbreitet sind, zu erwähnen. Diese sind:

1. Die französische Karte.

Das vollständige Spiel besteht aus 52 Blättern, eingetheilt in 4 Farben zu 13 Blättern, und zwar zwei rothe: Coeur (Köhr) und Carreau (Karo) und 2 schwarze: Pique (Pief) und Treffle (Treff). Die 13 Blätter haben die natürliche Reihenfolge: As, König, Dame, Bube (Figuren und in den meisten Spielen Honneurs) und die Augenkarten von der Zehne herab bis zur Zwei, wobei zu bemerken ist, daß die Zehn zuweilen zu den Honneurs gerechnet wird.

Dieser natürliche oder ursprüngliche Werth der Karten verändert sich bei einzelnen Spielen, wie dies bei diesen selbst angegeben werden wird.

Das vollständige Spiel der französischen Karte wird auch Whistkarte genannt, weil es zu diesem Spiele unbedingt erforderlich ist, während man für einige andere Spiele auch

2. Die deutsche Karte

benutzt.

Diese hat ebenfalls 4 Farben, die sich aber nicht sowohl durch die Farben selbst unterscheiden, als durch die Namen. Diese sind:

Eicheln, Grün, Roth, Schellen, und die Namen beziehen sich auf eigenthümliche Bedeutungen, die ihnen bei ihrer Einführung, welche den deutschen Landsknechten zugeschrieben wird, beigelegt wurde.

Die Zeichen unterscheiden sich wesentlich von denen der französischen Karte und sind daher für ein ungeübtes Auge schwerer zu unterscheiden als jene.

Die französische Karte, welche zu allen Spielen (Tarok ausgenommen) verwendet werden kann, während sich die deutsche nur zu einer beschränkteren Anzahl von Spielen verwenden läßt, ist die vornehmerere, der alle Salons geöffnet sind, und man könnte sie die aristokratische nennen, während die deutsche sich beinahe nur in die Gasthäuser verschiedenen Ranges verwiesen sieht und mehr dem Volke angehört.

Der Werth der Blätter ist bei allen Kartenarten gleich, nur mit dem Unterschiede, daß in der deutschen Karte an die Stelle der Dame der Ober und an die des Buben der Unter tritt, zwei männliche Figuren, die sich nur dadurch unterscheiden, daß die eine die Farbenzeichnung oben neben dem Kopfe hat, die andere aber unten zwischen den ausgespreizten Beinen.

Das deutsche Spiel hat nur 36 Blätter, von dem As (Daus) bis mit zur 6, doch ist auch diese zu der größten Zahl der Spiele nicht erforderlich.

3. Die Tarok-Karte.

Die weicht sehr wesentlich von den beiden genannten Karten ab und hat eine große Anzahl Blätter mehr, nämlich 78, indem zu den 52 Blättern der Whistkarte noch 4 Figuren hinzukommen, nämlich Caval, welche in ihrer Farbe, der der französischen Karte entsprechend, zwischen der Dame und dem Buben rangiren.

Der Werth der Blätter ist in den beiden rothen Farben verschieden von dem in den beiden schwarzen; und zwar in Roth: König, Dame, Caval, Bube, As, und so abwärts bis zur Zehn, und in Schwarz: König, Dame, Caval, Bube, Zehn und so abwärts nach der Augenzahl, bis zum As. Außer diesen 56 Blättern hat die Tarok-Karte nun noch 22 Blätter, die mit verschiedenen beliebigen, meistens komischen Figuren bemalt, am obern

und unterm Rande aber mit einer römischen, ihnen den Werth verleihenden Zahl bezeichnet sind, von XXI bis herab zur I. Das 22ste Blatt zeigt die Figur eines Hanswursts, ist das Höchste im ganzen Spiele, und heißt Skys. Das mit XXI ist das zweite im Werthe und heißt Mond; die I, das Pagat, im Werthe die niedrigste Karte, ist gleichwohl, nebst den beiden höchsten Matador, und zählt im Stiche mehr, als die übrigen Blätter mit höhern Nummern.

Das Tarok-Spiel wird nur zu den Spielen verwendet, welche mit dem Namen Tarok bezeichnet sind, wohin jedoch auch das Königrufen (s. d.) gehört, welches namentlich in Oesterreich viel gespielt wird, wo auch — besonders in Wien — das Tarok-Tappen an öffentlichen Orten sehr beliebt ist.

Was nun den Charakter oder die Tendenz der Spiele betrifft, so wird Gewinn und Verlust entweder durch das reine Glück entschieden, und dergleichen Spiele nennt man eben Glücks- oder Hazard-Spiele — oder durch die Zahl der Stiche, — oder durch die in den Stichen enthaltenen Augen, ohne Rücksicht auf die Zahl der ersteren.

Die Spiele, welche nicht in die Gattung der überall verbotenen, aber deshalb dennoch nur zu oft gespielten Hazard-Spiele gehören, nennt man zum Unterschiede Gesellschafts- oder Commerce-Spiele.

Diese letztern richten sich nach der Zahl der Teilnehmer, und nach diesen verschiedenen Kategorien haben wir, um eine leichtere Uebersicht zu gewähren, die neue, gänzlich umgearbeitete und vielfach verbesserte und vermehrte Auflage eingetheilt.



Erster Abschnitt.

Spiele für einen Theilnehmer.

Es giebt, wesentlich genommen, nur ein Spiel, welches bloß einen Theilnehmer zuläßt, und dieses Spiel heißt Patience (Geduld); allein eben diese Bezeichnung dürfte Ursache sein, daß auf diese eine Art zahllose Variationen gemacht worden sind, deren Mehrzahl von Gefangenen herrühren sollen, welche die Langeweile ihrer einsamen Kerkerstunden durch das geisttödtende Einerlei dieser Spielart zu verbannen suchten. Aber so geistlos auch diese Beschäftigung auf den ersten Blick erscheint, gehört doch zu vielen Spielarten der Patience viel Ueberlegung, ein scharfer Ueberblick und eine sorgfältige Berechnung.

Wir lassen hier mehrere der beliebtesten Arten der Patience folgen, und zum Beweise, daß selbst Männer von ausgezeichnetem Geiste die Beschäftigung nicht verschmäht haben, bringen wir auch die sogenannte Napoleons-Patience, indem wir bemerken, daß diese Spielart nicht ohne eine abergläubische Nebenbedeutung ist, indem das Aufgehen oder Nichtaufgehen der Blätter bei den verschiedenen Combinationen als Orakel für Ge- und Mißlingen gewisser Pläne, das Eintreffen oder Fehlschlagen gewisser Vermuthungen dient. Man will sogar behaupten, daß Napoleon I., der allerdings von Aberglauben keineswegs frei war, in diesem Sinne am Vorabend erwarteter Schlachten seine Patience gelegt hätte.

Die verschiedenen Patience-Spiele.

1. Die Doppelhausen.

Zu dieser Patience, welche meistens sehr leicht aufgeht, sind zwei vollständige Spiele erforderlich. Man mischt diese sehr gut und ver-

theilt sie dann in zwei möglichst gleiche Haufen, indem man diese gegen einander mißt. Eigentlich sollen die Haufen ganz gleich sein; aber das ist nicht von solcher Wichtigkeit, daß man sich die Mühe geben müßte, die Blätter abzuzählen.

Die beiden Haufen legt man offen vor sich auf den Tisch, dicht neben einander, nimmt gleichzeitig von jedem Haufen das oberste Blatt ab und legt es offen neben die ersten Haufen, das von dem rechten Haufen rechts, das von dem linken links neben denselben, so daß man auf diese Weise vier Haufen neben einander liegen hat.

Jedesmal, wenn man ein Blatt heruntergenommen hat, sieht man zu, ob unter den vier oben liegenden Blättern vielleicht zwei egale sind, d. h. 2 Fünfen, 2 Buben, 2 Neunen u., ohne Rücksicht auf die Farbe, sondern bloß nach der Augenzahl.

Ist dies der Fall, so nimmt man die zwei gleichen Blätter gleichviel auf welchen Haufen sie liegen, herunter und legt sie verdeckt bei Seite.

Kommen durch das Abheben dieser Blätter wieder egale zum Vorschein, so legt man auch diese verdeckt fort, jedoch immer nur 2 und 2, nie 3, wenn auch wirklich 3 gleiche Blätter oben liegen sollten, wie dies oft geschieht.

Auf diese Weise fährt man fort, bis man mit den beiden ersten Haufen durch ist; findet es sich dabei, daß der Eine mehr Blätter hat, als der Andere, so werden die übrig gebliebenen offen auf die Seite geschoben, und zwar ganz in der Ordnung, in welcher sie lagen, d. h. ohne sie zu mischen. Dieser Haufen wird dann in Reserve benutzt und von ihm die gleichen Blätter, mit Berücksichtigung aller übrigen Häufchen, abgenommen. Man schiebt dann die beiden Häufchen, welche rechts und links durch das allmähliche Abnehmen der Blätter entstanden sind, in der Mitte zusammen und verfährt ganz wie bei dem ersten Male. Dies setzt man so lange fort, bis entweder das Spiel aufgeht, oder bis man zwei Häufchen von gleicher Blättermenge ganz durchgelegt hat, ohne daß sich dabei gleiche Augen fanden; in diesem Fall geht das Spiel nicht auf, wenn man es auch noch so lange fortsetzt.

2. Die Elf.

Zu dieser sehr leichten und schnell entschiedenen Art der Patience bedarf man nur eines vollständigen Spieles der französischen Karte von 32 Blättern.

Man legt in 3 Reihen jede zu 3 Blättern, 9 Karten offen auf den Tisch, sind unter diesen Blättern 2, welche zusammen 11 Augen geben, z. B. eine 5 und eine 6 cc., so nimmt man sie aus der Reihe, legt sie verdeckt bei Seite, und ersetzt sie durch neue Blätter aus dem Reste des Spieles, damit fährt man so lange fort, als unter den neun offen liegenden Blättern noch zwei sind, welche zusammen elf Augen geben; sind solche Blätter nicht mehr vorhanden, so sieht man zu, ob drei verschiedene Bilder darunter sind, d. h. ein Bube, eine Dame und ein König; diese werden dann ebenfalls verdeckt weggelegt und durch neue Blätter ergänzt. Sind nun unter den offen liegenden 8 Blättern weder solche, die zusammen 11 Augen geben, noch auch drei verschiedene Bilder, so hebt man das oberste Blatt des übrigen Talon auf (Talon nennt man nämlich das Hauptpäckchen der Karten, von welchen die zu gebenden oder zu vertheilenden abgenommen werden), und sieht, ob es vielleicht mit einem der offenen Blätter elf Augen giebt, oder ob es das dritte zu zwei schon daliegenden Bildern ist. In dem ersten Falle nimmt man das gelegte, die 11 ergänzende Blatt fort, legt es mit dem in der Hand habenden zusammen zu den verdeckten Blättern und fährt dann auf die oben beschriebene Weise fort; in dem zweiten Falle legt man die drei Bilder bei Seite und füllt die leeren Stellen wieder aus; giebt aber das Blatt nicht 11, und ist eben so wenig ein Bild, welches zu zwei anderen paßt, so wirft man das Spiel zusammen, denn die Patience geht nicht auf.

3. Der halbe Mond.

Dies ist unter allen Arten der Patience wohl die schwierigste, da sie die meiste Aufmerksamkeit und Uebersicht erfordert, und man bei dem kleinsten Versehen gar leicht das Gelingen des

Spieles hindern kann; wir müssen deshalb auch die Leser ermahnen, unserer Beschreibung die größte Aufmerksamkeit zu schenken, weil es sonst unmöglich ist, diese schwierige Spielart zu lernen.

Man mischt zuerst zwei vollständige Spiele tüchtig durch, hebt ab, und legt dann die 104 Blätter in 13 Häufchen, jeden zu 8 Blättern, in einen Halbkreis, — einen halben Mond, — wovon das Spiel den Namen hat, wobei man innerhalb der Rundung so viel Raum lassen muß, daß man 8 Häufchen legen kann.

Die 13 Häufchen legt man offen auf den Tisch, indem man links anfängt und nach der rechten Seite fortfährt.

Ist das oberste Blatt irgend eines Häufchens ein König oder ein As, so nimmt man es herunter und legt es in die Mitte, und zwar die Könige oben in eine Reihe und die As darunter, jedes As unter den König von gleicher Farbe; denn wenn man dies versäumt, kann man sich gar leicht in der Farbe irren.

Sollten 2 Könige oder 2 As von derselben Farbe oben liegen, so sieht man nach, was das nächste Blatt darunter ist, und ob man dies wahrscheinlich bald anderweitig verwenden kann (s. weiter unten); dann nimmt man den König, durch dessen Entfernung man das Spiel wahrscheinlich am besten fördert.

Auf die Könige legt man dann abwärts Dame, Bube &c. Die gleiche Farbe auf die As aufwärts, 2, 3 &c., wenn die Blätter auf irgend einem der Häufchen zu liegen kommen.

Kann man auf die Farbenhäufchen in der Mitte nichts mehr legen, so sieht man zu, ob man auf den Häufchen des Halbmondes unter einander nichts legen kann.

Man darf nämlich, d. h. immer nur einzeln und jederzeit nur das Blatt, welches augenblicklich das oberste irgend eines Häufchens ist, auf ein anderes Blatt von derselben Farbe legen, wenn es, der natürlichen Reihenfolge nach, unmittelbar neben demselben steht, d. h. die 7 auf die 8 oder die 6, das As auf die 2 oder den König u. s. w. Kommt durch dieses Her- und Hinüberlegen der obersten Blätter irgend eines zum Vorschein, welches auf die Farbenhäufchen in der Mitte paßt, so legt man es dahin und sieht dann nach, ob von den andern Blättern nach dieser Ver-

änderung wieder eins paßt; auch ist es gestattet, die eine Reihenfolge bildenden Blätter mehrmals von einem Häufchen auf das andere zu transportiren, so oft man noch Blätter findet, die sich der Reihe anschließen.

Kann man nun nichts mehr legen, weder in die Mitte auf die Farbe, noch auf das Häufchen des Halbmondes unter ein ander, so nimmt man das oberste Blatt jedes Häufens herunter, und zwar so: Man hebt zuerst das Oberblatt des linken Eckhäufens ab und fährt auf diese Weise, rechts herumgehend, fort, indem man das Blatt jedes folgenden Häufchens auf die Blätter der vorhergehenden legt, d. h. aber auf die offene Seite, so daß, wenn man herum ist, das Blatt des ersten Häufchens das unterste, das des letzten aber das oberste Blatt des neuen Kartenpäckchens ist, das man durch dieses Abheben erhält, und das man offen neben das rechte Eckhäufchen legt, so daß nun das neue Häufchen Eckhäufen wird.

Bei dem Abheben der obersten Blätter ist noch die Regel zu beobachten, daß da, wo ein Häufchen nur noch aus einer einzelnen Karte besteht, diese liegen bleibt.

Hat man nun das neue Häufchen gelegt, so verfährt man wieder eben so, wie zu Anfang, d. h. man legt entweder in die Mitte auf die Farben, oder von einem auf den anderen Haufen des Halbmondes die nun etwa wieder auf einander passenden Blätter. Kann man auf die eine, wie auf die andere Art kein Blatt mehr legen, so legt man sämtliche Häufchen, ohne sie zu mischen, auf einen, und zwar so, daß man zuerst den linken Eckhäufen aufhebt, diesen offen auf den zunächst daneben befindlichen legt, diese beiden dann auf den dritten und so fort, so daß also, wenn man zuletzt das ganze Päckchen verdeckt auf den Tisch legt, der Haufen oben liegt, der vorher der rechte Eckhäufen war, also der, welcher die einzelnen abgehobenen Blätter enthält.

Dann zieht man von oben immer 6 und 6 Blätter ab und legt diese, wieder links anfangend, in einen halben Mond um die Farbenhaufen: bleiben dabei zuletzt nicht volle 6 Blätter übrig, so thut das nichts, und diese geringere Anzahl bildet das rechte Eckhäufchen. Hat man so die Häufchen gelegt, so sieht man abermals

nach, was man in der Mitte auf die Farben oder von einem Häufchen auf das andere legen kann, wobei man aber, sobald man auf eine oder die andere Weise ein Blatt gelegt hat, beständig die Farben im Auge behalten muß, weil es Hauptregel bleibt, diese vollzählig zu machen.

Kann man nichts mehr legen, so hebt man, ganz auf die oben beschriebene Art, abermals das oberste Blatt ab und bildet daraus ein neues Häufchen, um dann wieder zu legen, was sich nach dieser neuen Veränderung legen läßt.

Kann man abermals nichts mehr legen, so hebt man wieder, wie oben beschrieben wurde, sämtliche Häufchen auf und vertheilt den noch übrigen Talon nach der angegebenen Ordnung in neue Häufchen, einen jeden zu 4 Blättern.

Von diesen legt man wieder, was sich legen läßt, worauf man abermals das oberste Blatt abhebt, dies ist jedoch die letzte Hülfe, und wenn auch danach die Farben noch nicht vollständig werden, ist das Spiel mißglückt. Hauptregeln, die man bei dem Legen der Blätter, namentlich aber bei dem Transportiren von einem Haufen des Halbmondes auf den andern zu beobachten hat, sind:

Daß man auf die Farben immer das beste legt, wodurch man die meisten Blätter loswerden kann.

Daß man, auch wenn man es könnte, das As oder den König nicht auf das eine Farbenpäckchen legt, wenn das andere noch weit zurück ist, weil man sich dadurch zuweilen bedeutend helfen kann, daß man auf dieses As oder diesen König andere Blätter herüber legt.

Das man auf ein Blatt kein anderes legt, wenn darunter ein solches liegt, durch welches das neugelegte dann allein wieder weggebracht werden könnte; z. B. wenn unter der Fünf die Dreie liegt, darf man auf die Fünf nicht die Biere legen: denn die 4 läßt sich nur durch die 3 oder die fünf fortbringen; sind aber beide Blätter unter ihr, so liegt sie fest, und kann dadurch sehr leicht das Aufgehen des Spiels hindern.

4. Napoleons-Patience.

Zur Napoleons-Patience ist ein Spiel von 52 Blättern nöthig. Indesß kann man auch zwei Spiele nehmen. Nachdem man gemischt hat, hebt man ab und setzt die liegendegebliebene Hälfte wieder an die abgehobene. Hierauf legt man das erste Blatt offen vor sich auf den Tisch; die nächstfolgende Karte legt man ebenfalls offen vor sich hin, doch auf einen zweiten Haufen; ist sie jedoch mit dem ersten Blatte in der Folge d. h. eins höher oder niedriger, so wird sie auf jenes gelegt, und so fährt man mit allen Blättern fort, bis das ganze Spiel durch ist; dann nimmt man den zweiten Haufen in die Hand, doch verdeckt, d. h. so, daß das zuerst unterliegende Blatt oben hin kommt, also zuerst angenommen wird, und verfährt dann ganz, wie beim ersten Ablegen des noch vollständigen Spiels. Dies setzt man so lange fort, als man von den in der Hand habenden Karten noch eine auf das erste oder Patience-Häufchen legen kann. Geht das Spiel auf, — was in der Regel ziemlich lange dauert — oder paßt von den ganzen aufgehobenen Karten keine mehr auf die Patience, so ist dieselbe im ersteren Falle glücklich, im letzteren Falle unglücklich beendigt.

5. Die Reihe.

Eine der schwierigsten Arten der Patience, d. h. eine von denen, die am seltensten aufgehen, ist die Reihe. Sie wird ebenfalls mit einem vollständigen Spiele gespielt, und zwar auf folgende Art:

Man legt von dem gehörig gemischten Talon eine Reihe von zehn Blättern offen auf den Tisch; stößt man dabei auf einen König oder einen As, so legt man es aus, d. h. in eine besondere Reihe, und sucht nun die vier Farben vollständig zu bekommen, und zwar, indem man auf das As aufwärts die Blätter der dazu gehörigen Farbe legt, zunächst die 2, dann 3 u. s. f., auf den König aber abwärts, Dame, Bube, Zehn u. c.; dabei ist es keine Regel, wie viel Blätter auf den König, wie viel auf das As kommen müssen sondern man legt die Blätter ganz so, wie sie kommen und wie sie einem am besten passen.

Hat man in der ersten Reihe zehn Blätter liegen, ohne daß man davon noch eins auf die Farben loswerden kann, so legt man darunter eine zweite Reihe von zehn Blättern, sieht aber bei jedem einzelnen, ehe man es niederlegt, nach, ob es oben auf die Farbenhäufchen paßt; ist dies der Fall, so legt man es gleich, ob man auch aus der oberen Reihe noch eins legen kann, das darf man aber nur dann, wenn das Blatt noch offen ist, d. h. wenn die darunter folgende Reihe noch nicht bis zu demselben gelegt ist; denn wenn das ist, wenn also schon zwei Blätter unter einander liegen, kann man das obere nicht mehr verwenden, es sei denn, daß es dadurch frei würde, daß man später noch das untere Blatt legen kann.

Ist man mit der zweiten Reihe fertig, so legt man die dritte, wobei in Bezug auf die beiden oberen wieder dieselbe Regel gilt, wie bei der zweiten Reihe gegen die erste; und so ist es auch wieder mit der vierten Reihe gegen die drei obern.

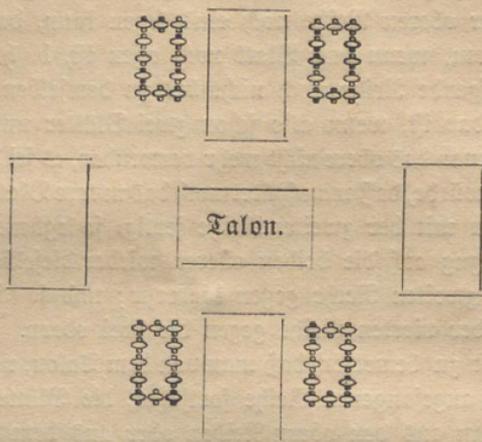
Noch ist zu bemerken, daß man von dem Talon, noch ehe man in der eben angefangenen Reihe fortfährt, die Blätter ergänzen muß, die man aus den obern Reihen oder aus dem Anfange der zu legenden Reihe benutzt hat; z. B. wenn man bei der dritten Reihe bis zum fünften Blatte gekommen wäre, und nun das sechste machte, daß man das erste Blatt der dritten Reihe, und das achte, dadurch frei gewordne Blatt der ersten Reihe auf die Farbenpäckchen legen könnte, so ergänzt man, ohne Rücksicht auf die Reihenfolge, in welcher man die Blätter benutzte, zuerst die leere achte Stelle in der ersten Reihe, dann das siebente, das achte, das zehnte Blatt in der zweiten, hierauf das erste Blatt in der dritten Reihe, und dann erst fährt man fort, die dritte Reihe vollends auszulegen.

6. Der Stern.

Auch zu dieser Art von Patience ist nur ein Spiel erforderlich; der Zweck ist derselbe, wie bei alle den verschiedenen Arten, nämlich die vier Farben der Reihenfolge nach zusammen zu bringen.

Wenn man die Karten gehörig gemischt hat, legt man den Talon einzeln ab, so daß die Blätter offen auf einen Haufen zu liegen kommen; findet sich bei dieser Ablegung eine Zwei,

so legt man sie aus, und zwar die beiden schwarzen rechts und links neben das offene Päckchen, die beiden rothen darüber und darunter, so daß die fünf Häufen ein Kreuz bilden, wie die hierunterstehende Figur zeigt. Auf die Zwei wird dann



von jeder Farbe die Drei, die Vier u. s. f. gelegt, bis hinauf zum As. Ist man mit dem Talon durch, so nimmt man die Karten, welche in der Mitte auf der hier mit Talon bezeichneten Stelle liegen, wieder auf, nimmt sie, jedoch ohne sie zu mischen, verdeckt in die Hand, und legt sie abermals ab, wobei man die Folgekarten, auf die man dabei trifft, jederzeit auf die Farbe legt; ist man das zweite Mal mit dem Talon durch, nimmt man ihn eben so auf, ohne ihn zu mischen, und legt ihn noch zum dritten Male ab.

Da nun aber die Patience auf diese Weise nur sehr selten aufgehen würde, hat man noch eine Hülfe erfunden, die das Spiel erleichtert. Man legt nämlich in die Ecken zwischen die Farbenhäufchen noch sogenannte Hülfsblätter, die wir in obiger Figur mit Punkten angedeutet haben. Dazu wählt man die Blätter, welche, der natürlichen Reihenfolge nach, sehr bald gelegt werden müssen; ist z. B. die Pique-Zwei noch nicht heraus und man bekommt die Pique-Drei, so legt man diese als Reserve in die Ecke, weil

man sie los werden kann, sobald die Zwei kommt. Oder von Treff liegt die Vier auf, so legt man die Sechs als Hülfzblatt, um sie mit zu verwenden, sobald die Fünf herauskommt.

Nicht gern legt man in die Ecken mehrere Blätter von einer Farbe, indessen kann es auch Ausnahmen von dieser Regel geben, und dahin gehört es namentlich, wenn eine Farbe gegen die andere noch bedeutend zurück ist, und Hülfzblätter so auf einander folgen, daß man sie sämmtlich legen kann, sobald nur ein dazwischen noch fehlendes niedrigstes Blatt kommt.

Es ist nicht nöthig, d. h. nicht Spielregel oder Gesetz, die Ecken auszufüllen, sondern man thut dies nur dann, wenn man es für den Vortheil des Spiels hält, d. h. wenn man in die Ecken solche Blätter legen kann, die jedenfalls sehr bald an die Reihe kommen, also die ein oder höchstens zwei Augen mehr haben, als das offenliegende Blatt einer oder der andern Farbe. Mehr als ein Blatt darf in jede Ecke nicht gelegt werden.

7. Das Unterstecken.

Zu dieser schnell beendigten Art der Patience ist nur ein Spiel Karten erforderlich.

Nachdem man dieses tüchtig gemischt, abgehoben und wieder aufgesetzt hat, legt man in eine Reihe, offen, 5 Häufchen, jedes zu 4 Blättern; darunter wieder 5 Häufchen zu 4 Blättern, und in einer dritten Reihe endlich 3 Häufchen zu 3 Blättern, so daß man also von dem ganzen Spiele 3 Blätter übrig behält. Die 5 Häufchen der ersten Reihe werden, von der Linken zur Rechten, in Gedanken mit 1 bis 5 bezeichnet, die der zweiten ebenso mit 6 bis 10, und die der dritten endlich mit Bube, Dame, König.

Hat man diese Häufchen gelegt, so nimmt man das erste der drei übrig gebliebenen (Reserve-) Blätter und steckt es unter den Haufen, dessen Augenzahl es zeigt.

So fährt man fort, indem man stets, statt des Untergesteckten Blattes, von demselben Häufchen das oberste fortnimmt, bis man gar nichts mehr legen kann, d. h. bis das Häufchen, unter welches man das zuletzt abgehobene Blatt steckte, keine andern Blätter mehr

enthält, als die, welche auf diese Stelle gehören. Trifft es sich dabei, wie es oft geschieht, daß das oberste Blatt dieselbe Augenzahl mit dem Häufchen hat, auf dem es liegt, so ändert das im Verfahren nichts, sondern man nimmt es dann auch ab und steckt es unter den Haufen, auf dem es bisher lag, und verfährt dann mit dem Blatte, welches nun das oberste geworden ist, auf die oben beschriebene Art.

Kann man nun, wie oben gesagt, nicht weiter legen, so nimmt man das zweite Reserveblatt und macht es mit demselben ganz so, wie mit dem ersten, und endlich ebenso auch das dritte. Kann man auch mit dem dritten nichts mehr legen, so müssen sämtliche Blätter auf den ihnen angewiesenen Stellen liegen, d. h. auf dem folgenden die 4 Dreien zc.; ist das aber nicht der Fall, dann ist das Spiel mißglückt.



Zweiter Abschnitt.

Spiele für zwei Theilnehmer.

Wir geben hier als Spiele für zwei Theilnehmer nur alle die Spiele an, welche ursprünglich nur für zwei Spieler berechnet wurden, nicht aber auch die, welche ausnahmsweise von Zweien gespielt werden, die aber eigentlich eine größere Anzahl von Spielern verlangen.

Ebenso können mehrere Spiele dieses Abschnittes, gleichfalls ausnahmsweise, auch von einer größeren Anzahl Personen gespielt werden, wie dies die Regeln zeigen, die bei den einzelnen Spielen angegeben sind.

Das hier gesagte gilt auch für die nachfolgenden Abschnitte, bei denen wir uns also eine Wiederholung über die Abweichung von der eigentlichen Anzahl der Spieler ersparen können.

1. Böhmischer Schneider.

Das Spiel wird zu zweien mit der vollen deutschen Karte zu zweiunddreißig Blättern gespielt; die Reihenfolge der Karten ist: Daus, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Nachdem um das Kartengeben in der Art gelooft worden ist, daß derjenige, welcher aus der Karte das niedrigste Blatt zieht, mit dem Geben beginnt, werden jedem der beiden Spieler sechs Karten gegeben und der Rest der Karten hingelegt; aus ihm werden nach jedem Stiche die Karten der Spieler ergänzt, indem Jeder, und zwar derjenige, welcher den Stich gemacht hat, zuerst von oben eine Karte abnimmt.

Das eigenthümliche dieses Spieles nun besteht darin, das keine Trumpffarbe ernannt wird und jedes Blatt nur von dem im Range

nächst höheren derselben Farbe gestochen werden kann, so z. B. Grün=Unter nicht etwa von Grün=Daus oder Grün=König, sondern nur von Grün=Ober, Schellen=Acht nur von Schellen=Neun zc. Der Zweck des Spieles ist, in seine Stiche möglichst viele Bilder — zu denen Daus, König, Ober, Unter und Zehn gerechnet werden — zu bekommen; da in der ganzen Karte zwanzig Bilder vorhanden sind, so gewinnen elf Bilder, welche man am Schlusse einer Tour in seinen Stichen hat, das Spiel einfach, sechszehn Bilder und darüber doppelt, zwanzig Bilder dreifach. Diesen einfachen, doppelten oder dreifachen Point läßt man sich entweder nach zuvor verabredetem Werthe sogleich auszahlen, oder man spielt parthienweise in der Art, daß beide Spieler von Sieben abspielen, und derjenige die Partie gewinnt, welcher zuerst sieben abgespielt hat.

Sein Hauptaugenmerk hat der Spieler darauf zu richten, daß er mit möglichster Genauigkeit sich die Blätter merkt, welche schon gefallen sind, damit er einestheils, wenn er sich am Ausspielen befindet, möglichst nur solche Blätter spielt, welche den Stich sicher machen müssen, weil das nächsthöhere in derselben Farbe schon gefallen ist, anderntheils aber, wenn er sich in der Hinterhand befindet, womöglich nur solche Blätter wegwerfe und zugebe, welche keinen Stich machen können, weil das nächsthöhere derselben Farbe noch nicht gespielt, oder das nächstniedrige noch nicht gefallen ist. Am vortheilhaftesten ist für den Auspielenden die Karte dann, wenn er eine ununterbrochene Reihenfolge von Blättern derselben Farbe hat, weil er dann immer nur das niedrigste zu spielen braucht, um eines Stiches gewiß zu sein; natürlich muß man dabei auf die Bilder immer besondere Rücksicht nehmen und von ihnen möglichst viel in seine Stiche zu bekommen suchen. Verjäumt man es, aufmerksam zu spielen, so geschieht es leicht, daß der Auspielende die Vorhand und ihre Vortheile verliert, oder der Zugebende immer die Blätter wegwirft, deren Nachbarn nach unten hin noch nicht gespielt waren, so daß es dem Gegner leicht wird, die meisten Stiche und in ihnen die meisten Bilder zu bekommen. Da es nicht nöthig ist, Farbe zu bekennen, so kann man sich leicht immer seiner schlechtesten Karten entledigen, und dennoch geschieht es

nicht selten, daß der Ausspielende beim Abheben so vom Glücke begünstigt wird, daß er trotz der Aufmerksamkeit seines Gegners alle Stiche macht; die größte Aufmerksamkeit und das bessere Gedächtniß werden aber doch in den meisten Fällen den Sieg davon tragen.

Da der Ausspielende immer nicht unbeträchtlich im Vortheil ist, so wird mit den Kartengeben regelmäßig gewechselt, so daß beide Spieler in gleichem Maße diesen Vortheil genießen.

2. Briscon (le jeu de Briscon).

Das Spiel ist aus mehreren andern, vorzüglich dem Brusquem-bille, entstanden, und wird nur von zwei Personen mit 32 Karten, von denen jeder fünf Karten erhält, gespielt, und die erste als Trumpf gewählt. Die Vorhand spielt aus, in der Folge der jedesmalige Stichmacher, und gegeben wird wechselseitig. Jeder nimmt für die abgespielte Karte eine vom Talon.

Es gelten hier die Regeln, wie beim Brusquem-bille, nur ist noch zu bemerken, daß es im Brisconspiele auch Sequenzen und Kunststücke giebt und zwar in folgender Weise:

1. Folgen (Sequenzen). a) Quinten in Trumpf: 1 Quinte major (vom As an) gilt 600, 1 Quinte vom König 300, 1 Quinte von der Dame 200, 1 Quinte vom Buben 100 Points, b) Quarten in Trumpf: Die Quarte major gilt 200, die Quarte vom König 160, von der Dame 120, vom Buben 80, von der Zehn 60 Points. c) Terzen in Trumpf: Die Terze major gilt 120, die Terze vom König 100, von der Dame 80, vom Buben 60, von der Zehn 40, von der Neun 20 Points. Quinten, Quarten und Terzen in anderen Farben gelten die Hälfte.

2. Kunststücke: 4 As gelten 150, 4 Könige 100, 4 Damen 80, 4 Buben 60, 4 Zehnen 40 Points; eine Heirath (mariage, d. h. König und Dame von einer Farbe) in Trumpf 40, in den andern Farben 20 Points; der Geber, welcher ein Bild, As oder Zehn als Trumpf auswählt, erhält 10, wer in den ersten fünf Karten nichts als Bilder hat, 20 Points. Diese 20 Points legt er so oft an, als

er wieder ein Bild abhebt, also fünf vollständig behält; für *carte blanche* in derselben Art die Hälfte mit 10 Points. Das *Trumpf-As* gilt beim Einbringen, wenn es noch nicht anderweit gerechnet ist, 10 Points. Wer das letzte Blatt der Kaufkarten nimmt, zählt gleichfalls 10; wer nach dem Aufheben des *Talon* 5 *Trumpfe* hat, 30; wer die letzten 5 *Stiche* macht, 20; wer alle *Stiche* im ganzen Spiele macht, 600; wer die meisten *Stiche* hat, 10 Points.

Uebrigens wird in den *Stichen* das *As* 11, die *Zehn* 10, der *König* 4 *rc.* gerechnet; doch ist zu bemerken, daß ein Blatt, welches man schon als zu einer *Sequenz* gehörig angegeben hat, nicht noch einmal zu einer anderen *Sequenz* gerechnet werden darf, wohl aber zu einem *Kunststücke*, einer *Heirath* *rc.*

3. Ecarté.

Dies wird zwar nicht mehr so häufig gespielt, als vor längerer Zeit, wo es ganz besonders in der *Mode* war; aber es ist doch noch immer eines der elegantesten *Salon-Spiele*. Deshalb wird es auch unbedingt mit der französischen Karte gespielt, und zwar mit der *Piquetkarte* von 32 Blättern. Der *König* ist das höchste Blatt und das *As* rangirt zwischen *Bube* und *Zehn*; sonst ist der *Werth* der Karten der gewöhnliche, durch die *Augen* bestimmte, und gleich in allen vier *Farben*.

Eigentlich spielen nur zwei Personen, aber es ist üblich, daß die *Zuschauer*, die *Gallerie*, dadurch an dem Spiele Theil nehmen, daß sie auf den Gewinn des einen oder des andern Spielers wetten, entweder mit diesem selbst oder gegenseitig unter sich.

Jedem Spieler steht es frei, eine *Wette* (*parré*) anzunehmen oder zurückzuweisen.

Der einfache *Satz*, um den man spielen will, muß vor dem Beginn bestimmt werden, es steht aber frei, nach jedem beendigten Spiele den *Satz* unter beiderseitiger Uebereinstimmung zu ändern.

Die durch *Wetten* betheiligte *Gallerie* hat das Recht, dem Spieler, für den sie wettet, *Rath* zu ertheilen, der Spieler ist aber zu dessen *Befolgung* nicht gezwungen.

Wenn die beiden Spieler ihre Plätze einander gegenüber gewählt haben, heben sie von dem Spiele einige Blätter ab, besehen das unten liegende Blatt, und wer das höchste hat, giebt zuerst.

Es kommt bei dem Spiele darauf an, wer zuerst 5 Points anlegt; man bedarf also dazu 4 Marken, denn mit der fünften gewinnt man die Parthie, braucht sie also nicht anzulegen, sondern zieht die ersten 4 wieder zurück.

Angelegt wird für den König in Atout 1 Point, und zwar von dem Kartengeber, wenn er ihn aufschlägt, und von jedem der Spieler, wenn er ihn auspielt.

Für die meisten Stiche 1 Point.

Für alle Stiche 2 Points.

Endlich 1 Strafpunkt, wenn die Vorhand das Kaufen angetragen, der Geber es aber abgeschlagen, und dann die meisten Stiche gemacht hat.

Ist der Kartengeber bestimmt, so läßt er den Gegner abheben und giebt demselben dann 3 und sich ebenfalls 3 Blätter, dann aber dem Gegner 2 und sich ebenfalls 2 Blätter. Das 11te Blatt ist Atout und er legt es offen auf dem Tisch, neben den Talon, oder die übriggebliebenen 21 Blätter.

Ist das aufgeschlagene Blatt ein König, so markirt er dafür gleich 1 Point; versäumt er dies, so straft ihn der Gegner, indem er den König für sich selbst markirt.

Auch während des Spiels muß der König, bei Vermeidung gleicher Strafe, sofort markirt werden, d. h. bevor der Stich umgelegt ist.

Hat die Vorhand so schlechte Karten, daß sie sich nicht getraut, 3 Stiche zu machen, so sagt sie je propose. Dies bedeutet, daß der Spieler eine beliebige Anzahl Karten wegzulegen und dagegen von dem Talon neue zu erhalten wünscht.

Sagt der Kartengeber den gleichen Wunsch, so antwortet er: Combien (wie viele), und der Gegner nennt nun seine Zahl, deux, trois &c., wobei er alle fünf mit der Bezeichnung paquet benennt.

Der Geber zählt ihm die verlangte Anzahl von oben herunter aus dem Talon zu und nimmt dann sich selbst ebenfalls so viele Blätter, als er zu wechseln wünscht, und giebt dabei laut die Zahl derselben an.

Sagen auch die neuen Karten der Vorhand nicht zu, so schlägt er einen abermaligen Blättertausch mit dem Worte encore (nochmals) vor, und dies wird so lange fortgesetzt, bis die Vorhand nicht mehr proponirt, oder der Geber den Vorschlag ablehnt, indem er sagt: jonez (spielen, s. u.)

Gestraft wird nach vorgenommenem Tausch nicht mehr, sondern nur, wenn bei dem Anfang des Spieles die Vorhand nicht proponirt, oder der Geber den angetragenen Tausch ablehnt.

Bei dem Spielen muß nun Jeder darauf sehen, 3 Stiche zu machen, weil diese markiren. Der 4te nützt nur dann etwas, wenn man auch den 5ten macht, deshalb wirft der, welcher den dritten Stich macht, das Spiel zusammen, wenn der Gegner auch bereits einen Stich hat.

Es muß die angespielte Farbe bedient, oder mit Atout gestochen werden.

Die Points, die man zu markiren vergessen hat, sind verloren, sobald zu dem neuen Spiele bereits wieder coupirt (abgehoben) ist.

Das Kartengeben wechselt ohne Rücksicht auf Gewinn und Verlust regelmäßig nach jedem Spiele zwischen den beiden Spielern.

Der Verlust wird nach jedem einzelnen Spiele bezahlt, denn ein Aufschreiben, welches bei vielen Spielen üblich ist, findet hier nicht Statt.

4. Eßern oder Figurenspiel.

Das Figurenspiel wird gewöhnlich unter zwei Personen mit einer vollen deutschen oder französischen Piquetkarte gespielt. Nimmt noch ein Dritter Antheil, so sitzt ein König und zwar der, welcher zuvor gewonnen hat; auch muß dieser die Karte geben.

Es bekommt jeder 5 Blätter, und zwar 2 auf einmal. Man ist weder gezwungen, zu bekennen, außer in den letzten 6 Stichen, noch braucht man auch zu überstechen. Ein Trumpf wird nicht gewählt. Es werden nur Figuren gezählt, und weil deren in jeder Farbe 5,

nämlich As, König, Ober, Unter und Zehn, also zusammen 20 sind, so muß man, um zu gewinnen, 11 Augen in seinen Stichen haben. Wer 15 Figuren hat, gewinnt doppelt, wer 20 Figuren hat, dreifach. Hat jeder 10 Figuren (ein Ständer), so wird von Neuem gegeben, und zwar noch einmal von Dem, welcher zuletzt gab, oder es wird um's Geben gelooft. Dann gilt aber der Gewinn doppelt.

Man spielt Elfern auch nach Partien, indem man eine bestimmte Anzahl Striche auf die Partie rechnet und für ein einfach gewonnenes Spiel (11 Figuren) 1 Strich *zc.* schreibt. Wer die bestimmte Zahl Striche zuerst erreicht, gewinnt. Weil man zur leichteren Uebersicht der Zahl der Striche dieselben zu Vieren (†††) anschreibt, welches eine Fahne heißt, so setzt man auch eine Partie auf eine Zahl fest, die in 4 aufgeht, zu 8, 12 oder 16, und sagt alsdann, man mache die Partie zu 2, 3 oder 4 Fahnen. Auch kann man bestimmen, daß man die Partie zwei- und dreifach verlieren könne. Geßetzt, man spielt die Partie zu drei Fahnen, so hat der Verlierende die Partie nur einfach verloren, wenn er wenigstens 7 Striche hat, mit weniger als 7 Strichen verliert er doppelt, und hat er noch gar nicht geschrieben, dreifach.

5. Fünfzehn (le jeu de Quinze).

Das Quinze Spiel, welches sich durch seine Einfachheit empfiehlt, ist französischen Ursprungs. Der Name Quinze, fünfzehn, rührt davon her, weil die Zahl 15 den Gewinn und Verlust entscheidet.

Die beiden Spieler heben von einem Spiele französischer oder deutscher Karten ab und die niedrigste Karte erhält die Vorhand. Der Andere giebt nun dem Gegner die oberste Karte, sich selbst aber die folgende, worauf sich nun die Vorhand eine beliebige Anzahl Blätter nachgeben läßt und der Geber ebenfalls, so viel er will, nachnehmen kann. Die Zahl 15 gewinnt. Die Bilder gelten 10, jedes As nach Belieben 1 oder 21; die übrigen Blätter so viel, als Augen darauf stehen. Wer durch das Nachnehmen oder Kaufen über 15 erhält, hat verloren. Die Vorhand muß in diesem Falle die Karten aufzeigen und weglegen und der Geber gewinnt den Einsatz, ohne nachnehmen oder kaufen zu müssen.

Erhält die Vorhand in 2 Karten 15, d. h. geborne 15, so gewinnt dieselbe den Einsatz doppelt; doch kann der Geber ein Blatt kaufen, und erhält er dadurch ebenfalls 15, so zahlt er nur die Hälfte des Einsatzes; erhält er aber durch 2 Blätter nicht 15, sondern durch mehrere Karten, welche ihm nachzunehmen freistehet, so zahlt er den einfachen Einsatz ganz.

Erhält die Vorhand durch mehr als zwei Karten 15, so gewinnt sie den Einsatz einfach, der Geber müßte denn durch Kaufen ebenfalls 15 erhalten, in welchem Falle Letzterer dann nur den halben Einsatz gewinnt.

Kauft die Vorhand 15 und der Geber hat geborene 15, so gewinnt keiner von Beiden, sondern der Einsatz bleibt stehen, und es wird dadurch der Einsatz des folgenden Spiels verdoppelt. Hat dagegen Keiner 15, so gewinnt der, dessen Karten der Zahl 15 am nächsten kommen. Haben Beide gleichviel Augen, so gewinnt die Vorhand die Hälfte des Einsatzes und die zweite Hälfte bleibt stehen. Die Vorhand wechselt, wenn sämtliche Karten eines Spiels durch Geben und Kaufen verbraucht sind, welches eine Taille heißt. Hierauf wird von Neuem um die Vorhand gezogen. — Wie diese Beschreibung zeigt, können an diesem Spiele eine beliebige Anzahl von Spielern Theil nehmen, und ist dieselbe groß, so nimmt man statt eines Spiels zwei oder drei

6. Impérial.

Man spielt dies Spiel unter zwei Personen mit einer Piquetkarte von 32 Blättern. Die Folge der Karten weicht von der gewöhnlichen darin ab, daß der König das höchste Blatt ist und das As erst nach dem Buben folgt. In der Regel werden 3 Impériale erfordert, um eine Partie zu beendigen. Ein jeder Impérial zählt 6 Points. Zum Markiren des Spiels sind 2 lange und 5 runde Marken erforderlich, indem der letzte Point nicht angelegt wird, weil die Partie damit beendigt ist. Auf eine Seite legt man die bereits markirten, auf die andere die noch zu markirenden Points. Wegen des Gebens hebt man ab oder zieht; wer das höchste Blatt bekommt, giebt an, und

zwar regelmäßig 2, 3, 4, oder 6 Blätter auf einmal. Liegt eine Karte im Spiele verkehrt, so wird von Neuem angegeben. Ein Geber erhält 12 Blätter. Der Geber ist gehalten, vor dem Trumpfwählen die Karten, welche liegen bleiben, nachzuzählen, muß sich überzeugen, daß richtig gegeben ist. Ist vergeben, so muß er von Neuem geben, ergiebt es sich nach dem Trumpfmachen, daß vergeben ist, so verliert er das Geben. Zählt der Geber nicht nach und es findet sich im Laufe des Spielens, das vergeben ist, so wird das ganze Spiel zurückmarkirt und die Vorhand legt zur Strafe des Gebers 6 Points oder einen Impérial an. Die 25ste Karte wird zum Trumpf gewählt; ist diese ein König, ein Ober, ein Unter, As oder eine 7, so markirt der Geber dafür 1 Point. Dies ist auch der Fall, wenn man mit einem der genannten Trümpe einen Stich macht. An einigen Orten darf jedoch der Geber für die Wahlkarte nicht eher markiren, als bis die Vorhand nachgesehen hat, ob sie einen Impérial angeben kann. Kann sie es, so markirt sie diesen erst und der Geber muß mit den bereits angelegten einzelnen Points zurückgehen, markirt dann aber für die Wahlkarte. Nachdem man die Karte aufgenommen hat, sieht man nach, ob man nicht einen Impérial hat. Jede Quarte major, desgl. 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben, 4 As und 4 Sieben werden ein Impérial genannt. Carte blanche gilt für 2 Impériale. Hat man bei Carte blanche 2 Sieben oder 4 As, so legt man 3 oder 4 Impériale an und das Spiel ist damit beendet. Die Vorhand giebt zuerst ihre Impériale an, dann die Hinterhand. Wer zuerst 18 Points (6 Impériale) markirt, hat die Partie gewonnen. Giebt Jemand Carte blanche an und der Andere hat Quarte oder andere Impériale, so legt er solche gleichfalls an; es wird jedoch, wenn Carte blanche heraus ist, jedes Mal von Neuem gegeben, und zwar von dem, der das letzte Mal gab.

An einigen Orten rechnet beim Zählen der Impériale der Geber die Wahlkarte zu seinen übrigen Blättern.

Die Impériale müssen stets früher, als die Blätter angegeben werden. Sollte Jemand seine Blätter angeben und später finden, daß er einen Impérial übersehen hat, so darf er diesen nicht mehr markiren.

Hierauf giebt man die Blätter oder den Rummel an. Man sagt jedoch hierbei nicht; ich habe 4, 5 oder 6 Blätter, sondern ich habe 35, 40, 56 Points, wobei jedes Bild für 10, das As für 11, die übrigen Karten nach ihrem Kennwerthe gerechnet werden. Hat man seine Points angegeben und etwa einige übersehen, so können diese nicht nachgezählt werden; sind dagegen zu viele angegeben worden, so muß man es melden. Kann die Hinterhand die Blätter nicht strafen, so zeigt die Vorhand, ehe sie ausspielt, die Blätter auf und markirt dafür 1 Point. Straft aber die Hinterhand die Blätter, so muß die Vorhand ausspielen und danach zeigt die Hinterhand die Blätter auf.

Sind Beider Blätter von gleicher Stärke, so markirt die Vorhand einen Point.

Die Vorhand spielt aus und Jeder muß suchen, die größte Anzahl von Stichen zu machen. Es muß Farbe bedient oder gestochen werden. Wer falsch absticht, darf nichts weiter markiren, bis wieder gegeben wird.

Für jeden Stich, den man über 8 macht, legt man nach beendigtem Spiele einen Point an, sollte man alle 12 Stiche machen, 2 Impériale. Die einzelnen Marken des Gegners müssen jedesmal zurückgehen, wenn der andere eine lange Marke anlegt. Dies ist auch der Fall, wenn von einer Seite ein Impérial gegeben wurde. Spielt man ohne Demarkiren, so muß dieses vor Anfang des Spieles bestimmt werden. Wer seine Points, Impériale oder Trümpe anzulegen vergißt, wird derselben verlustig, falls es nicht vor beendigtem Spiel bemerkt wird. In Frankreich steht es jedem dritten Zuschauer frei, den Spieler zu erinnern, seine Points zu markiren und seine Impériale anzulegen.

Beim Impérial unter drei Personen werden die 4 Sechsen noch zur Karte genommen, dann werden die 7 für keinen Impérial gerechnet und die 6 treten an deren Stelle. Jeder erhält 12 Blätter und die unterste Karte ist Trumpf. Ein jeder Spieler markirt seine Points und demarkirt seine Mitspieler. Wer über vier Stiche macht, legt für jeden folgenden, nach beendigtem Spiele, 1 Point an, und wer zuerst die verabredete Zahl Impériale anlegt, hat die Partie gewonnen. Die Vorhand entscheidet.

Man spielt dieses Spiel auch mit Matsch, und zwar verliert der Matsch, welcher keinen Impérial angelegt hat. Auch kann ausgemacht werden, daß die 7 die Wahlkarte raubt oder tauscht. Erhält der, welcher raubt, durch die getauschte Karte einen Impérial, so giebt er diesen an und markirt dafür. — Die Partie ist vierfach geworren, wenn der Gegner nichts markirt hat, dreifach bei der Anlegung unter einem Impérial, doppelt, wenn noch nicht die Hälfte der anzulegenden Points erreicht wurde, und einfach bei der Hälfte oder über derselben.

7. Bassette.

Bassette ist französischen Ursprungs und wird mit einem vollständigen Spiele von 52 Blättern gespielt. Einer der Spieler ist Bankhalter, der das Minimum und Maximum der auf ein beliebiges Blatt zu setzenden Summe bestimmen darf. Die Zahl der Pointeurs ist unbestimmt.

Der Bankhalter besieht zuerst die unterste Karte des gemischten Spieles und zieht dann ein Blatt nach dem andern ab, bis alle 52 Blätter aufgelegt sind, worauf von Neuem abgehoben und abgezogen wird.

Die erste und oberste Karte, welche der Bankhalter aufgelegt hat, gewinnt für ihn $\frac{2}{3}$ des darauf stehenden Einsatzes. Auf die Farbe kommt es nicht an, sondern nur auf deren Werth. Die zweite Karte, welche der Bankhalter umschlägt (la Ponte), gewinnt ganz für den Pointeur und bekommt den von ihm gesetzten Satz vom Bankhalter ausgezahlt. Die 3te Karte gewinnt ganz für den Bankhalter, die 4te für den Pointeur u., so daß die ungeraden Abzüge 3, 5, 7, 9 u. s. f. für den Bankhalter, die geraden, 2, 4, 6, 8 u. s. w., für die Pointeurs sind. Doch giebt es davon eine Ausnahme, nämlich: wenn im Laufe der Taille z. B. ein Bube (Unter) besetzt wird, der es vom Anfange nicht war. Dies ist nur erlaubt, wenn die Karte für den Pointeur abgezogen, also ein Doppelabzug von Karten vollendet ist, nicht aber zwischen beiden, d. h. zwei, wenn die Karte des Bankhalters, nicht aber die des Pointeurs, noch abgezogen ist. Die erste Karte, welche

nun der Bankhalter abzieht, und welche in Ansehung aller übrigen Pointeurs ihm vortheilhaft ist, gilt in Ansehung dieses letzten Pointeurs gar nicht, und wäre sie auch ein Dube, so bezahlt der letzte Pointeur doch nichts. Wäre aber die zweite, den übrigen Pointeurs vortheilhafte Karte, ein Dube, so ist sie doch nicht für den letzten Pointeur vortheilhaft, vielmehr verliert er in diesem Falle $\frac{2}{3}$ seines Sazes an den Bankhalter; kommt aber der Dube erst später heraus, so tritt der gewöhnliche Gang ein. Eine abgezogene Karte wird als nicht mehr vorhanden betrachtet, so lange bis sie von Neuem besetzt wird, wobei sich der Pointeur dem vorbemerkten Gesetze unterwerfen muß. Wenn also dieselbe Karte in einem Abzuge doppelt fällt (pliée), so gewinnt sie der Bankhalter dennoch ganz, oder wenn sie die erste im Spiele ist $\frac{2}{3}$, weil nach der vorigen Regel der Pointeur sie nicht eher wieder besetzen darf, als bei dem folgenden Abzuge; dagegen muß sie der Bankhalter auch ganz auszahlen, wenn sie im folgenden Abzuge für den Pointeur fällt, wenn sie auch gleich darauf in der ersten, dem Bankhalter günstigen Karte des folgenden Abzuges wieder folgte; denn der Pointeur kann zwar, wenn seine Karte als 2te eines Abzuges für ihn fällt, dieselbe sogleich wieder besetzen, dann gilt aber die erste Karte des folgenden Abzuges, nach obigem Gesetze, gar nicht, weder für den Bankhalter, noch für den Pointeur. Die letzte vom Bankhalter besetzte Karte des Spiels, welche sonst für den Pointeur sein würde gilt ebenfalls gar nicht.

Der Wechsel der Bank hängt von den Spielenden ab und ist vor Beginn des Spiels festzusetzen.

8. Mariage.

Dieses Spiel wird nur von zwei Personen gespielt, wiewohl auch Mehrere daran Theil nehmen können, indem wie bei vielen ähnlichen Fällen, die übrigen Spieler pausiren, während die eigentlichen Spieler beschäftigt sind.

Jeder Spieler erhält sechs Blätter. — Eine Heirath, d. h. König und Ober von einer Farbe, wird mit 2 Points, die Trumphyeirath mit 4 Points bezahlt; doch kann man vor Beginn des Spieles

auch ausmachen, daß Der, welchem ein As oder eine Zehn gestochen wird, dem Gegenspieler 2 oder 1 Point dafür zahlt.

Der letzte Stich wird dem Spieler, welcher ihn macht, mit 2 Points bezahlt. Wer, wenn der Talon abgespielt ist, die letzten sechs Stiche macht, erhält sechs Points von dem Gegner.

Mit dem Zählen und Bezahlen der Sticharten verhält es sich wie im Brusquembille; nur ist noch zu bemerken, daß zehn Augen in den Stichen gewöhnlich nur als ein Point gerechnet werden, weil es sonst nicht vortheilhafter sein würde, z. B. die letzten sechs Stiche zu machen, als eine einzelne Zehne anzubringen. Wollte man jedes Auge in den Stichen als einen Point rechnen, so müßte man dagegen die letzten sechs Stiche zu hundert Points rechnen.

Auch bei diesem Spiele wird vor Beginn des Spieles die Höhe des Points bestimmt. Eine gebräuchlichere Art Mariage wird weiter unten beschrieben werden.

9. Mariage. Eine zweite Art.

Es spielen zwei Personen mit einer deutschen oder französischen Karte von 32 Blättern. Jeder bekommt 6 Blätter, und zwar zuerst 3, dann wird ein Blatt aufgeschlagen, dessen Farbe Trumpf ist, und hierauf wieder 3. Die übrigen 19 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt; das Wahlblatt aber bleibt offen liegen. So oft nun ein Stich gemacht wird, nimmt Jeder ein Blatt von dem verdeckten Haufen, so daß man immer 6 Blätter in der Hand behält. Wer den Stich bekommt, nimmt jedes Mal das erste Blatt. Wer zwei Blätter abhebt, muß sie behalten, darf aber das nächste Mal nicht abheben und muß dem andern zur Strafe 1 Marke zahlen; ebenso muß Der, welcher zwei Blätter besieht, sie an sich nehmen und fällt dafür in dieselbe Strafe. Wenn ein Daus u. zum Trumpf gewählt ist, so kann Der, welcher die Sieben von derselben Farbe hat, das höhere Trumpfblatt dagegen eintauschen (r a u b e n). Dies findet so lange Statt, als noch Blätter auf dem Tische verdeckt liegen, und nicht eher, als bis man einen Stich hat, es sei denn, man habe

die Vorhand. Die Ordnung der Blätter ist folgende: Daus, Zehn, König, Ober, (Dame) Unter (Bube), 9, 8, 7. Das Daus zählt 11, die Zehn 10, der König 4, der Ober 3, der Unter 2; die 9, 8, 7 kommen beim Zählen nicht in Anschlag. Der letzte Stich gilt 10. Wer 66 Augen hat, gewinnt; bei 65 von beiden Theilen entscheidet das folgende Spiel, und wer es gewinnt, gewinnt das vorhergehende Spiel mit. Der König und Ober in einer Farbe, außer Trumpf, heißt *Mariage*, und wer diese hat, bekommt vom Andern 20 Marken; König und Ober in Trumpf *bonne mariage*, und kostet 40 Points. Daus und Zehn in Trumpf heißt *l'amour*, und man bekommt dafür 50. Dies ist indeß an den meisten Orten ungebräuchlich.

Die letzten 6 Stiche, wenn sie einer der beiden Spieler allein macht, heißen die *Wäsche* und kosten 40 Marken. Es ist jedoch nöthig, daß man, sowie die beiden letzten Blätter aufgehoben werden, sich erklärt, daß man die *Wäsche* machen wolle. Hat man sich zur *Wäsche* erklärt, und macht nicht alle 6 Stiche, so zahlt man dem Gegner 40.

Das Spiel, einfach genommen, kostet 2, doppelt 4 Marken. Man spielt auch ohne Marken und schreibt dann statt der Marken so viel Striche an. Wer die ersten 9 Stiche bekommt, gewinnt die Partie. Oder man spielt es auch auf folgende Weise: Jeder schreibt sich zu Anfang des Spiels eine bestimmte Zahl an, z. B. 27, und in jedem Falle, wo eine Marke bezahlt oder ein Strich angeschrieben werden müßte, rechnet man so viel zurück. Wer zuerst die bestimmte Zahl abrechnet, d. h. bis auf 0 kommt, hat die (natürlich aus mehreren Spielen bestehende) Parthie gewonnen. Mitten im Spiele das Buch zumachen, decken, heißt das weitere Abheben verhindern, indem man sich verbindlich macht, mit den in der Hand habenden Blättern das Spiel oder die Partie zu gewinnen. Gewinnt man das Spiel aber nicht, oder erreicht man die Zahl 9 oder jede andere ausgemachte nicht wirklich, oder, wenn man abwärts rechnet, nicht bis 0 herabkommt, so hat man das Spiel oder die Partie gewonnen, wenn der Gegner gleich noch so wenig Augen hat.

Wer eine *Mariage* meldet, muß sie wirklich in der Hand haben, sie vorzeigen oder doch die Farbe derselben angeben. Sie kann nicht

eher gemeldet werden, als bis man einen Stich hat, und nicht länger als bis die beiden letzten Blätter abgehoben werden. Auch kann nicht eher gemeldet werden, als bis man am Stich ist. So lange noch abgehoben wird, ist keiner gezwungen, Farbe zu bedienen; allein bei den letzten 6 Stichen muß Farbe bekannt oder gestochen werden.

Unter drei Personen ist der Dritte allemal König. Der erste König wird durch's Loos bestimmt, der zweite ist der, welcher das erste Spiel verliert, und der dritte, welcher es gewinnt. Der König mischt und giebt allemal die Karten, indem er Den, welcher ihm zur Linken sitzt, abheben läßt. Oder man spielt es so: Man läßt die vier Sechsen in der Karte, daß folglich 36 Blätter sind. Jeder bekommt 5 Blätter, und zwar zuerst drei, dann 2, und nun wird der Trumpf gewählt. Die übrigen 20 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, der gewählte Trumpf aber offen, und nach jedem Stiche nimmt Einer nach dem Andern ein Blatt von dem verdeckten Haufen. Wer am Ende eines Spieles die meisten Augen zählen kann, gewinnt.

Man spielt auch Mariage unter 4 Personen, welches man *Kreuzmariage* nennt. Es spielen also 4 Personen zugleich, indem Jeder 8 Blätter bekommt. Das letzte Blatt, welches dem Geber übrig bleibt (das abgehobene), ist Trumpf. Hier meldet nun die Vorhand zuerst, dann der Zweite u. Was Jeder gemeldet hat, müssen die andern Drei vergüten, und wer zuletzt in seinen Stichen die meisten Augen hat, gewinnt. Hier gilt kein *Matsch*, wohl aber die *Wäsche*, und wer alle Stiche macht, bekommt von Jedem 8 Marken. Es muß stets Farbe bedient oder gestochen werden. — Man spielt *Mariage* auch unter vier Personen, wo dann aber jedesmal nur zwei spielen. Die vier Spieler setzen sich einander gegenüber, aber der Geber giebt nicht an seinen Nachbar links, sondern an dem ihm gegenüber Sitzenden die Karte und so geht es der Reihe nach herum, daß allemal die einander gegenüber Sitzenden mit einander spielen, daher wohl die Benennung *Kreuzmariage*. Wer gewinnt, gewinnt dreifach, wer verliert, muß dreifach (nämlich an die Könige mit) auszahlen.

10. Piquemedrille.

Piquemedrille ist aus Piquet und Quadrille zusammengesetzt und wird mit einer vollständigen l'Hombre-Karte von 40 Blättern von zwei Personen gespielt. Wenn die Vorhand, der Einsatz zc. bestimmt sind, giebt der Geber zu 4, 3 und 3, jedem 10 Karten, die übrigen 20 bilden den Talon. Es sind drei Spiele erlaubt: 1) Frage, wozu 6 Stiche gehören und wobei, wie bei l'Hombre, beliebig vom Talon gekauft wird; 2) Solo, wozu 6 Stiche, und 3) Solo-Tout, wozu alle 10 Stiche aus der Hand gemacht werden müssen. — Mit 5 Stichen ist Remis und 4 Cobille verloren. Die gewöhnlichen Regeln hat es mit l'Hombre gemein. Daß man auch Casco, Obscur, das an einigen Orten übliche Respect, Spadille forcée, Grandissimo und Nullissimo einführen kann, versteht sich von selbst. Mit dem Ueberbieten der Spiele wird es wie bei l'Hombre gehalten. — Ein wesentlicher Unterschied vom l'Hombre besteht darin, daß im Talon gewöhnlich eine bedeutende Anzahl, beiden Spielern unbekannter Karten übrig bleiben, worunter auch sehr wichtige sein können, weshalb zuweilen sehr kleine Spiele gewonnen, sehr große dagegen verloren werden können. Man kann Piquemedrille auch tourenweise spielen und mit gewissen Touren doppelte Bezahlung verbinden. In französischen Werken ist angegeben, daß dieses Spiel gewöhnlich ohne Frage gespielt werde und nur Mediateur, Solo und Solo-Tout erlaubt seien (mediatur solitaire). Liegt der verlangte König im Talon, so gilt dann statt desselben das weggelegte Blatt.

11. Portugalese.

Dies Spiel eigenthümlicher Art, eben deshalb aber empfehlenswerth, ist portugiesischen Ursprungs, wie schon sein Name andeutet. Es wird mit dem vollständigen Whistspiel von 52 Blättern unter zwei Personen gespielt.

Um das Geben wird abgehoben, und wer das niedrigste Blatt hebt, giebt zuerst.

Jeder Spieler erhält 3 Karten, zu 1 und 1 Blatt.

Trumpf wird nicht gemacht, sondern die übrig bleibenden 46 Blätter seitwärts zwischen beide Spieler gelegt.

Der Werth der Karten ist der gewöhnliche: As, König, Dame, Bube, und die übrigen Blätter nach der Augenzahl, bis zur 2 herab.

Das Spiel dreht sich darum, dem Gegner zum Beschluß des Spieles möglichst viel Blätter in die Hand zu bringen; denn es entscheiden weder die gemachten Stiche, noch die in denselben enthaltenen Augen, sondern nur die Zahl der zuletzt in der Hand des eines Spielers übrig bleibenden Blätter. Nach Uebereinkommen werden auch nicht die Blätter, sondern die Augen desselben gerechnet, in welchem Falle das Spiel daan natürlich viel höher geht.

Die Vorhand wirft nun dem Geber ein Blatt offen hin. Kann die Nachhand es in der gleichen Farbe weder stechen, noch ein Blatt derselben Farbe zugeben, so nimmt sie es zu den drei Blättern, die sie in der Hand hält, herein, die Vorhand hebt ab (denn Jeder muß beständig mindestens drei Blätter in der Hand haben) und spielt abermals aus. Kann die Nachhand dann abermals weder stechen noch Farbe bedienen, so geht das Spiel auf ähnliche Weise fort.

Wer den Stich behält, spielt immer wieder aus, hebt aber nur dann ab, wenn er nicht 3 Blätter hat.

Wer ein niedriges Blatt zugeibt, muß ein Blatt vom Talon nehmen, gleichviel, welche Anzahl von Blättern über 3 er in der Hand hat.

Wie man hieraus sieht, ist es nicht vortheilhaft, dem Gegner alle Blätter einer Farbe hinzugeben; namentlich behält man die höchsten Stechblätter gern zurück, um damit einen Stich nehmen zu können, ohne daß man nöthig hat, ein Blatt vom Talon abzuheben; statt dessen geht man lieber zu einer andern Farbe über, behält sich aber auch hier gern ein Blatt in Reserve.

Wenn einer der beiden Spieler das letzte Blatt aus der Hand giebt, ist das Spiel beendigt, sobald der Gegner dasselbe gestochen, bedient oder eingenommen hat.

12. Sechszundsechszig.

Eines der beliebtesten Spiele, und namentlich in Norddeutschland an öffentlichen Orten am gebräuchlichsten, ist in neuerer Zeit unbedingt Sechszundsechszig.

Die Regeln sind so verschiedenartig, daß es nicht ganz leicht ist, sich darin zurecht zu finden, aber eben deshalb ist es nöthig, sie alle genau zu kennen und sich vor Beginn des Spieles darüber zu verständigen, damit während desselben kein Streit deshalb entsteht.

Sechszundsechszig wird unter Zweien, und mit der deutschen Karte, vom As an bis herunter zur 9 einschließlic, gespielt. Die 10 rangirt nach dem As.

Nehmen mehr als zwei Personen Theil, so ist dies nur eine Abweichung von dem ursprünglichen Spiele, für welche besondere, später anzugebende Regeln gelten, bei welcher aber dennoch immer nur Zwei spielen, der Dritte aber, oder auch der Dritte und der Vierte König sind und als solche die den Königen stets zufallende Rolle übernehmen, unthätige Zuschauer zu sein.

Man spielt entweder um Partien, deren Gewinn durch eine gewisse Anzahl von Strichen entschieden wird, welche für Den, der sie zuerst abspielt oder löscht, eine Marke von einem vorher ausgemachten Werthe einträgt, zwei Marken, wenn der Gegner nicht mindestens die Hälfte seiner Striche gelöscht hat, und drei Marken, wenn er noch sämtliche angeschriebene Striche hat.

Oder man spielt nur um Marken, die nach jedem einzelnen Geben bezahlt werden.

Es handelt sich bei diesem Spiele darum, 66 Points zu machen; wer diese nicht bekommt, hat verloren; wer weniger als 33 macht, ist Schneider oder Matsch und bezahlt doppelt, und wer gar keinen Stich hat, wenn der Gegner seine 66 zählt, verliert dreifach, in einem später zu erwähnenden Falle sogar vierfach.

Die Points zählen auf folgende Weise.

Jedes As	11	zuf. also	44
Jede Zehn (das zweite Blatt im Werthe)	10	" "	40
Jeder König	4	" "	16

Jeder Ober	3	zuf. also	12
„ Unter	2	„ „	8
Außerdem der letzte Stich	—	„ „	10
König und Ober zusammen in einer Hand (Mariage)	—	„ „	20
König und Ober in Trumpf	—	„ „	40

Es wird um das Geben abgehoben und das niedrigste Blatt hat die erste Vorhand.

Der Kartengeber läßt abheben und giebt dann erst dem Gegner und darauf sich selbst 6 Blätter, beliebig zu 3 und 3, oder zu 2 und 2, oder auch zu 3, 2 und 1, nur muß er sich selbst immer eben so viele Blätter geben, als er dem Gegner vorher gegeben hat.

Der Trumpf wird von dem Geber aufgeworfen und zwar ganz nach Willkür. Er kann dazu nach dem Abheben das oberste Blatt umschlagen oder das mittlere, nachdem er dem Gegner so wie sich selbst 3 Blätter gegeben hat, oder endlich kann er, wenn Jeder 6 Blätter hat, das 13te zum Trumpf machen.

Indeß steht es auch dem Abheber frei, das Trumpfblatt aufzuwerfen, während er abhebt, und zwar, indem er, ohne abzuheben das oberste Blatt umwirft, oder indem er von dem abgehobenen Häufchen das unterste, oder von dem liegen gebliebenen das oberste aufdeckt, oder endlich, indem er aus der Mitte des abgehobenen Häufchens ein beliebiges Blatt herauszieht und aufwirft.

Ist Trumpf gemacht, so spielt die Vorhand an; der Nachhand steht es frei, Farbe zu bedienen, ein Fehlblatt einer andern Farbe zuzugeben, oder mit Trumpf zu stechen, selbst wenn er die angespielte Farbe in der Hand hat.

Farbe bedient muß nur dann werden, wenn der ganze Talon aufgehoben ist, also die 6 letzten Blätter in jeder Hand sind, oder wenn gedeckt ist.

Decken nennt man es, wenn man mit den Augen, die man bereits in den Stichen hat, zusammen mit denen, die man noch aus der Hand machen muß, oder sich wenigstens getraut zu machen, 66 bestümmf.

Decken oder sich auszählen (z. B. durch Mariage) darf nur der, welcher am Stiche ist.

Es muß ausgemacht werden, ob nur mit 6 oder auch mit 5 Blättern gedeckt werden darf; d. h. ob der, welcher den Stich machte, oder decken will, gezwungen ist, nach dem Stiche noch weiter abzuheben, oder nicht.

Das aufgeschlagene Trumpfblatt darf mit der 9 geraubt werden, indeß erst dann, wenn man einen Stich hat; indeß spielt man es auch so, daß die Vorhand rauben darf, ehe sie ausgespielt hat. Dies muß aber vorher ausgemacht werden; auch darf die Vorhand nach dem Ausspielen selbst in diesem Falle nicht eher rauben, als bis sie einen Stich gemacht hat.

Ehe zu dem letzten Stiche des Talons ausgespielt wird, d. h. wenn außer dem aufgeschlagenen Trumpf nur noch ein verdecktes Blatt auf dem Tische liegt, muß geraubt werden.

Eine Mariage (König und Ober) darf man nur ansagen, wenn man am Stiche ist, und auch dann nur, wenn man eines von den beiden Blättern derselben ausspielt.

Damit wegen der angesagten Mariagen, die wesentlich zum Gewinn des Spieles beitragen, kein Streit entsteht, deckt man zum Zeichen ein beliebiges Blatt aus den Stichen offen auf.

Berlangt es der Gegner, so muß der, welcher eine Mariage meldet, beide Blätter derselben aufzeigen.

Mit der Ansage einer Mariage kann man sich aussagen, ohne zu decken und ohne weiter auszuspielen. Hat man also in den Stichen 46 Augen und eine einfache Mariage, oder 26 Augen und die Trumpfmariage, so zeigt man diese auf und sagt sich aus.

Wer schwarz deckt, d. h. bevor der Gegner einen Stich gemacht hat, und macht nicht 66, verliert, ohne Rücksicht auf die Augenzahl des Gegners, und zahlt, je nachdem es ausgemacht ist, vier oder drei Marken, gleichviel, ob der Gegner nachträglich noch einen Stich macht, oder nicht. Er gewinnt indeß nur 3 Marken, wenn der Gegner keinen Stich bekommt, 2, wenn derselbe nicht 33 hat, und 1, wenn er diese Zahl erreicht.

Da auf diese Weise also der Verlust bei dem Decken immer ver-

hältnißmäßig für den Deckenden größer ist, als der Gewinn, thut man gut, nicht zu verweigen zu sein, namentlich, wo schwarz Decken mit 4 Marken bestraft wird.

Wer gewinnt, giebt wieder Karten; es kann also kommen, daß der Eine, wenn er im Glücke sitzt, sehr oft hinter einander geben muß.

Spielen Dreie Sechshundsechszig, so ist der Kartengeber König, spielt also nicht mit, gewinnt aber dafür eben so viel, wie der Gewinnende der beiden wirklichen Spieler und der Verlierende muß folglich jederzeit doppelt bezahlen. Bei Marken wird nach jedem Spiele bezahlt. Der Gewinnende giebt auch hier wieder.

Bei dem Spiele um Stiche werden allen Dreien (oder Vieren) eine gleiche Anzahl Striche angeschrieben, und die beiden Gewinner streichen davon 1, 2 oder 3 (nach obigen Regeln). Wer zuerst keinen Strich mehr hat, gewinnt unbedingt, und sieht dann so lange zu, bis auch von den beiden Anderen der Eine keinen Strich mehr hat. Der Dritte muß dann an die beiden Gewinner bezahlen, doch stets nur den einfachen Satz, um den gespielt wird.

Um sicher zu gehen, ist es gut, sich sämtliche Blätter zu merken, die heraus sind, ganz besonders aber die As und 10. Auch ist es gut, nicht nur seine eigenen Augen zu zählen, sondern die des Gegners, um sich danach zu richten, ob man ihn Schneider (doppelt) machen kann. Dies erfordert freilich eine große Aufmerksamkeit, ist aber sehr vortheilhaft.

Zu lange mit dem Decken zu zögern, ist nicht vortheilhaft, weil man dadurch leicht mit den schönsten Karten in der Hand verlieren kann, namentlich, wenn der Gegner sich mit einer Mariage aus sagt.

Auch verscherzt man sich dadurch leicht den Schneider.

Die Trumpfblätter, die heraus sind, muß man unbedingt zählen. Hat jeder Spieler 65 Augen, so zählt das nächste Spiel doppelt.

Dritter Abschnitt.

Spiele für drei Theilnehmer.

1. L'Hombre.

L'Hombre kann unter 2, 3, 4 und 5 Personen gespielt werden; am gewöhnlichsten spielt man es unter 3, (und von dem L'Hombre en trois ist jetzt nur die Rede), von welchem stets nur eine der eigentliche Spieler (L'Hombre, der Mensch) ist, und die beiden andern Spieler heißen Gegenspieler. Es wird mit 40 Blättern einer gewöhnlichen französischen Karte gespielt, aus welcher man alle 8, 9 und 10 entfernt hat. Sitz der Spieler und Angeben werden durch's Loos entschieden; wer Pique zieht, giebt an. Ehe gegeben wird, bestimmt man, wie hoch man spielen will und ob sogenannte Chikaneen, d. h. alle oder nur wenige von dem beim L'Hombre üblichen Spielarten stattfinden sollen. Hierauf macht der Geber den bestimmten Satz, mischt, läßt links abheben und giebt rechts herum jedem Spieler 9 Blätter in 3 Würfen, zu 3. Die übrig bleibenden 13 Blätter werden auf den Pot gelegt. Da man sich beim L'Hombre zweier Spiele Karten bedient, muß jedesmal der dem Kartengeber zur Linken Sitzende, während Jener giebt, das zweite Spiel mischen und vor seinem Mitspieler zur Linken hinlegen, wodurch dieser die Vorhand erhält und nun zuerst ein Spiel ansagen kann und ausspielen muß.

In Schwarz (Pique und Treffle), wenn es nicht Trumpf ist, folgen die Karten so aufeinander: König, Dame, Bube, 7, 6, 5, 4, 3, 2; in Roth: König, Dame, Bube, As, 2, 3, 4, 5, 6, 7. In Roth sind also immer 12, in Schwarz nur 11 Trümpe, weil das As in Pique und Treffle immer Trumpf ist. In Trumpf folgen die Karten so aufeinander: Pique-As (Spadille) ist der erste und Treffle-As (Basta) der dritte Trumpf; der zweite Trumpf ist in beiden Farben die niedrigste Karte, also in Schwarz die 2, in Roth die 7. Dieser Trumpf heißt Manille. Spadille, Manille und Basta, die drei höchsten Trümpe heißen Matadors (Mörder)

Der vierte Trumpf, in Schwarz ist der König, in Roth das As, welches alsdann *Ponte* heißt und dem Könige vorgeht; die übrigen folgen nach ihrer Ordnung. Die drei höchsten Trümpe sind eigentliche *Matadors*, die von der Manille anfangenden *faux matadors*.

Die Rangordnung der im l'Hombre vorkommenden Spiele ist folgende: 1) Frage; 2) Frage in *Couleur*; 3) *Tourné* oder *klein Casco*; 4) *Obscur*: a) von oben, b) von unten; 5) *Grand Casco*; das *Tourné* mit beiden (schwarzen) Assen; 6) *Respect* oder *Obscure* von unten mit beiden Assen; 7) *Solo* oder *Sans prendre*; 8) *Solo in Couleur*; 9) *Solo tout* oder *la vole annoncée*; 10) *Solo tout in Couleur*; 11) *Grandissimo*; 12) *Nullissimo* (diese beiden Spiele gehören nicht zum eigentlichen l'Hombre) und 13) der *Mohr*.

Wer einmal gefragt hat, kann nicht Solo spielen, wohl aber zu einem andern Spiel, *Tourné*, *Obscure* etc., übergehen. Will man eine Frage spielen, so giebt man nun die Farbe derselben an, und man muß bestimmt drei Stiche machen können, so daß, wenn man noch einen hohen oder zwei niedrige Trümpe, oder eine *Force*, d. h. einen König kauft, und eine *Renonce* oder fehlende Farbe hat, man hoffen kann, das Spiel zu gewinnen. Für die simple Frage wird nichts und für eine Frage in *Couleur* 1 Marke bezahlt und in beiden Fällen das im *Pot* stehende gezogen. Giebt der l'Hombre das Spiel auf oder verliert er es, so bezahlt er das Spiel und setzt *Bête*.

Wer *Tourné* oder *klein Casco* spielen will, sagt: ich spiele *Tourné*. Wird ihm dieses überlassen, so schlägt er die oberste Karte vom *Talon* auf, welche Farbe nun Trumpf ist. Hierauf legt er von seinen in der Hand habenden Karten nach Gutdünken weg und kauft dafür von dem *Talon* andere. Mit dem Spiele wird wie gewöhnlich verfahren. An manchen Orten gestattet man auch, daß der Spieler, wenn er ein schwarzes As *tourne* hat, wenn er will, noch eine zweite Karte aufschlagen darf, welche dann Trumpf wird. Hat der l'Hombre zwei Karten aufgeschlagen und verliert, so zahlt er doppelte *Bêtes*.

Das eigentliche *Tourné* ist nicht mehr allgemein gebräuchlich, weil da, wo es üblich ist, bei *Grand Casco*, die beiden Assen vor-

gezeigt werden müssen. Da man aber dieses Vorzeigen nicht für gut hält, so hat man beide Tournés mit einander verbunden.

Wer Obscur spielt, legt 7, 8 oder 9 Blätter weg und nimmt dafür von dem Talon eben so viel andere; nachdem er diese beesehen, macht er Trumpf. Manche machen aus dem Kaufen der Blätter zwei verschiedene Spielarten, indem sich der l'Hombre erklären muß, ob er die Kaufkarten aus dem Talon von oben oder von unten nehmen will, worauf jede Art immer mehr bezahlt wird. Die weggelegten Blätter darf er wieder beesehen, und hat er so schlechte Karten durchs Kaufen bekommen, daß er keinen Trumpf machen kann, so bezahlt er an den Mitspieler, indem er zugleich Bête setzt. Wer Grand Casco*) oder Forcé partout**) spielen will, muß Spadille und Baste vorzeigen. Hierauf schlägt er, wie bei Tourné, die oberste Karte des Talon als Trumpf auf, legt so viel Karten, als er für gut befindet weg, und nimmt dafür andere aus dem Talon. Die andern Spieler kaufen nun auch und das Spiel wird wie gewöhnlich gespielt. Die Honneurs werden wie bei Sans prendre bezahlt. Wenn einer zehn Blätter hat, so hindertdies sein Spiel nicht, er muß es aber vor dem Kaufen anzeigen. Hat ein Gegenspieler 10 Karten, so gilt das Spiel nicht. Wer zu viel oder zu wenig Karten hat und es nicht anzeigt, setzt Bête; eben so, wer vergeben hat. Wo es nicht gebräuchlich ist, die beiden Assen aufzuzeigen, um das Spiel nicht zu verrathen, wird Grand Casco wie Tourné gespielt und Tourné gilt dann, den Honneurs nach, eben so viel, als Grand Casco, nur mit dem Unterschiede daß es alsdann seinem Range nach unter Obscur steht und von diesem überboten wird.

Um Sans prendre oder Solo zu spielen, muß man mit den zuerst erhaltenen 9 Karten 5 Stiche zu machen wissen. Per quatre

*) Casco ist ein spanisches Wort und heißt: ich falle hinein, weil der Spieler sich auf einen bloßen Zufall verläßt.

**) Forcé partout heißt dieses Spiel, weil, wenn Einer es spielen will, er dadurch den andern Spieler zwingt, entweder Sans prendre zu spielen oder zupassen, indem Grand Casco im Range nach Sans prendre folgt.

durch 4 Stiche das Spiel gewinnen zu wollen, ist höchst riskant. Will die Vorhand spielen, so sagt sie: ich spiele Solo oder Sans prendre und nennt die Farbe des Spiels; der Folgende nimmt herauf aus dem Talon so viel Karten, als ihm beliebt, und der Dritte nimmt den Rest, oder soviel er davon brauchen kann. Nennt einer eine Farbe, ohne zu sagen: ich frage, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen, wenn nicht die Vorhand das Spiel behalten und selbst Sans prendre spielen will.

Wird Sans prendre gespielt, so kann der l'Hombre sich die Stiche der Andern vorzeigen lassen, um sowohl die Trümpfe zu zählen, als auch seine Maßregeln im Spiel danach treffen zu können.

Sagt einer: ich spiele Sans prendre und bemerkt dann, daß er eine Karte zu viel habe, so hat er das Spiel verloren und setzt Bête; hat er die Farbe genannt, so muß er die habenden Matadors mit bezahlen; außerdem aber nicht.

Vole oder Tout annoncée gewinnt der, welcher alle 9 Stiche macht, und er erhält dafür doppelt so viel, als für Sans prendre. Hat der Spieler 5 Stiche gemacht und spielt das sechste Blatt aus, so geht er auf die Vole aus und kann es, wenn es aus Uebereilung geschehen sein sollte, nicht wieder zurücknehmen. Unternimmt Einer die Vole zu spielen und verliert sie, so werden ihm die Points, welche er für das Sans prendre die cinq premiers (5 ersten Stiche) und Matadors zu fordern hat, zu gut gerechnet und er rechnet sie bei Bezahlung der Vole ab. Die weggeworfenen Blätter dürfen, wenn schon ausgespielt ist, nicht noch einmal gesehen werden. Hat dies der l'Hombre gethan, so darf er nicht auf die Vole spielen. Auch darf der l'Hombre bei Sans prendre nicht auf die Vole spielen, sobald er die bereits umgekehrten Stiche noch einmal gesehen hat.

Wenn Einer Sans prendre und der Folgende in Sans prendre die Vole oder Tout annoncée angesagt, so hat letzteres den Vorzug. Macht nun der Spieler nicht alle Stiche, so setzt er Bête, bezahlt die Honneurs für Sans prendre, die Matadors und die Vole; auch werden ihm in diesem Falle die cinq premiers nicht zu gut gerechnet.

Grandissimo wird wie Sans prendre ohne Kaufen gespielt. Hierauf gelten bloß die beiden schwarzen Assen als Trümpe, die übrigen Blätter aber nach ihrem gewöhnlichen Werthe. Grandissimo gilt doppelt so viel als Solo Couleur, also 8 Marken, Grandissimo premiers 12 und Grandissimo tout 24 Marken.

Wer Nullissimo spielt, darf keinen Stich machen. Hier gelten alle Blätter nach ihrem gewöhnlichen Werthe. Es gilt doppelt so viel als Grandissimo, also 16 Points.

Nehmen 4 Personen am Spiele Theil, so ist einer der König und man erlaubt ihm, wenn alle drei Spieler passen, den Talon zu nehmen, sich ein Spiel aus demselben auszusuchen und dann die übrigen 4 Blätter wegzulegen. Man nennt dieses Spiel Mohr. Es wird wie Obscur von unten bezahlt. Wer den Mohr wirft, setzt Bête. Spielt er und verliert, so ist er immer codille. Das Weglegen und Kaufen der Blätter muß sich stets nach dem Spiele des Gegners richten. Durchkaufen heißt, dem, welcher zuletzt wegwirft, weniger als 5 Blätter lassen. Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielt, so écartirt (kauft) der zuerst und dann der ihm rechts Sitzende; spielt er aber Sans prendre, so écartirt er gar nicht und der zur Rechten Sitzende zuerst. —

Die weggelegten Karten werden allemal auf die Seite des Spielers gelegt, der das nächste Mal mischt. Bleiben im Talon etliche Blätter übrig, die nicht gekauft werden, so dürfen sie nicht gesehen werden. Hat einer ein oder mehrere Blätter zu viel gekauft, so können die untersten Karten, ehe er sie besah, zurückgenommen und auf dem Talon gelegt werden; hat er sie aber angesehen, so muß er Bête setzen, und der l'Hombre hat, ohne daß er auszuspielen braucht, sein Spiel gewonnen. Ebenso verhält es sich, wenn eine Karte zu wenig gekauft wurde. Hat der l'Hombre eine Karte zu viel oder zu wenig genommen, so ist das Spiel verloren; er muß Bête setzen und seine Matadore bezahlen.

Wenn der l'Hombre cinq premiers macht, so läßt er sich, außer den Matadors, auch noch eine Marke bezahlen, welche gewöhnlich so viel als drei Matadors gilt. Aber nur dem l'Hombre werden die premiers bezahlt.

Man muß stets beim Kaufen darauf sehen, in einer Farbe Rennonce zu bekommen. Hat der l'Hombre nicht solche Blätter gekauft, daß er sein Spiel zu gewinnen glaubt, will aber doch verhüten, daß ein Anderer ihn Codille mache, so wirft er das Spiel und setzt Bête. — Der l'Hombre muß sein Spiel werfen, ehe er ausspielt oder zugiebt; thut er es später, so muß er Bête setzen.

Wenn der l'Hombre nicht die meisten Stiche macht, so hat er verloren und muß so viel einsetzen, als er aus dem Einsatz oder Pot würde genommen haben, wenn er sein Spiel gewonnen hätte. Dieser Einsatz heißt Bête oder Spielstrafe. Wirft er das angesagte Spiel, so setzt er ebenfalls Bête und zwar einfach. Folgt auf die erste noch nicht gezogene Bête eine zweite, dritte u., so werden diese Bêtes nicht zu der ersteren genommen, sondern besonders angeschrieben, indem stets nur eine Bête ausgespielt wird. Spielt man mit B l ö c k e n, so wird ein Block oder so viel Points, wie man für den Block festsetzt — selten unter 10 —, zu dem stehenden Pot gezählt und nach diesem Betrage das Bête angeschrieben. Der Block wird also nur einmal gerechnet, und in allen folgenden auf das erste fallenden Bêtes wird zu der angeschriebenen Bête nur der neu hinzugekommene Satz des Kartengebers (2—4 Points) gezählt. Sind mehrere Bêtes gemacht, so wird jedesmal die höchste Bête zuerst abgespielt.

Codille ist, wenn der l'Hombre weniger gemacht hat, als einer der Gegenspieler. Das Spiel Codille zu machen, ist eine Hauptregel. Wer Codille verliert, setzt die Bêtes doppelt, doch wird die hierauf folgende Bête nicht nach der Codille-Bête, sondern nach der vorhergegangenen einfachen Bête gesetzt. Eine doppelte Bête kann auch als zwei getheilte Bêtes angeschrieben werden. Der Kartengeber macht stets unaufgefordert den bestimmten Einsatz. Um die Bezahlung der Points danach zu reguliren, wollen wir denselben zu 1 annehmen; es gelten also 3 Matadors 1, 4 Matadors 2; die folgenden Matadors steigen immer um 1, cinq premiers gelten 1, Frage 1, Tourné oder klein Casco 2, Obscure von oben 4, von unten 8, grand Casco 4, Solo oder Sans prendre 4, Vole 8, Solo tout 16 und Solo tout annoncée 24. In Couleur werden die Matadors und Premiers doppelt bezahlt.

Wenn alle drei Spieler passen, wird von dem, der nun die Karten giebt, ein neuer Satz gemacht, und so lange nicht eine Bête dazukommt, heißt es einfacher Satz.

Fordert der l'Hombre von den Mitgliedern oder fordern diese von jenem mehre Matadore, als sie wirklich hatten, so können diese, nachdem zum nächsten Spiele abgehoben ist, doppelt zurückbezahlt verlangt werden. Dies ist jedoch fast ganz außer Gebrauch. Mit dem Block spielen, heißt eine kleine Bête freiwillig anschreiben und eine derselben geht dann stets mit dem Einsatz. Sind die Blöcke nach und nach gewonnen, so werden neue angeschrieben, es sei denn, daß größere Bêtes gemacht wurden.

Der Kock oder Roccambole ist eine andere Art Nebenpot, der durch das Absetzen jener Bête, die gewonnen wird, entsteht. Man nimmt von demselben 2 Marken und setzt sie bei Seite; und sind 10 bis 12 Marken, nachdem es verabredet wurde, beisammen, so werden sie als Bête in den Satz gestellt und dieser Einsatz heißt der Kock. Verliert der l'Hombre auf Kock Remis, so muß er doppelte Bêtes setzen; verliert er Codille, so wird die Bête dreifach gesetzt. Giebt der l'Hombre das Spiel auf den Kock auf und spielt es nicht, so setzt er nur einfaches Bête.

Will man bei einer bereits angeschriebenen beträchtlichen Menge von Bêtes das Spiel gern beendigen, so werden nun alle Bêtes, die noch gemacht werden, nicht ausgespielt, sondern in gleiche Theile unter die Spieler vertheilt. Man heißt dieses: in den Kessel schreiben, weil man die nun noch folgenden Bêtes durch eine Linie einschließt. Die Vertheilung der in den Kessel geschriebenen Bêtes geschieht durch folgende Berechnung. A, B und C spielen und haben im Kessel:

A	B	C
15	12	25
18	20	74
24	32	78
72		177
76		

Diese 3, oder wenn 4 an dem Spiele Theil nehmen, 4 Summen werden zusammengezählt und mit 3, oder wenn 4 sind, mit 4 getheilt.

205
32
177

3) 414

138

Durch den Quotienten 138 wird nun ermittelt, was Jeder zu zahlen oder zu erhalten hat. Jeder bezahlt nämlich so viel, als die Summe seines Bêtes den Quotienten übersteigt, und empfängt so viel, als der Quotient die Summe seines Bêtes übersteigt.

A	B	C
205	32	177
138	138	138

hat also 77 zu geben. 106 zu empfangen. 39 zu zahlen.

Hat einer gar keine Bête im Kessel, so erhält er natürlich den Quotienten bezahlt.

Die Karten werden stets verdeckt gemischt. — Auf die Karte klopfen, anstatt abzuheben, gilt nicht. — Liegt beim Geben ein Batt verkehrt, so steht es demjenigen, der es erhält, frei, ob er es behalten will oder nicht. Wenn mehrere Blätter verkehrt liegen, oder wenn man eine im Talon verkehrt liegende Karte bemerkt, ehe man sich erklärt, ob und was man spielen will, wird nochmals gegeben. — Hat einer eine Frage oder einen Solo, und es findet sich beim Kaufen im Talon eine umgekehrte, so schadet dies nichts; finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig. — Bergiebt der Kartengeber oder liegt ein Blatt im Talon umgekehrt, so darf er nicht selbst spielen. — Hat er sich mehr oder weniger als 9 Karten gegeben, Einer von den andern Spielern sagt Sans prendre an, der Geber überbietet mit Sans prendre in Couleur oder Grandissimo oder Nullissimo, die Andern kaufen und es zeigt sich dabei die Unrichtigkeit der Karte, so hat a) der, welcher zuerst Sans prendre ansagte, sein Spiel und die Bête gewonnen und b) muß der Kartengeber eine Bête setzen und an die Uebrigen

den angesagten Sans prendre in Couleur oder Grandissimo oder Nullissimo bezahlen. — Hat ein Spieler mehr als 10 oder weniger als 8 Blätter empfangen, so gilt das Spiel nicht. Spielt der l'Hombre Sans prendre und es fehlt im Talon ein Blatt, so hindert ihn dies am Spielen nicht; fehlen mehrere Blätter, so wird von Neuem gegeben. — Fehlt bei der Frage im Talon ein Blatt, so gilt das Spiel nicht. — Spielt der Kartengeber Sans prendre und es fehlt ein Blatt im Talon, so gilt das Spiel ebenfalls nicht und der Folgende giebt nun die Karten. — Hat einer 10 Karten und sagt Sans prendre an, so ist das Spiel verloren und er muß Bête setzen und die Honneurs bezahlen. — Hat er schon die Spielfarbe benannt, so muß er auch Matadors bezahlen. Mit 8 Karten kann Sans prendre gespielt werden, wenn man es vorher anzeigt; thut man aber dieses nicht, so müssen die Honneurs und Matadors bezahlt werden. — Wole kann niemals mit 8 Blättern gespielt werden. — Wer zu viel oder zu wenig Blätter erhalten hat, muß sagen: ich frage mit 8 oder 10 Blättern; thut er dies nicht, und nimmt vom Talon, ehe diese Anzeige geschehen ist, neue Karten, so setzt er Bête. — So muß auch Jeder, der nicht spielt, sagen: ich passe mit 8 oder 10 Karten, sonst muß er, wenn es entdeckt wird, eine Bête setzen. Wer nach dem Weglegen eine unrichtige Anzahl Karten hat, setzt eine Bête und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen. — Wer 8 oder 10 Blätter hat, kann Tourné oder Casco spielen, nur muß er es anzeigen; der Kartengeber darf jedoch nicht spielen. — Hat einer vom Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, so schadet es nichts, wenn er sie noch nicht gesehen oder unter sein Spiel gemischt hat, indem das Versehen noch abgestellt werden kann; hat aber der Folgende schon gekauft, so muß jener Bête setzen und das Spiel wird gemischt. — Giebt ein Spieler eine unrichtige Zahl an, wie viel Karten er vom Talon nahm, oder wie viel noch übrig bleiben, und der Folgende nimmt solche auf guten Glauben an und erhält dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzt Letzterer ein Bête, da es seine Sache war, den Talon nachzuzählen. — Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine unrichtige Zahl Karten haben oder sonst Fehler machen, die eine Bête nach sich ziehen, so müssen Beide Bête setzen. — Wenn e i n

Spieler eine unrichtige Zahl Karten hat, oder Farbe verleugnet, oder sonst wegen eines Versehens bei dem Spiele eine Bête setzen muß, so hat der L'Hombre sein Spiel gewonnen, ohne es auszuspielen zu brauchen. Macht aber der L'Hombre ein Versehen, so hat er sein Spiel verloren, ohne daß man nöthig hat, weiter fort zu spielen; er muß die Honneurs für das Spiel und die Matadors bezahlen. Ein Spiel gilt auch nicht, wenn ein Spieler des Andern Karten genommen hat. Wer ein Spiel hat, kündigt es durch die Formel: *ich jpiele, an*; wird er durch ein höheres Spiel überboten, so tritt er es durch die Formel: *ich passe, ab*. — Hat die Vorhand ein eben so hohes Spiel, als der Ueberbietende, so muß es der Vorhand überlassen werden. — Sagt der Spieler: *Jch entrire*, und er wird nicht überboten, so kann er jedes beliebige Spiel machen. Wird er überboten, so darf er auch von einer einfachen Frage zum Solo übergehen.

Hat man kein Blatt von der ausgespielten Farbe, so ist man nicht genöthigt, einzustecken, sondern man kann abwerfen. — Wird Trumpf oder eine andere Farbe gespielt, muß man bekennen; doch braucht man nicht zu *surcoupiren*. — Vor der Hand zuwerfen, ist nicht erlaubt. — Ein ausgespieltes Blatt kann nicht mehr zurückgenommen werden. — Ist ein Stich eingenommen und wieder ausgespielt, und es hat ein Spieler falsch zugeworfen, so muß dieser Bête setzen und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen, ohne weiter fortspielen zu müssen. — Der L'Hombre muß eigentlich 5 Stiche machen; er kann jedoch auch mit 4 gewinnen, wenn der eine Mitspieler 3, der andere 2 Stiche hat. Hat der L'Hombre 4 Stiche, ein anderer Gegenspieler aber auch 4 Stiche, so ist das Spiel remis. Die künstliche Remise ist, wenn das Spiel so gespielt wurde, daß jeder Spieler 3 Stiche erhält; dieses ist eine Remise en trois, jenes eine Remise en quatre. — Wer ein angesagtes und gehaltenes Spiel wieder aufgibt, oder ein unternommenes Spiel verliert, bezahlt einem jeden Mitspieler so viel, als er würde erhalten haben, wenn er es gewonnen hätte, und setzt Bête; hat er es wirklich unternommen, so bezahlt er auch die Honneurs. — Die Couleur favorite oder Couleur de préférence ist jederzeit die oberste Karte in dem Spiele, welches der in der

Hinterhand mischt. Man nennt dies *Couleur volante*. *Couleur* überbietet die andern Farben und wird doppelt so hoch als die andern Farben bezahlt. — Der l'Hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er vom Talon kauft; versäumt er dies, so können die Mitspieler eine Farbe nennen, worin er spielen muß; nennt jeder Mitspieler eine andere Farbe, so gilt die von dem dem Spieler zur Rechten Sitzenden vorgeschlagene. Hat der l'Hombre die Kaufblätter noch nicht gesehen, so kann er von den weggelegten Blättern, so viel er braucht, wieder zurücknehmen. Vergessen die Mitspieler, die Trumpffarbe in diesem Falle für den l'Hombre zu wählen, so kann er dies nun selbst thun, wenn er auch die Kaufkarten schon gesehen hat. — Sagt einer ein Spiel an, wenn die Reihe noch nicht an ihm ist, so gilt seine Aussage nicht. — Die *Honneurs* müssen gefordert werden, ehe zum folgenden Spiele abgehoben ist; widrigenfalls brauchen die Spieler nicht zu bezahlen. Man nennt dies *par surprise* spielen. — Verlangt einer zu wenig *Honneurs* bezahlt, so braucht man die vergessenen nicht nachzuzahlen. — Bei einem *Sans prendre* kann der l'Hombre sich die Stiche des Andern vorzeigen lassen; er darf dann aber nicht auf die *Bole* spielen. Bei andern Spielen gilt dies nicht. — Hat einer einen so gewissen *Sans prendre*, daß er die Karten auslegt, so können die Andern doch verlangen, daß er die Farbe nenne, weil es möglich ist, daß er eine Farbe für die andere nennt. — Legt ein Spieler zu Anfang oder Ende eines Spieles seine Karten auf, indem er glaubt, der l'Hombre müsse sein Spiel gewiß verlieren, und es ergiebt sich dies als unbegründet, so muß er *Bête* setzen und der l'Hombre sein Spiel bezahlt erhalten. — Farbe muß stets bedient werden; hat man aber die angespielte Karte *Rennonce*, so braucht man nicht zu stechen, sondern kann eine andere Karte zuwerfen. — Hat einer Farbe verleugnet und der Folgende schon zugegeben, so kann dieser, wenn ersterer seinen Irrthum bemerkt, ehe der Stich umgelegt ist, sein zugegebenes Blatt wieder zurücknehmen und ein anderes zuwerfen. — Wer Farbe verleugnet, setzt *Bête* und der l'Hombre gewinnt sein Spiel. — Ist ein Stich eingenommen, so kann der dabei begangene Fehler nicht mehr verbessert werden. — Die *Honneurs cinq premiers* und *Matadors* werden nur

dem l'Hombre, aber nicht dem Gegenspieler bezahlt. — Spiel und Bête kann der l'Hombre bezahlt verlangen, wenn auch schon das folgende Spiel gemacht wird, aber nicht die Honneurs. Dieses Recht haben auch die Mitspieler, wenn der l'Hombre das vorige Spiel verloren hatte. — Wirft bei der Bole ein Spieler vor, so steht es dem l'Hombre frei, sich dieses gefallen zu lassen oder nicht, und er kann so die Bole aufgeben. — Wird vor dem 6ten Stiche zur Bole bemerkt, daß ein Gegenspieler zu viel oder zu wenig Blätter hat, so zieht die Bole nicht; wird es nach dem 6ten Stiche bemerkt, so hat der l'Hombre die Bole gewonnen und braucht nicht fortzuspielen. — Wenn ein Gegenspieler eine Farbe verleugnet hat und es wird vor dem 6ten Stiche entdeckt, so setzt er Bête, der l'Hombre kann aber nicht auf die Bole spielen. Wird es beim 6ten Stiche oder später entdeckt, so hat der l'Hombre die Bole gewonnen, wenn auch der Fehler schon früh gemacht wurde. Hat der l'Hombre Farbe verleugnet und auf die Bole gespielt, so hat er solche verloren.

Nachdem man ausgespielt hat, kann man die weggelegten Blätter nicht mehr besehen.

Legt der l'Hombre sein Spiel als gewonnen auf, die Mitspieler aber sehen noch eine Möglichkeit, daß es verloren gehen kann, so muß er fortspielen, und zwar muß er das Blatt zunächst ausspielen, welches der Gegenspieler, oder der ihm zur Rechten Sitzende verlangt. — Wer den Talon so aufwirft, daß die Karten gesehen werden können, oder sie untereinander mischt, setzt Bête und der l'Hombre gewinnt sein Spiel; in diese Strafe verfällt auch der Spieler. Sind die Karten zusammengemischt, so kann kein Spieler wegen eines Fehlers beim vorigen Spiele bestraft werden.

l'Hombre unter 2 Personen (en deux).

Man spielt dieses an sich höchst einförmige Spiel auf verschiedene Art. Man nimmt eine rothe Farbe, gewöhnlich Careau, ganz aus dem Spiele, so daß nur 30 Karten übrig bleiben. Der Kartengeber giebt dem Andern und dann sich 2 Mal 3 und ein Mal 2 Karten, so daß Jeder 8 Blätter bekommt und im Talon 14

Karten bleiben. Es werden Fragen und Solo gemacht; auch wird mit Chikanen gespielt. Wer gewinnen will, muß 5 Stiche machen; bekommt Jeder 4 Stiche, so ist es eine Remise; macht der l'Hombre nur 3 oder noch weniger Stiche, so ist es eine Cobille.

Nach einer andern Art zu spielen, wirft man von Careau Alles weg, außer der Ponte und Manille, damit der l'Hombre auch in dieser Farbe Honneurs und Matadors erhalten kann. Jeder bekommt 10 Blätter und 12 bleiben im Talon. Der l'Hombre muß, um zu gewinnen, 6 Stiche machen.

Oder es bekommt Jeder 12 Karten, im Talon bleiben 8, der l'Hombre muß 7 Stiche machen, mit 6 ist eine Remise, mit 5 das Spiel Cobille verloren.

l'Hombre en quatre oder Kaufquadrille.

Es gelten hier dieselben Regeln und Spiele, wie bei l'Hombre en trois. Jeder Spieler erhält 8 Karten und 8 bleiben im Talon.

Jeder Spieler legt seine Stiche vor sich und dadurch unterscheidet sich Kaufquadrille von Quadrille, da im letzterem Spiele die Mitspieler ihre Stiche zusammenlegen und zählen.

Der l'Hombre muß, wenn er gewinnen will, 5 Stiche machen; erhalten aber je zwei Gegenspieler 2 Stiche, so braucht der l'Hombre nur 3 Stiche, um zu gewinnen. Es ist das Spiel auch gewonnen, wenn der l'Hombre 4 Stiche, der eine Gegenspieler 3 und der andere 1 Stich hat, oder wenn der l'Hombre 4 Stiche, 2 Gegenspieler aber jeder 2 Stiche haben.

Die künstliche Remise ist, wenn jeder Spieler zwei Stiche erhält.

Quadrille.

Es wird, wie schon der Name zeigt, dieses Spiel unter vier Personen gespielt. Ist um die Plätze gelooft, sind der Einsatz und die Bezahlung des Honneurs bestimmt, so wird gegeben, und zwar 2 Mal 3 und 1 Mal 4 Karten, so daß jeder Spieler 10 bekommt. Der dem Geber gegenüber Sitzende mischt die Karte zum folgenden Spiel. — Ist unrichtig gegeben, oder liegt ein Blatt verkehrt, so wird von Neuem gegeben. — Passen alle 4, so ruft der, welcher die Spadille

hat, einen König, welcher dann Trumpf macht. Dieses heißt *Spadille forcée*. — Hat einer die Erlaubniß zu einem Frage-
spiel erhalten, so nennt er die Trumpffarbe und ruft einen König,
der in diesem Spiele sein Gehülfe ist; die vom l'Hombre mit dem,
der den gerufenen König hat, gemachten Stiche werden zusam-
mengelegt. Haben Beide 6 Stiche, so ist das Spiel gewonnen;
sie erhalten die Honneurs und Matadors bezahlt, und theilen die
Bête zu gleichen Theilen. Haben sie 5 Stiche, eine Remise, so
setzen Beide entweder gemeinschaftlich Bête, oder der l'Hombre
setzt sie allein, je nachdem es bestimmt ist. Haben sie 4 oder
weniger Stiche, so ist das Spiel *Codille* verloren und die 2 Ge-
genspieler theilen sich in die Bête. — Wer 4 Könige hat, kann
eine Dame anrufen, doch nicht in der Trumpffarbe.

Man kann auch einen König rufen, den man selbst in der
Hand hat; man muß alsdann allein 6 Stiche machen, bekommt
jedoch keine Honneurs bezahlt. — Zeigt der l'Hombre oder sein
Gehülfe die Karten auf, ehe sie 6 Stiche haben, in der Meinung,
das Spiel sei unverlierbar, und die Gegenspieler finden eine Mög-
lichkeit, es noch verloren zu machen, so können sie nun die Karte
bestimmen, welche der l'Hombre oder sein Gehülfe auszuspielen soll.

Wer Solo spielt, muß 6 Stiche machen. — Die von einem
Andern weggelegten Stiche darf Niemand besehen, als der
l'Hombre, wenn er Solo spielt.

Falsch stechen oder Farbe verleugnen, macht auf Seite dessen,
der sich dieses Vergehens schuldig macht, das Spiel verloren, wenn
bereits zum folgenden Stiche ausgespielt ist. — Wird zum siebenten
Male ausgespielt, so ist dies eine Erklärung zur Vole. Wird sie
verloren, so müssen die Honneurs dafür bezahlt werden. Vole wird
bei Solo und Mediateur gemacht, wenn der l'Hombre allein, bei
Frage oder Casco, wenn der l'Hombre und sein Gehülfe zusammen
alle 10 Stiche gemacht haben. — Hat man 5 sichere Stiche in der
Hand und getraut man sich, allein 6 Stiche zu machen, so erbittet
man sich, gegen ein anderes Blatt von einem der übrigen Spieler
einen K ö n i g. Diese Spielart heißt Mediateur und wird nur von
Solo oder Grand Casco überboten. Der Mediateur erhält von 2
Spielern ein Honneur dafür, welches halb so viel, als für ein Solo

beträgt; der dritte Spieler, welcher den König gab, bezahlt nichts; für Matadors, cinq premiers und andere Honneurs bezahlen alle 3 Spieler. Verliert der Mediateur, so bezahlt er an die drei Gegenspieler eben so viel, und der, welcher den König gab, wird doppelt bezahlt; die andern Honneurs erhalten alle drei Spieler einfach. Wenn die Farbe des geforderten Königs zum ersten Male ausgespielt, von einem Spieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser ein Honneur unter den Namen Delices, der König mag auf diesen Stich zugegeben werden oder nicht. —

Wenn man sich einen König geben läßt, so renoncirt man sich, wo möglich durch die dafür gegebene Farbe in einer andern. Hat der l'Hombre alle 4 Könige selbst, kann er auch eine Dame fordern. —

Der Mediateur darf, wenn er eine Bole machen will, sie nicht annoncer; Grand Casco oder Forcé partout geht über Mediateur und wird wie Solo bezahlt. Wer die 2 schwarzen As hat, ruft einen König, welcher Trumpf macht, und diese Beiden spielen alsdann zusammen.

Man spielt Quadrille auch in der Art, daß jeder Spieler nur 8 Karten empfängt; in diesem Falle werden die 3, 4 und 5 in der schwarzen, und die 4, 5 und 6 in der rothen Farbe aus dem Spiele gelegt. Hier braucht der l'Hombre nur 5 Stiche, um das Spiel zu gewinnen; mit 4 Stichen ist es eine Remise, mit 3 Stichen aber Codille. Dieses schlichte Spiel wird übrigens nach den vorigen Gesetzen ausgeführt.

Man übertreibt das Quadrille so, daß man zuweilen drei Couleurs favorites hat und daß die drei zuerst gewonnenen Spiele dieser Farbe bestimmen, wovon immer eine den Vorzug vor der andern hat, so daß, wenn einer ein Spiel unternehmen will, er von dem Andern mit derselben Spielart in einer andern Farbe überboten wird. Auch die Honneurs werden in diesen Farben verschieden bezahlt. Gesezt das erste Spiel wurde in Coeur, das zweite in Treffle, das dritte in Pique gewonnen, so gelten, wenn die Honneurs in der vierten Farbe in Carreau, so bezahlt werden,

ein Solo	. . .	2 Points
3 Matadors	. . .	1 =
die premiers	. . .	1 =

in den andern Farben:

	in Pique,	in Treffle,	in Coeur
ein Solo . . .	4 P.	8 P.	16 P.
3 Matadors . .	2 =	4 =	8 =
six premiers . .	2 =	4 =	8 =
Frage	1 =	2 =	

und so nach Verhältniß die übrigen Honneurs.

Sagt Einer: ich frage, so kann ihn der Zweite durch: ich frage in der Preference, diesem der Dritte durch: ich frage in der zweiten Preference und diesen wieder der Vierte durch: ich frage in der höchsten Preference überbieten. Ebenso werden auch die andern Spielarten überboten.

Cinquille.

Dieses Spiel unterliegt denselben Gesetzen wie Quadrille. Nachdem um die Plätze gelooft und der Einsatz bestimmt ist, setzt der erste Kartengeber 1 Marke in den Satz und giebt jedem Spieler zwei Mal 4 oder 2 Mal 3 und einmal 2 Karten, so daß von den 40 Karten keine übrig bleibt. Jeder erklärt sich nun nach der ihn treffenden Reihe. Nachdem einer gefragt und ihm die Frage überlassen ist, nennt er die Trumpffarbe und zugleich einen König: derjenige, welcher diesen genannten König in der Hand hat, ist der Gehülfe und die übrigen drei Spieler die Gegenspieler. — Der l'Hombre und sein Gehülfe legen ihre gemachten Stiche zusammen und so auch die Gegenspieler. Welche Partei die meisten Stiche macht, gewinnt; hat jede 4 Stiche, so ist es eine Remise; hat der l'Hombre und sein Gehülfe nur drei oder weniger Stiche, so ist das Spiel Codille verloren. — Matadors und Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlt, nur daß der l'Hombre von 2 Gegenspielern, der Gehülfe aber nur von einem bezahlt erhält; ein verlorneß Spiel wird ebenso bezahlt. — Bête und Stamm theilen der l'Hombre und sein Gehülfe zu gleichen Theilen und wenn eine einzelne Marke übrig bleibt, erhält sie der l'Hombre und der Gehülfe, die Bête jeder zur Hälfte; ist es eine ungerade Zahl, so setzt der l'Hombre einen Point mehr, insofern nicht ausgemacht ist, daß der l'Hombre die Bête ganz allein setzt. — Wird eine

Frage, ein Solo oder Spadille forcée Codille verloren, so theilen sich die Gegenspieler in den Satz oder die Bête; bleibt eine Marke übrig, so erhält solche der, welcher den höchsten Trumpf gehabt hat; ist es Solo gewesen, welches verloren wurde, so daß sich 4 Gegenspieler in die Bête theilen, so erhält der Dritte, welcher den höchsten Trumpf gehabt, auch eine Marke, wenn nämlich nach der Theilung drei übrig geblieben sind. — Passen alle 5 Spieler, so wird Spadille forcée gespielt; wer diese in der Hand hat, ruft einen König, welcher dann Trumpf macht. Die Honneurs gelten wie in Grand Casco. — Die Spielarten folgen in folgender Ordnung:

1) Frage. Der l'Hombre nennt die Trumpffarbe und ruft einen König, der sein Gehülfe ist, die drei übrigen sind Gegenspieler.

2) Mediateur. Wenn der l'Hombre sich getraut 5 Stiche zu machen, so läßt er sich einen König geben und giebt dafür eine Karte aus seinem Spiele. Er muß nun allein 5 Stiche machen, die übrigen 4 Spieler sind Gegenspieler. Wird das Spiel gewonnen, so bezahlt der, welcher den König gegeben, für den Mediateur nichts, aber für die Honneurs; wird es verloren, so erhält er die Honneurs für den Mediateur doppelt. Für Mediateur wird halb so viel, als für Solo bezahlt.

3) Grand Casco oder forcée partout. Wenn Einer die 2 schwarzen As hat und nicht allein spielen kann, so ruft er einen König, der Trumpf macht; diese Beiden spielen dann zusammen und theilen sich gemeinschaftlich in Gewinn und Verlust des Spieles. Es wird wie Solo bezahlt.

4) Solo spielt Der, welcher allein 5 Stiche zu machen gedenkt.

5) Solo tout oder la Vole annoncée. Wer es spielt, muß 8 Stiche machen, und es gilt noch einmal soviel als Solo.

Der gerufene König darf sich nicht eher zeigen, als bis es das Spiel mit sich bringt. — Der l'Hombre kann auch einen selbst in der Hand habenden König rufen, erhält und bezahlt aber keine Honneurs für ein Solo und muß allein 6 Stiche machen. — Macht der l'Hombre, nebst dem Gehülfsen, keinen Stich, so ist dies eine Devole

und sie müssen an drei Gegenspieler die Honneurs dafür bezahlen. — Der l'Hombre zahlt nicht nur die Matadors, welche er hat, sondern auch die seines Gehülfsen, und diese müssen bezahlt werden.

Außer diesen Gesetzen sind auch noch bei Quadrille und Equille die bei den übrigen Spielarten angegebenen und auf diese Spiele bezüglichen Regeln zu befolgen.

2. Préférence.

Dieses Spiel wird unter drei Personen mit der französischen Piquetkarte oder wohl auch mit der deutschen Karte gespielt. As oder Daus haben den höchsten Rang und es folgen sodann König, Dame, (Ober), Bube (Unter), Zehn, Neun, Acht, Sieben. —

Auch die Farben stehen in einer Rangordnung. Den höchsten Rang nimmt Coeur (Eichel) ein und gilt vier, dann folgen Carreau (Grün), gleich drei, Pique (Roth), gleich zwei und zuletzt Treffle (Schellen) gleich eins. Gewöhnlich werden beim Treiben statt der Farben die ihnen entsprechenden Zahlen eins, zwei, drei oder vier genannt, und die gerufene Farbe ist Trumpf.

Farbe muß bekannt oder in Ermangelung derselben Trumpf zugegeben werden, im äußersten Falle natürlich wirft man beliebig ab.

Jeder der Spieler hebt ab; die höchste Karte nimmt den ersten Platz ein, und giebt an, die zunächst höhere sitzt dem Geber zur rechten, der Dritte zur linken Hand.

Links wird abgehoben, nach rechts gegeben, und zwar erhält jeder der Theilnehmer zuerst 3 Blätter, dann wird ein Talon von zwei Blättern gelegt, dann erhält jeder Spieler vier und beim dritten Mal herumgeben drei Blätter, so daß Jeder zehn Karten erhält. Der dem Geber rechts Sitzende hat die Vorhand; dieser erklärt sich zuerst, darauf der Zweite, und nachdem diese ihren Handel geschlossen, giebt der Dritte sein Veto ab. — Einer wird dann Spieler, die beiden andern Gegner oder Helfer; der Spieler muß mindestens sechs, jeder der Helfer mindestens zwei Stiche machen.

Hat die Vorhand die Hoffnung, mit Hülfe des Talons sechs

Stiche zu machen, dann ruft sie eine Farbe; kann einer der beiden andern Spieler in einer höhern Farbe spielen, so treibt er; die Vorhand hat das Recht, die von einem Spätern gerufene Farbe selbst zu spielen. So können sie sich gegenseitig treiben, bis vier. Die Vorhand ruft z. B. „Eins“, der Zweite oder Dritte darauf „Zwei“, die Vorhand: „selbst Zwei“ — der Andere „Drei“ — Die Vorhand: „selbst Drei“. — Der Andere: „Vier“. — Die Vorhand: „selbst Vier“, so ist ein weiteres Treiben unmöglich. Es ist nicht nöthig, daß gleich Anfangs bis Vier getrieben werde; wer das Recht zum Spielen behält, hebt den Talon und verlegt dafür zwei andere Blätter. Nach Hebung des Talons kann auch in einer andern Farbe gespielt werden, als bis zu welcher getrieben, nur muß sie an Rang höher sein, als die zuletzt behauptete. Nachdem vom Spieler endgültig die Farbe genannt worden, in welcher er spielt, steht es den Helfern frei, mitzugehen oder zu bleiben und im letzteren Falle nimmt er gar keinen Antheil mehr am laufenden Spiele. Mitzugehen oder zu bleiben sagt zuerst Derjenige an, der dem Spielenden zur Rechten sitzt, gleichviel, welcher der drei Theilnehmer spielt, und erst dann erklärt sich auch der Letzte. Geht nur ein Helfer mit, so sind auch in diesem Falle nur 2 Stiche zu machen.

Das Spiel aus der Hand (Solo oder „gesehen“) hat den Vorrang vor dem Triebe, muß aber ursprünglich angesagt werden: wer einmal getrieben hat, kann nicht mehr „Gesehen“ sagen, und es hat ein Solospiel — selbst nur ein Treff — Vorzug vor einem bis zu Coeur getriebenen Spiele. Treiben sich z. B. die beiden Ersten bis Vier und der dritte Spieler sagt Solo oder gesehen, so gilt dieses Dritten Spiel, gleichviel, welche Farbe er zum Trumpf wählt. Sagen mehrere „gesehen“, so gilt das Spiel der höhern Farbe.

Bei Spielen aus der Hand gilt jede Farbe um eins mehr, also Treff zwei, Pique drei u. s. w. — Ein Solospiel in Coeur heißt *Préférence*.

Zur Vormerkung des Gewinnes oder Verlustes bedarf jeder der Spieler eines Zettels, auf welchem jeder Spieler 3 Rubriken eröffnet: eine zur Poule und je eine für die Gegenspieler. In die

Poule schreibt man 20, 30, 40 oder noch mehr Points vor, je nach dem die Spielbauer kürzer oder länger werden soll. Gewinnt man als Spieler sein Spiel, so schreibt man in der Poule so viel ab, als der Werth der Farbe beträgt, in der man spielte. Sind die vorgeschriebenen Minus-Points der Poule abgespielt, dann schreibt man die gewonnenen Spiele einander zuzählend ins Plus, und wenn beim Vergleiche der Poulen der drei Spieler die Minus und Plus einander heben, also die Summe der drei Poulen gleich Null ist, dann ist das Spiel beendet und es findet die gegenseitige Abrechnung statt. Jede Einheit in der Poule hat den zehnfachen Werth eines Points in den untern Rubriken.

Verliert man das Spiel — gleichviel ob als Helfer oder als Spieler, so wird die Verlustzahl der Poulesumme zugezählt, wenn diese noch im Minus steht, oder man rechnet sie der Poule ab, wenn die vorigen Points bereits Plus bedeuten.

Die Stiche, die die Helfer machen, werden nicht in der Poule, sondern in den andern Rubriken notirt, und zwar immer in die Rubrik jenes Spielers, gegen welchen man als Helfer gespielt; fällt ein Helfer, indem er nur einen Stich macht, so schreibt er zwar in der Poule seinen Verlust, notirt aber gleichzeitig seinen Stich in der betreffenden Rubrik. Ein Stich beim Spiel in Treff gilt, wie die Farbe selbst, eins; in Pique zwei, Careau drei und Coeur vier; bei Spielen aus der Hand je um eins mehr. Wurde beispielsweise in Careau (mit Talon) gespielt und man machte als Helfer 5 Stiche — warf also den Spieler — so werden 15 Point in die Rubrik des betreffenden Spielers gestellt.

Bei der schließlichen Abrechnung schreibt man nun alle Points an, die man gut hat, und zieht davon die Stiche ab, die andere von uns zu fordern haben, und das, was uns etwa noch an Minus in der Poule übrig geblieben. Z. B.:

Es hätte:

A) Poulz — 20 (also eigentlich 200),

Au Stichen: Auf B 102

Auf C 83

B) Poule — 7 (also 70).

An Stichen: Auf A 74.

Auf C 67

C) Poule + 27 (also 270).

An Stichen: Auf A 65

Auf B 92

So stellt sich folgendes Calcul heraus:

A) + 102 an minus: Poule 200	
83	An B 74
+ 185	An C 67
— 341	341
156 Verlust.	

B) + 74 an minus: Poule 70	
67	An A 102
+ 141	An C 92
— 264	264
123 Verlust.	

C) + 270 an minus: An A 83	
67	An B 67
62	150
+ 429	
— 150	
279 Gewinn.	

Der Verlust (von A und B) macht 279 und diese Summe ist dem Gewinn (von C) gleich. Es ist die Uebereinstimmung von Gewinn und Verlust eine Controlle für die richtige Abrechnung.

Wollte man Préférence unter Vierern spielen, so eröffnet man auf dem Vormerkzettel drei Spielerrubriken und der Geber paßt stets.

3. Scat.

Dieses ungefähr vor 50 Jahren von dem Altenburgischen Hof-Advokaten und Notarius Friedrich Ferdinand Hempel, der 1819 von Altenburg nach Odessa flüchtete und daselbst 1837 starb,

erfundene Spiel hat sich seit etwa 20 Jahren so verbreitet, daß dasselbe in allen Kreisen des geselligen Lebens mit immer neuer Lust und Liebe gespielt wird, — ja man spielt es überall und setzt voraus, daß ein jeder Scat spielen könne.

Allein man findet unter den Freunden desselben noch sehr viele, welche recht mangelhaft spielen, weil ihnen die rechte Einsicht in dieses Spiel fehlt. — Für diese, wie für diejenigen, welche das allgemein beliebte Scatspiel erlernen wollen, diene dann diese Anweisung:

1. Die nothwendigsten Vorkenntnisse.

Scat wird mit deutscher Karte, also mit 32 Blättern von 3 Personen in der Weise gespielt, daß immer zwei Personen gegen die dritte, von der man sagt: sie hat das Spiel, agiren.

Es sind also zwei Parteien thätig, von denen die eine den Sieg über die andere zu erringen sucht und die Partei gewinnt das Spiel, welche in ihren Kartenblättern nach Beendigung des Spiels die größte Anzahl von Augen hat.

Es wird nämlich der Werth jeder Karte zunächst nach ihren Augen und dann nach ihrer Stellung zu den übrigen Blättern berechnet:

Jedes Daus zählt . .	11 Augen.
Jeder König " . .	4 "
Jeder Ober " . .	3 "
Jeder Unter " . .	2 "
Jede Zehn " . .	10 "

Alle übrigen Karten zählen nicht. Alle Zählungen der Karten betragen 120.

Zählt derjenige, welcher das Spiel macht, weniger als 60 Augen aus seiner Karte, so hat er das Spiel verloren; zählt er aber weniger als 31, so sagt man: er ist Schneider und muß das Doppelte des Preises vom einfachen Spiel bezahlen.

Zählt er dagegen 61 Augen aus seinen Stichen, so hat er gewonnen; zählt er 91, so ist die Gegenpartei Schneider und es

müssen beide Spieler an ihn das Doppelte des einfachen Spieles bezahlen.

Zunächst ordnen sich die Farben in aufsteigender Linie:

in Schellen, Roth, Grün und Eichel.

Ueber allen Farben stehen die vier Unter oder Wenzel; oben an der Eichelunter, ihm folgt der Grünunter, diesem der Rothunter und diesem der Schellenunter.

Es bleiben demnach für jede Farbe 7 Blätter, die sich absteigend also ordnen:

Daß, Zehn, König, Ober, Neun, Acht und Sieben.

Jeder Spieler erhält zehn Karten und die übrigen zwei Blätter, „der Scat“ genannt, werden abgesondert und dürfen vor der Hand von keinem Spielenden angesehen werden.

Man giebt zunächst seinem Nachbar linker Hand, dann dem rechter Hand und zuletzt sich selbst drei Blätter, darauf werden zwei Karten als Scat gelegt und nun die übrigen Blätter so vertheilt, daß der Spieler in der früheren Reihenfolge erst vier, dann drei Blätter erhält.

Wer einen Stich gemacht hat, spielt aus, und der ihm zur linken Hand Sitzende spielt nach.

Alle Spiele zerfallen in Fragen und Solos. Bei der Frage nimmt ein Spieler den Scat zu seiner Karte, weil dieselbe nicht gut genug ist, um damit allein ein Spiel gewinnen zu können, und legt dann für den eingenommenen Scat zwei andere Blätter nach freier Wahl aus seiner Karte heraus.

Das Solo ist ein Spiel, was man, ohne den Scat anzusehen, also selbstständig macht und bei dem die im Scat sich befindenden Augen, wie dies auch bei der Frage der Fall ist, für den Spieler, das ist immer derjenige, dessen Spiel zur Anerkennung gekommen ist, und welcher nun mit List und mit den Waffen seiner Karte seine beiden Gegner zu überwinden sucht, zählen.

Fragen und Solo ordnen sich nach den Farben also:

Schellen=	}	Frage,	}	Schellen=	}	Solo.
Roth=				Roth=		
Grün= und				Grün= und		
Eicheln=				Eicheln=		

2. Die Frage im Besondern.

Man spielt eine Frage, wenn man mit Hülfe des Scates am Ende des Spiels aus den gemachten Stichen wenigstens 61 Augen zu zählen hofft.

Es kommt also nicht darauf an, daß man aus 10 resp. 12 Blättern, die man in der Hand hat, 61 Augen zähle; sondern daß man das Spiel so dirigirt, daß jene 61 Augen in Folge unseres Spiels für uns fallen müssen.

Hat man 5 oder 6 Trümpfe, von denen vielleicht zwei Wenzel sind, außerdem in der Handkarte ein Daus mit der entsprechenden Zehn und noch ein paar kleine Blätter aus den übrigen Farben, so kann man mit Recht eine Frage wagen und den Scat, wenn man das Spiel behält, an sich nehmen.

3. Die Solos im Besondern.

Man spielt ein Solo, wenn die Karte von der Beschaffenheit ist, daß man ohne Hülfe des Scates wenigstens 61 Augen bekommt.

Fünf, sechs oder sieben Trümpfe mit guter, wenigstens leidlicher Handkarte rechtfertigen ein Solospiel.

Je mehr Wenzel und überhaupt Trümpfe in unserer Karte sind, desto sicherer ist das Spiel, sowohl in der Frage als im Solo.

Unter guter Handkarte versteht man die höchsten Blätter oder die ununterbrochene Reihenfolge einer Nebenfarbe. Folgendes Solospiel (Rothsolo) hat eine gute Handkarte.

„Eichel und Grünwenzel, Rothzehn, König, Ober und Sieben, Gründaus und Zehn. Schellendaus und König.“

Sehr oft hat man 7 Trümpfe und 3 ihrer Farbe nach verschiedene kleine Blätter. Häufig verliert man, wenn auch die

7 Trümpfe sieben Stiche geben würden, das Spiel, wenn nämlich die Gegner auf die drei abgegebenen Stiche die betreffenden Häuser und Bienen geben konnten.

4. Das Abfragen.

Da sehr häufig die Karten aller Theilnehmer Spiele erhalten, so muß zunächst ermittelt werden, wer das höchste Spiel hat; denn dieses erhält den Vorzug vor allen unter ihm stehenden.

Diese Ermittlung geschieht durch das Abfragen. Wer vorn ist, muß von dem, der in der Mitte ist, abgefragt werden. Ist das Spiel des Letzteren höher, als das des Ersteren, so muß dieser passen, und es beginnt nun ein weiteres Abfragen des Dritten dem Zweiten gegenüber.

Oder, ist das Spiel des Ersteren höher, oder eben so hoch als des Zweiten, so muß der Zweite passen und es beginnt nun das Abfragen von Seiten des Dritten, wenn dieser ein höheres Spiel hat als der Zweite, oder er paßt im andern Falle.

Ergiebt sich, daß des Dritten Spiel höher als das des Ersten ist, so muß der Erstere passen, wenn nicht, so behält der Erste das Spiel und annouciert nun dasselbe.

Man sieht aus alle dem, daß der Fragende und der Gefragte nicht vom Anfange zu sagen brauchen, welches Spiel sie zu spielen gedenken; sondern der Fragende fragt seinen Gegner in der Reihenfolge alle unter seinem Spiele stehenden Spiele; z. B. die Karte enthält Rothsolo, und man steht damit in der Mitte, so muß man den abfragen, welcher vorn ist und zwar nicht deshalb, weil man einen Solo hat, sondern weil es überhaupt die Ordnung des Spiels erfordert.

Man fängt hierbei mit der untersten Farbe an und fragt: „Ist's Schellen?“ (nämlich Schellenfrage.)

Hat der Gegner nun eine Grünfrage, so antwortet er: Ja Schellen ist's, obgleich er vielleicht kein Blatt Schellen in seiner Karte hat.

Nun fragt man weiter: Ist's Roth?

Antwort: Ja.

Frage: Ist's Grün?

Antwort: Ja. (Es ist indessen bei der letzten Frage auch die Antwort Nein möglich, worüber aber später das Erforderliche gesagt werden soll.)

Frage: Ist's Eichel?

Antwort: Nein, denn die Frage in Eichel steht höher als die in Grün; darum muß der Gefragte „nein, oder ich passe, ich überlasse das Spiel einem Andern, antworten.

Jetzt ist man mit dem Ersten zwar fertig, aber das Spiel hat noch keine Geltung, weil der Dritte das Recht zum selbständigen Spiel eben so gut hat, als jeder andere.

Wir nehmen an, seine Karte enthält ein SchellenSolo. Er übernimmt nun das Amt des Abfragens, indem er, gleichsam das Zwiesgespräch der beiden Erstern aufnehmend spricht: Ist's Solo?

Antwort: Ja.

Frage: Ist's SchellenSolo?

Antwort: Ja.

Hierauf sagt der Fragende: so muß ich passen.

Jetzt muß man entweder selbst SchellenSolo haben, was aber nicht gut möglich ist, weil der Gegner bis dahin gefragt hat, oder man muß, wie es auch der Fall ist, ein höheres Spiel haben. Also z. B. RothSolo, was man dann auch ansagt.

Nun beginnt das Spiel, in welchem Roth Trumpf oder die stechende Farbe ist, mit der man eine ausgespielte Farbe, welche unsere Karte nicht enthält, stechen kann, um dadurch den Stich zu unserm Eigenthume zu machen.

Kann man aber bekennen, d. h. enthält unsere Karte die ausgespielte Farbe, so ist man auch verpflichtet, solche abzugeben.

Wäre z. B. Eichel ausgespielt, so muß man, wenn solches unsere Karte enthält, zugeben. Wer falsch sticht, überhaupt falsch zugiebt, macht sich mindestens eines Versehens schuldig, und wird in der Regel bestraft.

Da demjenigen, welcher das Spiel hat, auch der Scat gehört, so ist es möglich, daß derselbe alle Trümpe haben kann; was indeß äußerst selten vorkommt.

5. Die Matadore.

Einen Hauptgegenstand des Scatspiels bilden die Matadore oder die höchsten Trümpe.

Sie ordnen sich vom Eichelwenzel, als dem höchsten Trumpf jeglichen Spiels; abwärts bis zur Sieben der Farbe, in welcher das Spiel gemacht wird, hört man auf die Matadore weiter zu zählen.

Hat man z. B. Grün solo und die Karte enthält den Eichel-, Grün- und Rothwenzel — aber den Schellwenzel nicht, so hat das Spiel drei Matadore; denn die Reihenfolge ist durch den Mangel an Schellenwenzel unterbrochen.

Hat man in einem andern Spiele den Eichelwenzel und Rothwenzel, so enthält das Spiel nur einen Matador; denn der fehlende Grünwenzel unterbricht die Reihenfolge.

Da die Scatblätter dem gehören, welcher das Spiel macht, so sind sie seiner Karte zugeordnet und falls dieselben Trümpe enthalten, können sie die Anzahl der Matadore vermehren.

Zum Beispiel: man hat Schellensolo und die Reihenfolge der Trümpe wird durch den Mangel am Rothwenzel unterbrochen, so spielt man mit zwei Matadoren, findet sich aber schließlich, daß der Rothwenzel im Scat liegt, so zählt man drei Matadore: ja, hat man in seiner Karte noch den Schellenwenzel, Schellendaus, Schellenzehn, aber den Schellenkönig nicht, so zählt man sogar sechs Matadore.

6. Die Scatblätter und ihre Anwendung.

Beim Solo bleibt der Scat unberührt liegen, während er bei der Frage zur Karte des Spielers genommen wird. Dieser muß dafür zwei andere Blätter, je nach der Beschaffenheit der Karten, weglegen.

Man sehe vorzugsweise darauf, daß die Handkarte (das sind

Blätter, die nicht Trumpf sind) eine geschlossene, d. h. eine in ihrer Reihenfolge so viel als möglich ununterbrochene ist. Gesezt, man erhält eine Eichelfrage mit 5 Trümpfen, Gründaus, Ober, Neun, Schellenzehne und Sieben. Im Scat kauft man noch Grünzehn und Rothacht.

Was legt man nun?

Grünzehn paßt zu meiner Handkarte; ich behalte sie also.

Da ich die Schellenzehn nur einmal und zwar klein besetzt habe, so könnte ich leicht im Laufe des Spiels um sie kommen; darum lege ich diese. Nun bleibt mir noch die Wahl von Rothacht und Schellensieben, zwei in meiner Karte ganz werthlose Blätter. Doch ist es nicht gleichgültig, welche von beiden ich lege,

Merke: Man behält immer das Blättchen der Farbe in welcher man die Zehn gelegt hat. Ich lege darum die Rothacht.

Warum?

Behielt ich Rothacht, und der Feind spielt Rothdau aus, was ich also erkennen muß, so kann er in diesem Stiche möglicher Weise 21 Augen bekommen, wenn nämlich der zweite Gegner die betreffende Zehn zugeben kann.

So viel Augen kann er aber in Schellen nicht, sondern höchstens 15 bekommen, denn die Zehn liegt im Scat.

Merke ferner: Suche dich zu renonciren, d. h. lege so, daß du eine Farbe gar nicht hast, damit du Dau und Zehn womöglich stechen kannst.

Ferner: Lege nie, oder nur in seltenen Fällen Trumpf weg. —

Erhält man durch den Scat eine vollständig geschlossene Handkarte, so legt man von der längsten Farbe zuweilen Dau und Zehn oder eins von beiden weg. B. B. man behält eine Grünfrage mit folgender Karte:

Eichel- und Grünwenzel, Grünober, Neun und Sieben, Schellendaus, Rothzehn, König, Sieben und Eichelacht. Ich kaufe, in Scat Rothdau und Acht. Hier legt man Eichelacht und Rothdau oder Zehn.

7. Das Ausspielen und Zugeben.

Hat man ein Spiel, so schlage man, sobald man an das Ausspielen kömmt, sofort Trumpf.

Bei mehreren Matadoren spielt man diese nach einer unbestimmten Reihenfolge aus, um möglicher Weise die Gegner irre zu führen, und ihnen die Trümpfe abzunehmen.

Hat man die höchsten Trümpfe nicht, so sucht man durch Trumpffpiel dieselben herauszulocken, indem man solche Trümpfe vorspielt, welche gewöhnlich wenig oder gar keine Augen enthalten.

Hast du mehr als drei Trümpfe, wodurch du dem Spieler gefährlich werden kannst, so darfst du unter keiner Bedingung das blanke Blatt ausspielen, weil du dann zum Stechen genöthigt und in den Trümpfen geschwächt wirst.

Spiele vielmehr in diesem Falle deine Force, d. h. die Farbe an, worin du die meisten Blätter hast, um den Spieler zum Stechen zu zwingen und in den Trümpfen dadurch zu schwächen.

Gehe auf das Spiel dessen ein, mit dem du gegen den Spieler spielst, indem du die von ihm gezogene Farbe nachspielst.

Ist man beim Beginn eines Solospiels des Gegners vorn, so spiele man ein Daus vor und bekommt man diesen Stich mit der betreffenden Behn darin, so ziehe man eine neue Farbe, weil im andern Falle der Spieler leicht abwerfen könnte.

Da es beim Scatspiel auf die Anzahl der Augen ankommt, so gib deinem Gegner in seine Stiche so viel als möglich solche Karten, welche am wenigsten Augen enthalten; hingegen in die Stiche dessen, mit dem du zusammen spielst, solche Karten, welche viel Augen enthalten.

8. Das Zählen der Trümpfe und Augen.

Eine der Hauptregeln beim Scatspiel ist die, daß man die Trümpfe, welche in den todten Stichen liegen, und wenigstens die Augen zählt, welche man in seinen eigenen Stichen hat.

Wer dies unterläßt, wird oft ein Spiel verlieren, was er ge-

winnen und ein Spiel seines Gegners gewonnen machen, was verloren gehen konnte.

Ein guter Spieler zählt in vielen Fällen auch die Buben seiner Gegner.

9. Die Preise des Scatspiels.

Diese sind so verschieden, daß man unmöglich alle in dieser Beziehung herrschenden Gebräuche aufzählen kann.

Es ist darum die erste Frage, bevor das Scatspiel eröffnet wird: Nach welchen Preise wollen wir spielen?

Gewöhnlich spielt man die Fragen 1, 2, 3 und 4, d. h. die Schellenfrage kostet einen, die Rothfrage zwei, die Grünfrage drei und die Eichelfrage vier Pfennige (auch halbe Pfennige oder Groschen, je nachdem es ausgemacht wird).

Die Solo spielt man zu 5, 6, 7, 8, oder 6, 8, 10, 12 d. h. das einfache

Schellensolo	kostet	5	resp.	6,
Rothsolo	"	6	"	8,
das Grünsolo	"	7	"	10,
das Eichelsolo	"	8	"	12,

(Pfennige, halbe Pfennige, Groschen u. s. w). Der Schneider kostet das Doppelte und das Tutti oder Schwarz (wenn der Spieler alle Spiele gemacht hat) das Vierfache des einfachen Spieles, wobei aber dann das Spiel nicht in Berechnung kommt.

Spielt man mit Matadoren, d. h. werden dieselben bezahlt, so kann jeder soviel als das einfache Spiel kosten, oder sie gelten bei den Solos so viel als bei den Fragen, nämlich 1, 2, 3 und 4.

Angenommen die Preise sind so festgestellt:

Fragen: 1, 2, 3 und 4,

Solo: 5, 6, 7 und 8 Pf.,

die Matadore wie das Spiel; so kostet Schellenfrage mit einem Matadore 2, Rothfrage mit 2 Matadoren 6 (die Frage 2, jeder Matador 2), die Grünfrage mit 3 Matadoren und Schneider 15 Pf. (das einfache Spiel 3, jeder Matador 3 und der Schneider

3;) Eichelfrage mit 2 Matadoren 11 (die Frage 4, jeder Matador 4); Schellen solo mit drei Matadoren 20, Roth solo mit einem M. 12, Grün solo mit 4 Matadoren und Schneider 42 (das einfache Spiel 8, 4 Matadore 28, der Schneider 7); Eichelsolo mit drei Matadoren, Schwarz: 56 Pfennige (Tutti 4 mal 8, und 3 Matadore 3 mal 8).

10. Grand, Null, Null-ouvert.

Wir haben bisher von dem ursprünglichen Scat gesprochen. Allein man hat diesen mit der Zeit zu erweitern gesucht, indem man in denselben noch einige Spiele aufnahm, die unter den Namen: Grand, Null, Null-ouvert bekannt sind und fast allgemeinen Eingang gefunden haben.

A. Grand.

Grand ist das größte Spiel, weil es am theuersten ist, hat keine Trumpffarbe: es gelten nur die vier Wenzel als Trumpf, der Scat bleibt liegen und das Spiel ist mit 61 Augen gewonnen.

Es giebt nur vier Matadore, weil nur vier Trümpe vorhanden sind.

Grand steht über allen Spielen (nur hier und da stellt man Null-ouvert über dasselbe). Hat man 2 oder 4 Wenzel und eine Farbe von oben in ununterbrochener Reihenfolge, so kann man ohne Weiteres Grand spielen.

Es ist für den Spieler wichtig, daß die in den Händen der Gegner sich befindlichen Wurzel heraus, d. h. in die todten Stiche kommen, weshalb er, sobald er an das Spiel kommt, Trumpf fordert.

Hat man zwei oder drei Däuser mit den betreffenden Zehnen, und die zwei höchsten Wenzel, so kann man schon Grand riskiren.

Hat man alle Däuser, theils mit Zehnen theils Königen besetzt, und einen oder wohl gar keinen Wenzel, so spielt man auch Grand, wenn nämlich die beiden Gegner beim Abfragen nicht über die Frage hinausgegangen sind: denn es läßt sich dann vermuthen, daß

die Wenzel und Farben gut, d. h. zum Vortheil des Spielers vertheilt sind.

Spielt der Gegner Grand und du bist am Ausspielen, so ziehe ein Daus, was mit der Zehn besetzt ist, oder die Force deiner Karte, um den Spieler zum Stechen zu nöthigen.

Ueber den Preis des Grand müssen die Spieler vor Beginn der Scatpartie sich einigen.

B. Null.

Null ist dasjenige Spiel, in welchem der Spieler keinen Stich machen darf, wenn er dasselbe gewinnen will. Es kommt hier vorzugsweise darauf an, daß man die Farben in einer so wenig als möglich unterbrochenen Reihenfolge von unten nach oben und womöglich in jeder Farbe die Sieben hat.

Jedenfalls ist das letztere bei langen Farben unbedingt nöthig, wenn man Null spielen will.

Hat man eine Farbe gar nicht, so kann man neben der Sieben oder Acht einer andern Farbe auch wohl den betreffenden Ober oder König, überhaupt eine hohe Karte haben und dennoch das Null gewinnen, wenn nämlich die übrigen Farben gut sind.

Kommt nämlich die Fehlfarbe an, so wirft man jedes hohe Blatt ab. Hat man von einer Farbe 3 oder 4 oder noch mehr Blätter, aber die Sieben nicht dabei, so darf man, wenn auch die übrige Karte zum Null passend ist, dieses Spiel nicht wagen, weil solches in den meisten Fällen verloren gehen würde.

Der Nullspieler zieht, wenn er am Ausspielen sein sollte, gewöhnlich eine Farbe vor, in der er sicher keinen Stich machen kann; zuweilen auch ein blankes Blättchen, was natürlich klein sein muß; höchstens eine Acht.

Kannst du abwerfen, so reinige deine Karten von den Blättern, auf welche ein Stich leicht möglich ist.

Spielt ein anderer Null, so suche denselben immer in die Mitte zu bringen; gehe auf das Spiel dessen ein, mit dem du den Spieler bekämpfen willst, d. h. spiele die von ihm ausgespielte Farbe

nach; wenn du am Auspiel bist, so spiele niemals deine Force, sondern deine Schwäche, womöglich ein blankes Blatt aus und wirf dann, wenn dieselbe vom Freunde nachgespielt wird, die hohen Blätter deiner Karte ab.

Suche dich dabei von einer Farbe, in welcher du kleine Blätter nicht hast, zu befreien.

Achte darauf, was dein Freund abwirft, spiele die kleinsten Blätter der abgeworfenen Farbe nach; zuweilen spiele die Farbe klein nach, welche der Feind abgeworfen hat.

Der Preis ist wie beim Grand zu vereinbaren. Beim Null giebt es eigentlich keine Trümpfe; denn Wenzel treten dabei in ihre Farbe ein und die Zehn tritt zwischen den Unter und die Neun.

Ist man jedoch vorn, so spielt man wohl ein Null mit dem blanken Roth- oder Schellenwenzel, indem man denselben sogleich ausspielt und darauf rechnet, daß derselbe übernommen wird. Aber gefährlich ist solch Spiel immer.

C. Null-ouvert.

Null-ouvert ist auch Null, indeß muß es mit aufgedeckter Karte gespielt werden.

Während beim Null ein Stich leicht möglich, ja gewiß sein würde, wenn der Nullspieler den Gegnern die Karte zeigte, darf die Karte beim Null-ouvert durchaus für den Spieler keinen Stich zulassen.

Auch bei diesem Spiel können wie beim Null, die Wenzel als Trumpf gelten oder nicht; und die Zehn unter dem Daus oder Unter stehen. Dies muß aber jedenfalls vor Beginn des Spiels festgestellt werden.

Was den Preis anbelangt, so wird für dieses Spiel das Doppelte vom Null bezahlt und steht, je nachdem Null rangirt ist, zwischen Eichelsolo und Grand, oder über dem letzteren.

4. Spizeln.

Erste Art. Das eigentliche Spizeln.

Man nimmt alle Schellenblätter, die 7 ansgenommen, und die 8 von der rothen Farbe aus einer vollen Karte, so daß noch 24 Blätter bleiben; Schellen ist dann allemal Couleur. Es kann hier nur Solo gespielt werden. Das Setzen und Ziehen der Stämme und Bête ist die gewöhnliche, mit dem Unterschiede, daß hier nicht mehr als 3 Stämme zugesetzt und gezogen werden (12 Marken). Spizeln heißt das Spiel, weil die Schellen-Spitze oder 7 eine Hauptrolle spielt.

Zweite Art. Mit 24 Blättern.

Man nimmt 4 Achten und 4 Neunen aus einer vollen deutschen Karte, wo dann ebenfalls 24 Blätter bleiben und bestimmt die Couleur favorite durch das erste gewonnene Spiel.

Dritte Art. Casco.

Die beiden angeführten Arten des Solo unter 3 Personen spielt man auch, mit einer Abänderung, unter den Namen Casco. Die beiden Gegenspieler nämlich, indem sie sich zwar gegen den Spieler vereinigen, spielen doch gewissermaßen Jeder für sich und ein Jeder hat sein eigenes Interesse, welches von dem des Gehülfsen verschieden ist. Die beiden Gegenspieler legen daher die Stiche, welche sie machen nicht zusammen, sondern Jeder behält die seinigen für sich. Der Spieler hat mit 5 Stichen gewonnen, kann aber auch mit 4 Stichen das Spiel gewinnen, wenn die übrigen 4 Stiche nicht von einem Geguer allein gemacht.

Hat ein Gegenspieler eben so viel Stiche, als der Spieler, so ist es eine Remise, der Spieler hat verloren und setzt Bête. Nun wird also jeder Gegenspieler, nächst der Sorge, das Spiel überhaupt verloren zu machen, darauf bedacht, einen Stich mehr zu machen, als der Spieler, d. h. er wird das Spiel Codille zu gewinnen suchen. Wer das Spiel Codille gewonnen hat, zieht eben das aus dem Pot, was der Spieler, im Fall des Gewinnens, gezogen hätte.

Da es aber ein bedeutender Unterschied ist, wenn im Fall der

Nemise der Spieler eine Bête zusetzt, dagegen im Fall der Codille zwar der Spieler für den Verlust seines Spiels seine Bête setzt, aber zu gleicher Zeit der, welcher das Spiel Codille gewonnen hat, aus dem Pot zieht, so muß der Dritte darauf bedacht sein, die Codille zu verhindern. Es folgt daraus, daß man auch zuweilen zum Nachtheil des Freundes spielen müsse, sowohl um die Codille zu gewinnen, als um sie zu verhindern. —

In einigen Gegenden muß der Spieler im Fall der Codille 2 Bêtes setzen, von welchen eine der erhält, der die Codille gewonnen hat.

Vierte Art. Kauffolo.

Man nimmt 24 Blätter; entweder legt man alle Schellen, die 6 ausgenommen, und die 8 von der rothen Farbe zurück, oder die 8 und 9 von jeder Farbe. Im ersten Falle ist Schellen stets Couleur, im zweiten bestimmt man die Couleur durch das erst gewonnene Spiel. Jeder Spieler bekommt 5 Blätter, die übrig bleibenden Blätter heißen der Talon. Man giebt die Karten entweder einzeln, oder erst 2, dann 1 und wieder 2, oder erst 3 und dann 2. 3 Stiche machen das Spiel gewonnen. Es finden außer Solo auch Fragen groß und klein Forcée statt. Wenn man fragt, so muß man, nachdem von den übrigen gepaßt ist, die Trumppfarbe bestimmen; alsdann legt man einige Blätter weg, die man zum Spiele nicht nöthig hat, und kauft, in der Hoffnung, bessere zu bekommen, so viel andere dafür vom Talon. Hat der Spieler gekauft, so kaufen auch die Gegenspieler und zwar der dem Spieler zur Linken Sitzende zuerst. Welche Blätter sie weglegen müssen, läßt sich von ihnen leicht beurtheilen. Läßt man seinem Spieler weniger als 3 Blätter liegen, so nennt man dies durchgreifen, durchkaufen. Die weggelegten Blätter dürfen nicht wieder gesehen werden. Hat man Forcée partout und kann, ohne zu kaufen, nicht Solo spielen, so muß man dies ansagen. Es wird dabei auf folgende Weise verfahren: man schlägt das oberste Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist, und legt so viel Blätter, als man, der so bestimmten Trumppfarbe zufolge,

Raison hat, aus der Hand und nimmt dafür andere vom Talon, das abgeschlagene Blatt mit eingeschlossen. Hat der Spieler gekauft, so écartiren (kaufen) auch die Gegenspieler. Wird Solo gespielt, so kaufen bloß die beiden Gegner, vom Spieler links herum. Ist von allen 3 Spielern gepaßt, so muß der, welcher die Spadille hat, sich melden, um klein Forcée oder Spadille forcée zu spielen. Der Spieler schlägt ein Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist, und kauft so viele Blätter, als er zum Spielen nöthig zu haben glaubt und nach dem Spieler écartiren auch die Gegner, wie gewöhnlich. Wird bei einem kleinen Forcée die Basta aufgeschlagen, so bedeutet sie entweder Grün oder Couleur, wie es vorher ausgemacht ist. Meldet sich Niemand mit der Spadille, so wird im Talon nachgesehen, ob sie darin ist; findet sie sich nicht, woraus folgt, daß sie ein Spieler verschwiegen hat, so muß derselbe zu Strafe Bête setzen; aber es kann nicht gespielt werden. — *Casco* heißt die Soloart, weil groß und klein Forcée, nach der dabei gewöhnlichen Art, den Trumpf zu bestimmen, auch groß und klein *Casco* genannt werden. Die Gegenspieler handeln hier ebenfalls Jeder für sich, und legen daher ihre Stiche nicht zusammen. — Hat der Spieler 2 Stiche, ein Gegner auch 2 und der andere einen Stich, so ist es eine Remise; hat aber der eine Gegner 3 Stiche, der Spieler aber nur 2 oder nur 1, und der andere Gegenspieler auch 1 Stich, so ist es eine Codille. Wer das Spiel Codille gewonnen hat, zieht aus dem Pot.

Fünfte Art. Mit 30 Karten.

Man spielt auch mit 30 Blättern Solo unter 3 Personen indem man die Schellen- und Roth-8 aus der Karte nimmt und Jeder 10 Blätter bekommt. Diese Art ist den vorigen weit vorzuziehen, besonders wenn mit *Mediateur* gespielt wird; denn man hat nicht nur alle Däuser, sondern auch in jeder Farbe eine gleiche Anzahl Trümpe. Das Spiel selbst geht ganz nach den bekannten Regeln, nur daß hier 6 Stiche zum Gewinnen des Spiels erforderlich sind.

Solo mit einer Karte von fünf Farben.

Die Vermehrung der Solokarte durch eine fünfte Karte, welche die Form von Blumen oder Sternen hat und die blaue oder schwarze genannt wird, hat vorzüglich die Absicht, bei einer Solopartie den fünften Spieler zulassen zu können. Doch spielt man auch unter Vieren mit einer fünffarbigen Karte.

a) Solo unter fünf Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Der Kartengeber setzt 6 Marken Stamm, die Bêtes steigen demgemäß bis auf 24, und 24 werden jedesmal, wenn der Pot so viel oder darüber enthält, gezogen. Das Spiel und die Honneurs werden wie bei den vierfarbigen Spielarten bezahlt. Eicheln ist stets Couleur und Blau die Préférence. Es findet dabei die Berechnung Statt, wie bei Solo mit 2 Couleuren. Als Couleur kann man auch die Farbe des ersten gewonnenen Spiels annehmen. Wenn eine Frage gewonnen wird, so bekommt der Spieler die Bezahlung von Zweien, der Gehülfe aber nur von Einem; den Stamm theilen sie zu gleichen Theilen. Wird eine Frage verloren, so bezahlt der Fragende an Zwei, der Gehülfe an Einen. Machen die Gegenspieler bei einer Frage 5 Stiche, so bekommt jeder den dritten Theil desjenigen, was aus dem Pot gezogen wird. Die Gegenspieler ziehen hier, auch wenn keine volle Bête steht, den bloßen Stamm. Bei Foreée partout oder Foreée simple wird die Zahlung der drei Gegenspieler unter die beiden Spielenden gleich getheilt; so bezahlen sie auch im Fall des Verlustes zu gleichen Theilen, was den drei Gegenspielern zukommt. In allen übrigen Punkten spielt man es genau nach den Regeln des vierfarbigen Solo's. Man spielt es auch mit Berleugnen und Mediateur nach den gewöhnlichen Regeln.

b) Solo unter 4 Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Es bekommt jeder Mitspieler 10 Blätter, und 6 Stiche sind zum Gewinnen eines Spieles erforderlich. Blau ist Préférence, Eicheln Couleur; man kann jedoch auch eine andere Farbe zu Couleur machen. Der Kartengeber setzt, wie gewöhnlich 4 Marken Stamm,

die Bêtes steigen bis 15 und in allem Uebrigen gelten die Regeln des vierfarbigen Solo's mit doppelter Couleur.

Zu manchen Gegenden spielt man Solo auch mit Null (Nullissimo), Grandissimo, Nullo ouvert &c., wie bei l'Hombre.

5. Tarok.

Unter Dreien.

Zu einem Tarok gehören 78 Blätter, von denen 21 Taroks oder Trümpe und der Scüs sind. Sie fangen von XXI an. Mit diesen Taroks werden alle andern Blätter gestochen. — Taroks müssen zugegeben werden, wenn Tarok oder wenn eine Farbe gespielt wird, die man nicht hat. — Wer 10 Taroks in Händen hat, gibt dafür 10 Points an und so steigt diese Aufgabe mit jedem Tarok zu 5 Points; 13 Taroks gelten als 26 Points. — 9 Taroks werden nicht angegeben und gelten keine Points. — Unter den Taroks müssen die XXI, der Pagat oder Einer und außerdem der Scüs, auch Excüse genannt, besonders bemerkt werden. Die XXI (Mond) ist der höchste Trumpf und kann von keiner andern Karte überstochen werden. Sie zählt 5 Points. Der Pagat mit Nr. 1 bezeichnet, ist die Karte, auf welche vorzüglich gespielt wird. Er zählt, gleich den Königen, 5; wenn er aber in der Mitte gemacht, oder verloren wird, 10 Points; wird er ganz zuletzt oder ultimo gemacht oder verloren, so zählt er 20 Points von Jedem. Der Pagat sticht zwar als Tarok jede andere Farbe, aber er ist der niedrigste Trumpf und kann folglich von jedem andern Tarok überstochen werden. Der Scüs gehört auch zu den Taroks. Auf ihm ist keine Nummer, wie auf den übrigen Taroks, weil er durchaus keine von den übrigen Karten stechen und also keinen Stich machen kann. Er zählt ebenfalls 5 Points. Der Scüs kann dem Besitzer nie verloren gehen, weil er von keiner Karte gestochen werden kann. Der Besitzer legt ihn auf jede beliebige Karte, die ausgespielt wird, bei Seite, d. h. er seüfirt sich. Dies Scüsiren muß oder von den drei letzten Karten, die man noch in der Hand hat, geschehen, sonst ist der Scüs verloren und gehört dem, welcher den Stich macht.

— Die XXI, Pagat und Scüs sind Matadors. Sie müssen nothwendig, wenn man Matadors angeben will, alle drei beisammen sein und zählen im Angeben als solche 10 Points. Will man mehrere Matadors zählen, so müssen die Taroks in ihrer natürlichen Ordnung auf die XXI folgen und dann wird jeder folgende Tarok zu 5 Points gerechnet. Wenn man z. B. 5 Matadors angeben will, so muß man den Scüs, Pagat, XXI, XX und XIX haben. Die drei ersten Matadors gelten 10, der vierte (XX) 5, der XIX ebenfalls 5, also zusammen 20 Points. Es ist möglich, das man 22 Matadors haben kann. Man pflegt auch zuweilen mit den Matadors von unten zu spielen; alsdann sind Scüs, Pagat und Tarok 11 Matadors und die übrigen folgen in umgekehrter Ordnung. — Wenn man von den 78 Blättern, welche ein Tarokspiel ausmachen, die 21 Taroks und den Scüs abrechnet, so bleiben noch 56 Blätter übrig. Davon kommen auf jede Farbe 14; sie gelten in folgender Ordnung: a) in Schwarz (Pique und Treffle): König, Dame, Caval, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 oder As; b) in Roth (Coeur und Careau): König, Dame, Caval, Valet, As oder Ponte, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10. Der König zählt 5, die Dame 4, der Caval 3, der Valet 2 Points in den ersten Stichen; die übrigen Blätter, wohin auch die Taroks, außer den drei ersten Matadors gehören, zählen, 3 zusammengenommen, nur 1 Point. Alle Blätter, die nicht zu den Taroks oder Figuren gehören, heißen Ladons. Der König, die Dame, der Caval und der Valet von einer Farbe heißen eine ganze Cavallerie; 3 Figuren von einer Farbe eine halbe Cavallerie. Die ganze Cavallerie gilt 10, die halbe 5 Points. Der Scüs verdoppelt diese Angabe von Points. Hat z. B. Einer eine ganze Cavallerie und ist der Scüs in seiner Hand, so giebt er eine ganze scüsirte Cavallerie an und zählt dafür 20 Points. Eine halbe scüsirte Cavallerie zählt 10 Points. Es sind in dem Tarokspiel 7 Könige: der Scüs, XXI, Pagat, der Coeur-, Careau-, Pique- und Treffle-König. Die 4 letzten heißen natürliche oder Farben-Könige. 3 Könige gelten 5 Points und jeder König steigt mit 5 Points, so daß alle 7 Könige 25 Points gelten. Die 3 Ma-

tadors zählen als solche 10, und als drei Könige noch 5, folglich 15 Points.

Die Spieler ziehen um die Plätze. Es werden an einen Platz 1 Tarok und an zwei andere 2 Farbeblätter gelegt. Derjenige, welcher einen Tarok zieht, giebt zuerst Karte nach der Rechten herum 5 Blätter fünf Mal. Der Geber behält 3 Blätter übrig. Diese 3 Blätter legt er vor sich auf den Tisch, und darf dieselben, nachdem er sie gesehen hat, gegen drei beliebige Blätter aus seiner Handkarte umtauschen. Dies heißt *Scat* legen. Dabei ist zu bemerken: a) Es darf kein Tarok und kein König in den *Scat* oder *Ecart* gelegt werden. b) Wer den Pagat und nur noch 2 Taroks dabei hat, kann ihn in den *Scat* legen. Diese beiden Taroks können selbst der Scüs und die XXI sein. Dadurch erlangt er den Vortheil, daß er den Pagat nicht nur in der Karte zählt, sondern er erhält auch von Jedem 10 Points dafür vergütet, als wenn er eingebracht wäre. c) Verlegt Jemand den *Scat*, d. h. legt er mehr oder weniger als 3 Karten ab, so gilt zwar das Spiel, allein er darf alsdann nicht das Geringste bei dem ganzen Spiele angeben oder zählen. Ist von dem Geber der *Scat* gelegt, so muß er zuerst erklären, ob er eine Angabe in Händen habe. Er sagt z. B.: ich habe 10 Taroks, 4 Könige, und eine halbe scüsirte Cavallerie. Darauf folgen die andern Beiden zur Rechten. Aus dieser Regel, wie man die *Honneurs* ansagt, ist schon ersichtlich: a) daß, wenn man Taroks angiebt, man nie sagen darf, ob der Pagat dabei ist oder nicht; jedoch ist es ungewöhnlich, daß man ausmacht, bei 10 Taroks den Pagat mit und ohne anzugeben. b) Daß bei der Angabe von Königen und Cavallerien auch nie gesagt wird, welche die Könige und in welcher Farbe die Cavallerien sind. — Der Pagat ist, weil er am meisten zählt, die Hauptkarte, auf welche gespielt wird. Es ist dabei zu bemerken: a) Sind von einem Spieler Taroks angegeben, so ist es nicht rathsam, daß der, welcher den Tarok nicht hat, sogleich auf ihn spielt, wenn er sechs und mehrere Taroks in Händen hat, weil der Pagat leicht ultimo gemacht werden kann, wenn ihn Der in Händen hat, von dem 10 und mehrere Taroks ausgehen sind. Hat der Mitspieler aber unter 6 Taroks

und es sind nicht mehr als 10 angegeben, so ist es bedenklich, auf den Pagat zu spielen, weil er sonst leicht von dem, der ihn hat, gemacht oder nach Hause gebracht werden kann. b) Sind gar keine Taroks angegeben, so spielt der, welcher den Pagat nicht hat, zuerst einen hohen Tarok aus, wenn er nur 7 Taroks und darunter hat. Er spielt einen ganz niedrigen Tarok aus, wenn er davon 8 und 9 hat. Der zweite, den Pagat nicht habende Mitspieler weiß sich nun gleich danach zu richten, ob der Pagat abgefordert werden kann oder nicht, und richtet sein Spiel danach ein. c) Ist der Pagat abgefordert worden, so muß der, welcher ihn verloren hat, an jeden 10 Points bezahlen, und verliert er ihn ultimo (auf die letzte Karte), 20 Points. Umgekehrt erhält er von jedem 10, wenn er den Pagat einbekommt und 20, wenn er ihn ultimo macht. d) Hat der Pagat fallen, kommen müssen, so erhält ihn derjenige, von den beiden andern Spielern, welcher das Wenigste angegeben hat. e) Sieht man, daß der Pagat nicht abgefordert werden kann, weil der Besitzer zu viele Taroks in Händen hat, so muß man die Farbe anspielen, wovon man die meisten und wichtigsten Blätter hat. Dies heißt eine Peitsche. Der Pagat-Besitzer wird dadurch gezwungen, die Farbe mit Tarok zu stechen, und man hindert ihn, den Pagat ultimo zu machen. Ist der Pagat gemacht oder verloren, so richtet sich die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Könige. — Man sucht so viel als möglich sie verloren zu machen, oder herauszubringen, damit keine Ultimo gemacht werden. Es ist hierbei zu erinnern: a) Wenn man sieht, daß Jemand gern einen König ultimo machen will, und er hat noch Taroks in Händen, so muß man diese herauszubringen suchen, weil er dadurch die Farbe verliert. Ist dies der Fall nicht, so muß man die Farbe so lange fortspielen, bis der König zugegeben werden muß. b) Man muß in der Regel immer erst auf die Könige der beiden Gegenspieler spielen, ehe man seinen eigenen ausspielt. c) Man muß überhaupt seine größte Peitsche anwenden. d) Wenn man eine Farbe anspielt, in welcher der Zweite Rennonce und der Dritte den König hat, so muß man nicht eher nachspielen, indem man sonst seinen Gehülfsen im Tarok schwächen und den König nicht verloren machen

wird. e) Die verloren gemachten Könige, sowie der Pagat bleiben auf dem Tische offen liegen. Jeder legt das, was er einbekommt, vor sich hin und zählt es zu Ende des Spieles; z. B. A. hat den Pagat und einen König, B. zwei Könige und C. einen König, so zählt A. 15, B. 10 und C. 5, und A. erhält von B. 5 und von C. 10, und B. bekommt von C. 5. Ist der Pagat und sind die Könige gemacht oder abgefordert worden, so ist das übrige Spiel nicht mehr interessant. Man sucht dann so viel Stiche zu machen und so viel Bilder von Andern zu stechen und zu erhalten, als man kann.

Nach Beendigung des Spieles zählt jeder seine Points in den Stichen. Dabei ist zu bemerken: a) Alle Points, die gezählt werden können (König, Dame, Caval, Valet, Taroks und Ladons), betragen 78 Points. b) Wenn also jeder Spieler aus seinen Karten 26 Points zählt, so hat Keiner in der Karte etwas gewonnen oder verloren; was aber Einem an 16 Points fehlt, muß er dem Andern bezahlen. c) Jeder König und jedes Bild muß im Zählen mit 2 Taroks oder Ladons zusammen genommen werden und gilt 5; ebenso ist es mit den übrigen Bildern. d) Hat man so viel Figuren, daß nicht eine jede mit 2 Taroks oder Ladons belegt werden kann, so muß man aa) wenn 2 geltende mit einem Ladon belegt sind, von jenen 1, und bb) wenn alle 3 Blätter Könige oder Figuren sind, davon 2 Points abrechnen; z. B. eine Dame, ein Bube und ein Ladon zählen nicht 6, sondern 5 Points, ein König, eine Dame und Caval nicht 12, sondern 10 Points. — Man kommt gewöhnlich überein, eine bestimmte Anzahl Touren zu spielen, z. B. 9 Touren und dann kommt das Geben an Jeden drei Mal. Oder man spielt um drei Partien.

Bergiebt der Geber, so giebt der Folgende. Verlegt er den Scat, bemerkt aber seinen Fehler, ehe ausgespielt wird, so kann er ihn verbessern. Hat er einen König oder Matador in den Scat gelegt, so darf er ihn zur Strafe nicht zählen. Wer eine ganze oder halbe Cavallerie angiebt, darf davon kein Blatt in den Scat legen; wird dies während oder nach dem Spiele bemerkt, so muß die Angabe zurückgenommen werden. Die ausgespielte Farbe muß bedient werden, und wer die Farbe nicht hat, muß

solche taroktiren, d. h. mit Tarok abstechen. Ebenso muß auf Tarok bedient werden. Wer hierin fehlt, ist verbunden, allen dadurch verursachten Nachtheil zu ersetzen.

Der Scüs ist die einzige Karte, die gebraucht werden kann, wie und wo man es für gut befindet. Man thut z. B. solches, wenn man Bilder unbesezt hat. Gesezt, es wird ein König ausgespielt und der Besizer des Scüs hat von dieser Farbe die Dame und den Caval ganz allein, so braucht er nicht eins von diesen Bildern zuzugeben, sondern er muß, um nicht den Caval zu verlieren, sich scüsiren, d. h. statt eins der Bilder, den Scüs herausgeben, der übrigens für ihn zählt. Den Scüs legt der Besizer zu seinen übrigen Stichen und giebt dafür einen Ladon an den, welcher den Stich gemacht hat. Wer den Pagat, aber so wenige Taroks hat, daß er ihn nicht retten kann, thut wohl, ihn sogleich, wenn zum ersten Male Tarok gespielt wird, hinzugeben, damit die Taroks nicht im Spiele bleiben und das Ultimiren der Könige gehindert wird. Hat aber der, welcher den Pagat verlieren muß, selbst noch mehrere Bilderkönige in Händen und hat nicht selbst Scat gelegt, so muß er sich bis auf den lezten Augenblick mit dem Pagat halten, die Taroks auslaufen lassen, um das Verlieren seiner übrigen Könige dadurch zu hindern. Wer den Pagat in Händen hat, ihn gern retten will, und solches auch vielleicht mit 7 bis 8 Taroks kann, muß seine Peitsche ausspielen und Acht geben, welcher von beiden Gegnern einen kleinen Tarok ausgespielt hat. Auf diesen, der die meisten hat, muß er sein Augenmerk richten und ihn durch eine Farbe zum Tarokiren bringen.

Wer eine halbe Cavallerie ohne König hat, muß, um den König herauszubringen und die Force in der Falle zu behalten, sogleich ein Bild ausspielen. Wenn das Tarok stichfrei gespielt wird, so erhält der, welcher keinen Stich gemacht hat, von jedem der beiden andern 26 Points. Man kann auch Tarok mit einem Pot spielen. Jeder Geber sezt seinen bestimmten Satz. Wer den Pagat ultimirt, erhält Alles, was im Pot steht, muß aber auch so viel sehen, wenn er ihn ultimo verliert. Wer einen König ultimirt, erhält die Hälfte des Pots und muß, wenn er ihn ultimo verliert, die Hälfte zusehen.

Tarok en deux.

Wer von Beiden die höchste Karte zieht, gibt an und legt Scat. Man giebt zu 5 Karten, seinem Gegner 25, sich selbst aber 28 Karten; die übrigen 28 Blätter werden bei Seite gelegt und gar nicht zum Spiele gerechnet. Drei Blätter legt der Geber in den Scat. Das Angeben der Honneurs und die Art des Spieles ist einerlei mit Tarok en trois. Man muß das Spiel so zu tourniren suchen, daß der Gegner jede Farbe auszuspielen genöthigt ist, um seine Bilder einzubekommen. Hat man nicht die Absicht, den Pagat des Gegners herauszubringen oder den seinigen zu retten, so spiele man immer die Farbe an, wovon man kein Bild hat. Im Zählen der Stiche werden nicht, wie bei Tarok en trois, drei, sondern nur zwei Karten genommen. Der Pagat zählt 15, ultimo 25, der König 10, ultimo 15 Points. Das Tarok en deux wird, wie Piquet, nach Partien bis 100 Points gespielt, und dabei werden auch die Points gezählt. Wer zuletzt die meisten Points hat, hat nicht nur die Partie gewonnen, sondern auch so viel Points, als er darüber hat. Wer nicht 50 Points hat, hat die Partie double verloren; z. B. man spielt die Partie zu 8 Sgr. und den Point zu 3 Pf.; wenn nun, nachdem 1, 2 und mehrere Male gespielt worden, 120 Points von dem Einen und dem Gegner 90 gemacht sind, so würde Ersterer die Partie und 30 Points, folglich 8 Sgr. und 30 Mal 3 Pf. gewinnen. Man markirt so: 1 Partie, 30 Points. Hat der Gegner nicht 50, so wird von dem Andern die Partie double, folglich 10 Sgr. gewonnen. — Die Points werden durch das Angeben der Honneurs und durch das, was man in der Karte gewinnt, von Jedem vor seinem Plaze aufgeschrieben.

Tarok-l'Hombre.

Bei Tarok-l'Hombre wirft sich gleich zu Anfange des Spiels Einer als gemeinschaftlicher Feind der Uebrigen auf. Dieser muß wenigstens 40 Points machen, wenn er gewinnen will, 39 Points bringen das Spiel zum Stehen und durch weniger ist es verloren. Als gemeinschaftlicher Feind kündigt man sich auf vier Arten an, indem

man Solo, ad Uno, a Duo oder a Tres spielt. Bei Solo spielt man, ohne eine Karte von den Spielern einzutauschen; bei den übrigen Spielarten tauscht man 1, 2 oder 3 Karten ein. Solo geht ad Uno, dieses a Duo u. vor. Für jeden überschießenden Point wird 1, 2, 3, 6 bezahlt, nachdem a Tres, a Duo, ad Uno oder Solo gespielt wird; überdies wird noch das Zehnfache für jede Spielart und das Hundertfache für das Tout bezahlt. In Ansehen dessen, der die Karten des Scats bekommt, wird das Spiel auf doppelte Art gespielt, entweder erhält sie der Geber oder der Spieler.

Tarok-l'Hombre wird mit einer gewöhnlichen Tarok-Karte gespielt. Die Taroks gehen alle nach der Ordnung bis XXI fort und stellen die Trümpe vor. Sie müssen fallen oder zugegeben werden, wenn man sie oder solche Farben ausspielt, welche der Gegner nicht hat, ausgenommen der Scüs, welcher bis zum letzten Spiele in der Hand bleiben kann. Die XXI ist der höchste Trumpf und zählt 5 Points. Der Pagat (1) sticht auch alle Farben, kann aber von jedem Tarok überstochen werden und gilt gleichfalls 5 Points. Zu den 22 Taroks gehört auch der 5 Points zählende Scüs. — Nun sind noch 56 Blätter übrig, wovon auf jede Farbe 24 kommen. Die 4 Bilder einer Farbe folgen so auf einander: König, Dame, Caval, Valet. Der König sticht die Dame, diese den Caval oder Reiter, dieser den Valet (Buben), dieser das As in der rothen und die 10 in der schwarzen Farbe. Ein König zählt 5, eine Dame 4, ein Caval 3, ein Valet 2 Points. Dann kommen die leeren Blätter von denen 3 zusammen 1 Point gelten. Der Werth der Karten ist wie bei dem gewöhnlichen Tarok.

A. Aeltere Art.

Der Geber gibt seinen zwei Mitspielern und sich selbst in jedem Wurfe 5 Blätter und legt Scat. Drei Personen können nur zugleich spielen; bei 4 Personen ist der Geber König. Die XXI, Pagat, der Scüs dürfen nie gelegt (écartirt) werden; eben so auch kein König oder ein anderer Tarok. Sich in einer Farbe zu renonciren, ist eine Hauptfache. Bei wenigen Taroks und vielen Bildern legt man von letztern in den Scat. Die Spielgrade sind: ad Duo, ad Uno, Solo.

Wenn Einer ad Duo ansagt, so erklärt er, daß er mit Hülfe von zwei zählbaren Blättern, die er sich geben läßt und wofür er zwei von den seinigen hingiebt, 40 Points zu machen sich getraue. Mit ad Uno wird angedeutet, das man nur ein zählbares Blatt, wogegen man ebenfalls eins ausliefert, brauche, um sein Spiel zu gewinnen. Beim Solo darf dem Gegenspieler kein Blatt abgefordert werden. Jedes Spiel ist durch 40 erhaltene Points gewonnen, 30 macht es Remise und weniger ganz verloren. Die Vorhand hat das Recht, zuerst anzusagen und kann, ohne die Blätter angesehen zu haben, a Trio melden. Sagt nun der Zweite ad Duo oder ad Uno und findet er, daß er diese Spielart nicht gewinnen könne, so sagt er: Ich behalte es, wo nicht, ich passe. Die Préférence besteht darin, daß dem ad Duo das ad Uno und diesem das Solo vorgeht.

B. Neuere Art.

Der Geber nimmt von der coupirten Karte zuerst die drei obersten Blätter, legt sie bei Seite und giebt dann seinen zwei Mitspielern und sich selbst die 25 Blätter zugleich. Die abgesonderten 3 Blätter, den Scat, bekommt der Spieler. Hier giebt es zwei Spielgrade: ad Uno und Solo; was bei der ersteren Art a Trio war, ist hier ad Duo. Passen Alle, so wird aufs Neue gegeben und Der, welcher die Karten zuerst erhielt, empfängt von Jedem eine wirkliche Anzahl von Points. Bei ad Uno läßt man sich ein Blatt geben, gegen welches man eins ausliefert, bei Solo darf man kein Blatt abfordern. Das Ueberbieten geschieht wie bei der älteren Art. Solo geht dem ad Uno vor. Der Spieler legt Scat und nimmt dafür die drei abgenommenen Blätter. Das Ablegen im Scat geschieht wie oben und auch das übrige Verhalten ist hier wie bei der älteren Art Tarok-l'Hombre.

Macht Einer alle Stiche, Tout, so wird ihm dieses nach Uebereinkunft bezahlt. Beim Tout muß dem Spieler auch der Scüs gegeben werden, wenn ihn ein Gegenspieler hat.

Die XXI, Bagat, Scüs, ein König, eine Dame, ein Caval, ein Valet, drei leere Blätter gelten 2 Points. Jedes geltende Blatt muß

mit 2 leeren Blättern belegt werden; von 3 geltenden Blättern wird 2, und 2 geltenden Blättern, nebst einem leeren, 1 abgerechnet.

Bei der ersten Art wird das a Duo bezahlt mit 20 Marken und jeder über die 39 gewonnenen Points zweifach von Jedem; das Uno kostet Jedem 30 Marken und jeder gewonnene Point wird noch dreifach bezahlt. Solo kostet 60 Marken und jeder Point wird sechsfach gerechnet. Das Tout beim a Duo kostet 200, beim ad Uno 300, beim Solo 600 Marken. Indes kann man diese hohen Sätze auch nach Belieben und Uebereinkunft verringern, z. B. auf 50, 100, 150.

Bei der zweiten Art wird das ad Uno ebenso bezahlt, wie bei der ersten, das Solo kostet 50 Marken und jeder Point 5; das Tout bei ad Uno 300 und beim Solo 500 Marken. — An manchen Orten läßt man sich überdies noch die Points bezahlen, die nach dem Spielgrade berechnet werden.

6. Tarok-Zapp.

Es wird zu 3 oder 4 Theilnehmern gespielt mit der Tarok-Karte zu 54 Blättern, bestehend aus 22 Taroks (stetem Trumpf) und den vier Farben: Coeur, Carreau, Pique und Treff, zu je 8 Blättern. Die Taroks reihen sich in ihrem Range (von oben nach unten) folgendermaßen einander an: Scüs: XXI (Mond), XX, u. s. w. bis I (Pagat). In den rothen Farben gilt folgende Aufeinanderreihe: König, Dame, Caval (Reiter), Bube, Eins, Zwei, Drei, Vier, — bei den Schwarzen hingegen: König, Dame, Caval, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Der Zahlwerth dieser Karten beträgt

Scüs	} je 5 Points.	
XXI. oder Mond		
I. oder Pagat		
Die vier Könige		
" " Damen	je 4	"
" " Cavaliers	je 3	"
" " Buben	je 2	"

Die genannten Blätter werden Zählblätter genannt. Die übrigen Karten, Taroks sowohl als Farben, haben allein gar keinen Werth und gelten nur Lagen von 3 zu 3 (wie im Tarok immer gezählt wird) einen Point, in Verbindung mit einem oder zwei der vorgenannten Honneurs oder Figuren zählen sie nichts, und es bestimmen in diesem Falle nur die Ersteren den Werth des Stiches.

Es ist demnach einleuchtend, das im Tarokspiel der Gewinn oder Verlust von Points nicht von Stichen abhängig ist.

Gezählt wird im Tarok stets in Lagen von 3 zu 3 Blättern, und zwar in folgender Weise: Kommt in einer Lage ein Zählblatt und zwei leere Karten vor, so gilt die Lage soviel als das Zählblatt Points werth ist. Besteht eine Lage aus zwei Zählblättern und einer Leeren, so gilt selbe 1 Point weniger, als die beiden Zählblätter zusammengenommen werth sind. Z. B. 1 König, 1 Bube und 1 leeres Blatt in einer Lage vereinigt, gelten (König) 5 und (Bube) 2 weniger 1; also 6 Points. Bilden drei Zählblätter eine Lage, so werden von der Summe des Werthes der drei einzelnen Blätter 2 Points abgezogen, um den Werth der ganzen Lage zu ermitteln. Z. B. (XXI.) (König) 5 und (Dame) 4, macht 14; davon abgezogen 2 macht 12, und dies ist der Werth des Stiches, der aus dem Tarok XXI, 1 König und 1 Dame besteht.

Auf diese Weise gezählt wird das Resultat der Zählung des Tarokspiels stets 70 Points betragen, gleichviel in welcher Reihenfolge die einzelnen Blätter liegen. Zum besseren Verständnisse möge hier die Zählung eines Spieles folgen, wie der Zufall es eben zusammengefügt:

1. Lage: Pique Caval (3)	}	3 + 2 + 2 = 7 - 2 macht 5	
Pique Bube (2)			
Treff Bube (2)			
2. Lage: IX	}	3 leere Blätter	1
Treff acht			
Treff sieben			
3. Lage: Careau Bube (2)	}		
Careau zwei			
XII			2

4. Lage: Careau Dame (4)	}	4			
XX									
VII									
5. Lage: Coeur vier	}	1			
Careau eins									
VIII									
6. Lage: Careau Caval (3)	}	3			
VI									
IV									
7. Lage: Coeur König (5)	}	5	+	4	-	1 =	8		
Coeur zwei									
Pique Dame (4)									
8. Lage: Treff zehn	}	1			
Coeur eins									
II									
9. Lage: Coeur zwei	}	1			
XIX									
XIII									
10. Lage: Coeur Dame (4)	}	5	+	4	+	4	-	2 =	11
Treff Dame (4)									
I (Pagat = 5)									
11. Lage: Treff neun	}	1			
Pique acht									
V									
12. Lage: Careau König (5)	}	5	+	3	-	4 =	7		
Coeur Caval (3)									
XV									
13. Lage: XVI	}	1			
XIV									
III									
14. Lage: Treff König (5)	}	5	+	2	-	1 =	6		
Coeur Bube (2)									
Careau vier									

15. Lage: Treff Caval	(3)	}	.	.	.	3			
Pique neun									
Careau drei									
16. Lage: Scüs	(5)	}	5	+	5	-	1	=	9
XXI (Mond = 5)									
X									
17. Lage: Pique König	(5)	}	.	.	.	5			
Pique zehn									
Pique sieben									
18. Lage: XVIII		}	.	.	.	1			
XVII									
XI									

54 Blätter machen in Summa

70 Points.

Bei Eröffnung der Parthie werden zur Bestimmung der Plätze, die die Theilnehmer am Spieltisch einzunehmen haben, 2 Plätze mit je einem Könige, der dritte mit einem Tarok offen belegt. Die beiden correspondirenden Damen und ein Tarok werden verdeckt in die Mitte des Spieltisches gelegt. Jeder der Theilnehmer zieht hierauf eines der verdeckten Blätter und nimmt den Platz ein, der mit der correspondirenden Farbe belegt war. Der mit Tarok Bedachte ist der Erste am Geben. (Bei 4 Theilnehmern wird, um der oben angeführten ersten Form zu genügen, durch einen dritten König ein Platz mehr belegt u. s. w.) Ueberhaupt gelten die nachfolgenden Regeln eben so beim Spiel zu Dreien, als zu Vierern, da im letzteren Falle stets der Gebende paßt, und mit den beiden Gegnern schreibt, (wenn diese den Spieler geworfen) oder auch nicht, so daß der Gebende ganz passiv bleibt, je nachdem es vor Beginn des Spieles festgesetzt wurde.

Zum Geben gelangt, wer im abgelaufenen Spiele die Vorhand hatte, also geht die Reihe von links nach rechts, da auch die Karte in dieser Richtung vertheilt wird.

Nach dem Mischen wird links abgehoben, und danach 6 Karten abgezählt, welche als Scat oder Talon in die Mitte des Tisches gelegt werden. Hierauf werden die Karten zu je 8 Blättern von

links nach rechts gegeben, so daß jeder Spieler zwei solcher Lagen also 16 Blätter erhält, denn im resp. Falle giebt der Vierte sich selbst keine Karte.

In jeder Parthie ist ein Spieler und zwei Gegner; der Spieler trachtet mindestens 36 Points zu erreichen; bringt er es nur auf 35 oder auf noch weniger, dann haben die Gegner das Spiel gewonnen.

Hat der dem Geber zur Rechten Sitzende die Vorhand, die Voransicht, daß er sein Spiel gewinnen könne, wozu ihm der Besitz mehrerer Honneurs, eine vorwiegende Anzahl — besonders höherer — Taroks und sonst geringe Schattirung von Farben berechtigt, dann sagt er: „Ich spiele“ oder wohl auch: „Einen Dreier.“ Hat keiner der beiden übrigen Spieler nach ihren Karten Grund, ihm zu widersprechen, und sagt zuerst die zweite Vorhand und sonach die Letzte: „Gut“, so hebt der Spieler die drei obern Karten des Talons ab, vorerst ohne seinen beiden Gegnern Einsicht in seinen Kauf zu gestatten. Ist der Spieler mit seinem Kauf zufrieden, so nimmt er ihn in sein Spiel auf und verlegt dafür verdeckt drei andere Karten, die seinen Stichen beigezählt werden, das Spiel ist dann einfach.

In diesem Falle bleibt die untere Lage des Talons, den beiden Parteien unbekannt, liegen und zählt zu den Stichen der Gegner. Stets darf der Spieler nur eine der beiden Lagen des Talons benutzen, während die zweite den Gegnern zählt. Ist der erste Kauf nicht nach dem Wunsche des Spielers, dann legt er ihn offen auf, und wählt die untere Lage des Talons; ist diese entsprechender, dann behält er sie und verlegt drei Karten, während, wie gesagt, der erstere Kauf den Gegnern zukommt, das Spiel ist dann zweifach.

Hat beim Vergleiche der erstere Kauf dennoch den Vorzug vor dem zweiten, dann kann der Spieler wieder auf den ersten Kauf zurückgehen, nach dem er die untere Lage des Talons aufgedeckt, und das Spiel ist dann dreifach.

So vielfach nun das Spiel war, ebenso oft muß es von jedem der Gegner an den Spieler bezahlt werden, wenn dieser es gewinnt, aber ebenso oft von dem Spieler an jeden der Gegner, wenn diese

ihn stürzen. — Auch gilt die Abänderung, daß der Spieler stets nur einfach gewinnt, dagegen so oftmals bezahlt, als wie vielfach Spiel getrieben war.

Als Einheit des Gewinnes nimmt man gewöhnlich 100 an; ein einfaches Spiel gilt demnach 100, ein doppeltes 200, ein dreifaches 300 u. s. w. Hat die Vorhand gesagt: „Ich spiele“ und es hat die zweite Vorhand oder der dritte Spieler ebenfalls Aussicht auf Gewinnen, dann treiben sie so weit, als das Spiel an Risiko zuläßt, und man sagt „von unten“. Die untere Lage des Talons wird dann, wer auch gespielt, zuerst aufgehoben und gilt doppelt, beim Weitergehen der andere Talon dreifach, zurückgegangen vierfach. Die Vorhand hat das Recht, jeden Trieb selbst zu behalten und sagt: „Selbst“.

Hierauf kann noch bis dreifach oder vierfach getrieben werden. Dem dreifachen Triebe entspricht wieder der obere Talon, wird durch das Weitergeben vier- und durch das Zurückgeben fünffach. — Bei vierfach getrieben gilt wieder der untere Talon zuerst, und wird durch fernere Wahl fünf- oder sechsfach.

Weiter als vierfach kann nicht getrieben werden, außer man hätte die Zuversicht, auch ohne Talon sein Spiel zu gewinnen. Für diesen Fall sagt man „Solo“; der ganze Talon bleibt verdeckt und zählt den Gegnern. Solo gilt 600.

Hat Niemand Aussicht zum Gewinnen, und sagt Jeder: „Weiter“, dann wird zusammengeworfen und der nächste giebt eine neue Parthie. Ebenso wird die Parthie zusammengeworfen und das Geben geht an den Nächsten, wenn einer der Spieler gar keinen Tarok erhielt.

Nach dem Kauf und Verlegen spielt die Vorhand zuerst aus, und es wird in der Reihenfolge zugegeben. Farbe, resp. Tarok muß bekannt, in Ermangelung derselben Tarok zugegeben, oder — fehlen auch diese — eine andere Farbe abgeworfen werden. — Später spielt der Stechende aus.

Eine besondere Nuance im Tarok liegt darin, daß man das Spiel so einrichtet, daß der Tarok I, der Pagat, den letzten (ultimo) Stich macht. Selbstverständlich ist es daher, daß der Pagat zuletzt der einzige Tarok ist, da er sonst schon von der II abgestochen

werden könnte. Ob nun der Spieler oder einer der beiden Gegner den Pagat bis zum letzten Stiche behielt, und er würde durch ein Tarok fallen, gleichviel, ob in den resp. vom Gegner oder seinem Freunde, so zählt er an jedem der beiden Anderen 100 oder 200, je nachdem der Ultimo einfach oder doppelt war. Im entgegengesetzten Falle erhält er von jedem eben so viel. Einfach gilt der Ultimo, wenn er im Stillen gemacht wird, doppelt hingegen, wenn er bei Beginn des Spieles und vor dem ersten Ausspielen angesagt wurde.

Ballade (alle Stiche) gemacht, zählt, wenn ein Kauf vorausgegangen, 1000—1200, je nach vorhergegangener Verabredung der Solo-Ballade noch um 600 mehr.

Scüs, Mond und Pagat (alle drei) oder die vier Könige in einer Hand vereinigt, zählen 100 Pointz beim Spiele mit Talon, beim Solo 200, beim Ballade 400.

Stiller Ultimo kostet beim Solo 200, der angesagte 400 — beim Ballade je das Doppelte.

Könige dürfen nicht verlegt werden, ist man gezwungen, Taroks zu verlegen, so muß man dies ansagen.

Würde vergeben, so schreibt die Borhand 100 und giebt dafür weiter.

Hie und da wird das Tarok-Tapp noch auf diese Weise gespielt, daß man von jeder Farbe noch die drei niedrigsten Karten, in Coeur und Carreau, also die 2, 3 und 4 und in Pique und Treff die 7, 8 und 9 ausscheidet. Dadurch kommen 12 Blätter in Wegfall, jeder Spieler erhält 12 Karten, das ganze Spiel zählt dann nur 66 Pointz, und es genügen deren 34, um gewonnen zu haben. — Im Uebrigen gelten alle vorerwähnten Regeln mit dem Zusatz, daß 10 Taroks, in der Hand des Spielers vereinigt, 100 gelten, unabhängig, ob darunter auch alle drei stehen, was außerdem, wie vorerwähnt, 100 Pointz gilt.

7. Tritrille.

Tritrille ist ein dem Quadrille ähnliches Spiel unter 3 Personen. Jeder erhält 10 Karten, daher aus dem gewöhnlichen Quadrillespiel von 40 Blättern 10 herausgenommen werden. Man

nimmt 1) eine ganze rothe Farbe, z. B. Careau, mit Ausschluß des Königs, aus dem Spiele, und statt des Königs, um die zehnte Karte voll zu machen, noch die sechs von der andern rothen Farbe. Der Careau-König hat nicht nur seinen Rang als König, sondern wenn in Careau gespielt wird, vertritt er als zweiter Matador die Stelle der fehlenden Manille. Denn es ist nicht nur nicht verboten, in der ausgeworfenen Farbe in Careau zu spielen, sondern sogar das gewöhnliche Spiel. Da nämlich nur 3 Trümpfe als Spadille, Carreau-König und Basta vorhanden sind, so werden gute Handkarten viel geltender, als in Quadrille. Man macht daher auch gewöhnlich die ausgeworfene Farbe zur Favoritfarbe, welche gleichartige Spiele in andern Farben überbietet und doppelte Zahlung bewirkt. — Oder man nimmt 2) aus den beiden rothen Farben die 6, 5 und 4, aus den beiden schwarzen dagegen die 3 und 4 heraus, so daß 30 Karten zum Spielen bleiben. So wird jede Farbe auf 8 Blätter vermindert, welche nebst der Spadille und Basta, die 30 Karten ausmachen. In Trumpf sind nun 9 Blätter, ohne Unterschied der Farbe, nämlich außer den obigen 7 Blättern noch die beiden schwarzen Däuser. Also in der rothen Farbe giebt es jetzt nicht ein Blatt mehr und die auf diesen Umstand im Vorhergehenden gegründeten Bemerkungen und Regeln fallen weg.

Fragen und Casco sind in diesem Spiele nicht erlaubt, dagegen pflegt man auch nicht mit der Spadille forcée so wenig als dergestalt zu spielen, daß wenn die beiden Vorhandhabenden passen, der Dritte ein Spiel entriren muß.

Besondere Regeln und Gesetze für dieses Spiel lassen sich aus denen bei Quadrille und Cinquille aufgestellten entnehmen.



Vierter Abschnitt.

Spiele für vier Theilnehmer.

1. Bassadewik oder Bassarowik.

Bassadewik wird unter 4 Personen mit der deutschen Karte gespielt und jeder Spieler erhält 8 Blätter. Das Geben der Karten und das Spiel gehen links herum. Es wird kein Trumpf gewählt, und jeder muß die ausgespielte Farbe bekennen. Die Hauptsache ist, so wenig Stiche als möglich oder gar keinen zu machen; doch kommt es gerade nicht auf die wenigsten Stiche, sondern auf die wenigsten Augen an, welche einer in seinen Stichen hat; denn je weniger Augen, desto größer der Gewinn, und so umgekehrt.

Die Blätter folgen in gewöhnlicher Ordnung: das As zählt 11, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, die Zehne 10 Points; Neune, Achte und Sieben zählen nicht.

Der Kartengeber setzt jedesmal 13 Marken ein, welche am Ende des Spieles in 3 Theile getheilt werden, von denen der Erste 5, der Zweite 4 und der Dritte 3 Marken hat. Wer nun keinen Stich macht, erhält 5, wer nach diesem die wenigsten Augen hat, 4, und der von den beiden Uebrigen die wenigsten Augen habende Spieler 3 Marken. Der Inhaber der meisten Augen geht leer aus. Haben Mehrere gleiche Anzahl Augen, so bekommt die Vorhand den größten Theil.

Macht einer alle Stiche, so bekommt er von Jedem 4 Marken, und die 12 Marken des Kartengebers bleiben stehen, worauf er nun wieder geben muß. Macht einer nicht alle Stiche, bekommt aber 100 Augen, so muß dieser jedem Mitspieler 4 Marken zahlen, und es

bleiben auch dann hier wieder die 12 vom Geber gesetzten Marken stehen und er muß wieder geben. Es werden jedesmal 2 Blätter gegeben, und der dem Geber zur Linken Sitzende spielt aus. Wer Farbe verleugnet und es wird entdeckt, geht leer aus.

2. Boston.

Boston wird mit 52 Karten unter 4 Personen gespielt und die Karten gelten wie im Whist. Man zieht, wie gewöhnlich um den Platz, durch vier hingelegte Karten. Wer dem Kartengeber gegenüber sitzt, mischt das zweite Spiel Karten, und legt es dann offen vor seinen rechten Nachbar, der die Vorhand hat. Das oben liegende Blatt bezeichnet die Couleur, d. h. die beste Farbe. Ist dies Coeur, so ist die zweite rothe die zweite Farbe, Pique die dritte, und Treffle die letzte; indeß spielt man es auch nur in drei Farben, in welchem Falle die beiden rothen Farben als eine gelten, d. h. einander nicht überbieten, wenn schwarz oben liegt, und so umgekehrt, wenn die Couleur roth ist. —

Mit den Farben wird die gleiche Stichzahl überboten, außerdem aber geht eine höhere Zahl angefragter Stiche in einer schlechten Farbe über eine geringe Anzahl in der besseren oder besten.

Man giebt links herum, wie im Whist, in beliebiger Anzahl, nur nicht zu 1 Blatt und auch nicht zu 13 auf einmal; gewöhnlich 7 und 6, oder 8 und 5, oder 4, 4, 5. Der Geber setzt 4 Marken und mit diesem Satz und dem Blocke oder Stammbete, den man willkürlich anzunehmen pflegt, steigen bei verlorenen Spielen die Remisen oder Bêtes, wie im l'Hombre. Wer vergiebt, eine Karte umschlägt u., giebt von Neuem und setzt den Stamm noch einmal. Liegt ein Blatt verkehrt im Talon, so wird von Neuem gegeben. Den Trumpf bestimmt der Spieler, sobald die übrigen Personen gepaßt haben.

Die Misères haben keinen Trumpf. Jedes Spiel wird entweder allein, oder mit einem Gehilfen (Whist) gespielt. Diesen darf sich der Spieler bei mehr als 5 Stichen verbitten, aus dem Pot jedoch nicht. Spieler und Whist nehmen ihre Stiche besonders

ein und wenn sie zusammen nicht die erforderliche Anzahl machen, setzt der Bête, der seine Anzahl nicht machte; indeß müssen beide sich gegenseitig möglichst beistehen. — Wenn Jeder weniger als die erforderliche Anzahl macht, setzen sie zusammen Bête. Man wirft sich zum Spieler auf, indem man die Zahl der Stiche, welche man zu machen gedenkt, oder, indem man die Art und Weise, wie man keinen Stich machen will, bestimmt. Das kleinste Spiel ist Boston oder 5 Stiche, welches, wie alle anderen Stichspiele, mit Couleur oder Supérieur überboten wird; das zweite, klein Misère, das dritte, groß Boston oder 6 Stiche zc., wie die nachstehende Tabelle zeigt. Beim Ueberbieten giebt man nur im Allgemeinen die Farbe an und bestimmt erst die bessere, wenn der Ueberbietende das Spiel selbst in einer Farbe behalten will. Alle Misères sind stichlose Spiele. Bei dem kleinen Misère darf der Spieler eine Karte verdeckt aus der Hand legen, bei groß Misère darf er aber mit sämtlichen 13 Karten keinen Stich machen. Bei klein Misère partout oder ouverte oder Misère surtable legt er eine Karte verdeckt aus der Hand, die andern 12 aber offen auf den Tisch, und bei groß Misère ouverte müssen alle 13 Blätter aufgedeckt werden. Von jedem gewonnenen Spiele werden 2 Marken zum Rock (Roque) abgesetzt. Sind 10 abgesetzt, so geht der Rock mit der höchsten Bête oder mit allen Blöcken, wie bei l'Hombre. Wenn der Rock geht, so ist das niedrigste Spiel, welches angesagt werden darf, 6 Stiche in einer der Oberfarben.

Wird herumgepaßt, so wird Misère général gespielt d. h. es wird ein Trumpf gemacht, und wer die meisten Stiche bekommt, setzt eine, nach der Uebereinkunft der Spieler festgesetzte Bête; haben mehrere Spieler gleich viele Stiche, so setzt jeder Bête; wer gar keinen Stich macht, erhält von einem jeden Spieler 4 Marken. Ist 3 Mal herumgepaßt, so wird nicht mehr Misère générale gespielt, sondern von Neuem gegeben. Wird, wenn der Rock geht, das angesagte Spiel verloren, so wird die Bête doppelt gesetzt. Die 3 Arten des Misère forcée darf man auch gleich angeben, wenn man sein Spiel sicher genug glaubt, ohne erst durch 7, 6 und 11 Stiche dazu gezwungen zu sein.

Sie gehen wie die übrigen Misères und werden nur höher

bezahlt. Das angelegte Spiel muß man spielen, wenn man auch findet, daß es zu hoch angegeben ist. Ein verlorenes Spiel muß bezahlt und Bête gesetzt werden. Wer ein kleines Spiel ansagt, kann sich selbst nicht eher steigern, als bis er von einem Andern überboten wird. Mehr als das Angelegte wird nicht bezahlt. Alle Farben müssen bedient werden; doch braucht man bei Renonce nicht zu trumpfen. Das Verleugnen einer Farbe macht das Spiel gewonnen oder verloren, und der Gegenspieler, der ein solches Vergehen macht, muß selbst die abgehenden Bêtes ersetzen. Wer Misère ouverte spielt, kann niemals durch falsches Verleugnen sein Spiel verlieren, indem die Gegenspieler solches vor dem Umlegen des Stiches redressiren lassen können. Wenn ein Stich tournirt oder von Neuem wieder ausgespielt ist, darf ein falsch zugegebenes Blatt nicht mehr zurückgenommen werden; ist Ersteres nicht der Fall, so kann man die falsche Karte zurücknehmen, darf aber nun den Stich nicht übernehmen, wenn man geringere Blätter hat. Hat Jemand im Anfange falsch angespielt und ist der Stich umgelegt oder von Neuem gegeben, so bleibt es bei dieser Ordnung. Eine Farbe, welche Jemand falsch anspielend gezeigt hat, darf der Mitspieler in dieser Tour nicht anspielen. Alle Stiche werden sogleich umgelegt, und nur der letzte Stich darf, so lange nicht wieder ausgespielt ist, gesehen werden. Wenn ein Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor beendigtem Spiele — es sei denn, daß der Spieler selbst schon eine Karte gezeigt hätte — auflegt, so macht er das Spiel gewonnen und ist schuldig, abgehende Bêtes zu ersetzen. Wenn die dritte Hinterhand, also der vierte Spieler, Dem, welcher Misère spielt, einen Stich abnimmt, den er ihm lassen könnte, so ersetzt dieselbe, wenn das Spiel nicht sonst auch verloren wird, die abgehenden Bêtes und bezahlt allein. Wenn der Spieler sein Spiel als verloren aufwirft, so setzt er Bête, wenn sich auch zeigen sollte, daß er es würde gewonnen haben. Die höchsten Bêtes werden zuerst abgespielt. Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen, thut es der Spieler selbst, so hat er damit der Hinterhand entsagt. Eine unrichtige Karte, die erst nach dem Anspielen entdeckt, kann dem Spieler nicht schaden, wird aber die eigene Karte nach dem An-

spielen unrichtig befunden, so bezahlt er das Spiel und setzt Bête, — Nachstehender Zahlungstarif enthält die Berechnung der einzelnen Spiele. Will man aber Honneurs und Ueberstiche gelten lassen, so muß man nach der folgenden Tafel berechnen. Die Progression, die man aber mit Weglassung der Misères beurtheilen sollte, hätte wohl in den vorletzten Spielen stärker sein müssen, aber die Points würden dann zu hoch gestiegen sein. Aus gleicher Ursache und um der Einfachheit nicht zu schaden, fällt auch das Bezahlen der Ersten, der Matadors und der Codille weg. Ueberdies kommt das eigentliche Verhältniß der höhern Spiele, da sie seltener vorkommen, in keinen wesentlichen Betracht.

Bezahlungstarif.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken.		
		Simp.	Coul.	Sup.
5	Boston	—	2	4
	Petite Misère	4	—	—
6	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. Misère	8	—	—
7	Independence	8	10	12
	Gr. Misère forcée	12	—	—
8	Gr. Independence	12	16	20
	Pet. Misère ouv.	20	—	—
9	Philadelphia	20	26	32
	Pet. Misère ouv. forcée	32	—	—
10	Gr. Philadelphia	32	40	48
	Gr. Misère ouv.	48	—	—
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Misère ouv. forcée	72	—	—
12	Gr. Souveraine	72	86	100
13	Concordia	100	150	200

Die Berechnung wird so gemacht, daß die Stiche, welche der Spieler allein, oder mit seinem Whist zusammen macht, mit der bei dem angesagten Spiele bezeichneten Summe multiplicirt und dann mit 10 dividirt werden, wobei der Bruch bis 5 nichts gilt, von

fünf an aber für voll. 3. B. Spieler und Whist haben bei 7 ansagten Stichen 12 in der besten Farbe gemacht, so giebt das 12 mal 12 = 144 oder 14 Points, welche Feder von einem der Gegenspieler erhält.

Bei 8 Stichen darf man sich den Whist (der 5 Stiche zu machen hat) verbitten, bei mehr als 8 Stichen ist kein Whist mehr zulässig.

Tri-Boston.

Bei Tri-Boston oder Boston unter Dreien werden alle Careaus bis auf das As, den König, die Dame und von den übrigen 3 Farben die Zweien herausgethan, und es ist dann Careau die Couleur und Coeur die Supérieure. Ob man die Misère noch einmal zu bezahlen und dabei den Misèrespieler die Freiheit lassen will, den Auspielenden zu nennen und sich dadurch den Vortheil der Hinterhand zu verschaffen, hängt von beliebiger Bestimmung ab. Man pflegt, um es den l'Hombrespielern zu erleichtern, das Tri-Boston rechts herum gehen zu lassen. Sonst geht es ebenso wie das eigentliche Boston, jedoch bei Weitem höher.

3. Casino.

Der Name dieses Spiels kommt von einem Spielhause in Florenz, worin sich der Adel versammelt, und wird mit einer vollständigen Whistkarte gespielt. Auf den Unterschied der Farben kommt hier nichts an, außer daß in den Stichen die Mehrzahl der Pique-Blätter 1 Point zählt; beim Spielen selbst aber hat die Pique-Farbe nichts voraus.

Alle Karten von 1 oder As bis 10 haben den Werth, der durch ihre Zahl bezeichnet ist; die drei Figuren, Bube, Dame, König (welche hier Hofkarten, Court Gardes, so wie die übrigen gemeine Karten heißen), folgen der 10 im steigenden Werthe, der Bube 11, die Dame 12, der König 13. Die Assen werden als die niedrigsten und höchsten Karten angesehen und haben also einen doppelten Werth, von 1 und von 14, den der Spieler gelten lassen kann, wie er ihn am besten braucht. Unter den Assen oder Bierzehnen

stehen noch zwei andere Karten, welche das Spiel charakterisiren und Casino's heißen, nämlich Pique-Zwei, der kleine, und Careau-Zehn, der große Casino. Der kleine Casino gilt 15, der große 16, außerdem haben diese beide Karten noch ihren Werth als gemeine Karten, nämlich 2 und 10, und der Spieler kann sie, unter welchem von beiden Werthen er will, gebrauchen. Das Spiel wird unter 4 Personen gespielt, deren 2 und 2 zusammen spielen und einander gegenüber sitzen.

Jeder Spieler bekommt 4 Karten in die Hand und eben so viel werden offen auf den Tisch gelegt. Die Hauptsache des Spiels besteht nun darin, daß man jedesmal, wenn man an der Reihe ist, mit einer von den Karten in der Hand so viel Karten vom Tische wegnimmt, rafft, als mit dem Werthe der aufgezeigten Karte entweder einzeln, oder mehrere zusammen gezählt, übereinstimmen. Diese Zusammenzählungen oder Verbindungen gehörig und zum größten Vortheile einzurichten, macht die Kunst des Spiels aus. Es kommt dabei auf drei Punkte an: 1) daß man die größte Anzahl Karten zu raffen sucht; 2) daß man beim Raffen sehr Augenmerk vorzüglich auf die Pique-Blätter richtet und 3) daß man in der Hand oder auf dem Tische befindliche Asses und Casinos einzuziehen sich bemüht, weil diese Karten in den Stichen zählen. Gesezt, A. B. C. D. spielen, so ist A. Geber, er mischt die Karten und läßt von D. abheben.

Nachdem er jedem Spieler und dem Tische 4 Karten gegeben, und die Tischkarten aufwärts gefehrt sind, fängt B. an zu spielen. Die Tischkarten wären nun ein As, eine 2, 4 und 7, und B. hätte eine 7 in der Hand, so kann er mit dieser 7 den Tisch räumen; denn seine 7 paart sich mit der 7 auf dem Tische, und da die übrigen 3 Tischkarten auch 7 zusammen machen, so nimmt sie die 7 des B. ebenfalls. Wenn aber B. keine 7 hätte, sondern eine 5, 6, 10 und eine Hofkarte, so muß er sehen, mit welcher Karte und durch welche Verbindungen er die meisten Karten nehmen kann. Dieses wird durch die 10 geschehen, weil diese die 7, 2 und das As, dagegen die 5 nur das As und die 4 und die 6 bloß die 4 und die 2 nimmt. Hat er keine 10, sondern bloß 5 und 6, so muß er mit der 5 nehmen, um das As in seinen Stich zu bekommen. Hätte er, nebst andern Kar-

ten, eine Dame, so könnte er mit dieser die 7, 4 und das As zusammen nehmen.

Hat nun B. eine 7 gehabt und mit dieser den Tisch geräumt, so markirt er 1 Point und C. muß dem Tische eine Karte spielen, dies sei eine Hoffarte, z. B. eine Dame; hat nun D. eine Dame in der Hand, so kann er wieder den Tisch räumen. Wäre dies geschehen, so muß A. dem Tische eine Karte spielen, diese sei ein Bube; B. hätte keinen Buben, so spielt er eine andere Karte, diese sei ein König; C. hätte weder Buben noch König, so spielt er auch eine andere Karte, dies sei eine 10; D. hätte keine von den Dreien, so muß er eine andere Karte zugeben; diese sei eine 9. A. könnte keine von den Vierern paaren, so giebt er eine andere Karte zu; diese sei eine 8. B. könnte auch nicht paaren, so giebt er eine andere zu; diese sei eine Dame. C. könnte ebenfalls nicht paaren und giebt eine 7 auf den Tisch; D. aber hätte eine 8, so nimmt er mit dieser 8 die 8, welche A. gespielt hat. A. hätte eine 7, so nimmt er mit dieser die 7, welche D. spielte. B. könnte immer noch nicht stechen, so muß er seine letzte Karte zulegen; diese sei eine 3. C. kann auch nicht paaren; so wirft er auch seine letzte Karte hin, diese sei eine 2. D. ist in dem nämlichen Falle, so legt er ebenfalls seine letzte Karte hin; diese sei eine 5. A. hätte aber zur letzten Karte ein As, so nimmt er mit diesem, nach dem Werthe von 14, zuerst den Buben und die Drei, dann die Dame und die 2, und mit der 5 zusammen die 9, folglich 6 Karten vom Tische. Die Karten der Spieler sind nun alle, und auf dem Tische bleiben ein König und eine 10 liegen; A. giebt also jedem Spieler wieder 4 Karten, aber keine dem Tische. B. fängt wieder an zu spielen, nämlich, wenn er eine von den Tischkarten paaren kann, so nimmt er eine davon weg; wo nicht, so giebt er eine zu; C., D. und A. thun dasselbe, bis die Karten wieder verspielt sind; dann giebt A. Jedem wieder 4 Karten. B. habe, bei seiner Reihe zu spielen, den großen Casino in der Hand, auf dem Tische liegen ein As, ein König, eine 7, eine 2, so kann er mit jener Hauptkarte, nach ihrem Casinowerthe von 16, den König die 2 und das As, oder nach ihrem gemeinen Werthe das As, die 7 und die 2 nehmen, in welchem Falle das As 1 gerechnet ist. Er kann aber

für die Mehrheit der Karten	3	Points,	
— den großen Casino	2	—	
— den kleinen Casino	1	—	
— die Afse (1 Point jed. As)	4	—	
— die Mehrheit der Piques	1	—	

Zusammen 11 Points.

Beim Geben erhält jede Person 4 Karten und 4 der Tisch. Wenn die Karten gespielt sind, giebt man wieder jeder Person 4 Karten, bis die Karten alle sind; dem Tisch giebt man aber keine mehr. Der Geber ist nicht verbunden, die Karten, die er dem Tische giebt, in der Reihe, wie er sie giebt, aufzuschlagen, sondern nach seinem Gefallen kann er 1 oder 2, oder alle auf einmal umkehren. Finden sich unter den aufgeschlagenen Karten zwei gleiche, z. B. 2 Achten, 2 Afse &c. so wird eine davon wieder untergesteckt und eine andere aufgeschlagen.

Ist vergeben und hat einer nur drei Blätter, so wird nicht von Neuem gegeben, wenn er es nicht vor Beginn des Spiels sagt. Liegt eine Karte unter dem Tische, so muß sie der Spieler nehmen, dem ein Blatt fehlt. Wenn schon einmal herumgegeben ist und noch keine Tischkarte aufgeschlagen ist, so wird es nicht als ein Versehen angesehen, wenn ein oder mehrere umgekehrte Karten im Spiele sind. Einen Stich nachzusehen, ist nicht erlaubt. Niemand darf mehr als eine Karte auf einmal aus seiner Hand spielen; mit dieser kann er aber nicht allein ein Paar machen und jede andere, die dieselbe Benennung führt, nehmen, sondern er kann auch mit dieser einzigen Karte so viele andere Karten aufnehmen, als er durch Verbindungen mit seiner Karte herausbringen kann. So kann z. B. eine 10: 9 und As, 8 und 2, 7 und 3, 6 und 4 sowohl als auch 10 nehmen. Wer die letzte Tischkarte nimmt oder den Tisch räumt, zählt jedesmal 1 Point. Der, welcher den letzten Stich macht, nachdem alle Karten gegeben worden, nimmt mit selbigem jede andere Karte, die noch auf dem Tische befindlich ist, und dies nennt man den Sweep oder Kehraus. Der Lurc (Bredouille) wird das doppelt gewonnene Spiel genannt.

Das Casino unter 3 Personen ist von dem unter 4 ganz

verschieden. Anstatt 11 Points, besteht das Spiel aus 16. 6 Marken sind zum Markiren hinlänglich. Der Lurch oder das doppelte Spiel ist 7. Jede Person markirt die Points, die sie gewinnt, ohne irgend einen Abzug. Wenn die Parteien so weit im Spielen gekommen sind, daß wenige Points die Anzahl ihrer Nummern zu 16 erhöhen können, und wenn zwei Personen oder alle drei diese Zahl vollkommen gemacht haben, so wird dann das Spiel nach dem Range der Points, die man gewonnen hat, entschieden, ebenso wie bei Spiel von allen Vieren, wo der höchste eher zählt, als der niedrigste, und wie beim Piquet, wo die Vorhand oder die Points eher zählen, als die Quinten zc. Die Ordnung, wie die Points auf einander folgen und gezählt werden, ist folgende: 1) der große Casino; 2) der kleine Casino; 3) die Mehrheit der Karten; 4) die Mehrheit der Piques; 5) das Pique; 6) das Treffle; 7) das Coeur und 8) das Carreau = As.

Das Casino unter 2 Personen hat dieselben Points, die nämlichen Regeln des Abzugs und andere Gesetze des Casino unter 4 Personen.

4. Cayenne-Whist.

Das Cayenne ist eine Abart von Whist. Nachdem die Karten wie im Whist gegeben und das zweite, von dem Gehülfsen des Gebenden gemischte und abgehobene Spiel Karten aufgedeckt auf den Tisch gelegt ist, heißt die ausliegende Farbe Cayenne. Der Kartengeber bestimmt nun, wenn er seine Blätter befehen hat, die Trumpffarbe oder überläßt dies seinem Gehülfsen. Wird die Cayennefarbe zum Trumpf gewählt, so werden die Tricks und Honneurs doppelt markirt.

Man spielt Cayenne stets mit 5 Honneurs und Rest und es ist daher ziemlich leicht, in einem einzigen Spiele den Robber zu beendigen; denn es braucht eine Partei nur 5 Honneurs in den Händen zu haben und 5 Tricks zu machen, wofür 20 markirt werden und es sind 2 Partien gewonnen.

Drei Honneurs, drei As; vier Honneurs und 4 As und fünf

Honneurs, welche ein Spieler allein gehabt hat, werden ebenso, wie bei Whist, besonders bezahlt. Ist die Cayennefarbe Trumpf gewesen, so wird das Doppelte entrichtet. Ein großer Schlemm wird auch mit 6, ein kleiner Schlemm mit 3 Points berechnet.

5. Das Einwerfen oder Zählspiel.

Das Einwerfen wird mit einer deutschen Karte unter 4 Personen gespielt, von denen jede 8 Blätter erhält und zwar jedes Mal 2, und das abgehobene, unterste Blatt ist Trumpf, dieses Blatt muß vorgezeigt und auf den Tisch gelegt werden. Vergißt dies der Geber zu thun, so hat die Vorhand das Recht, einen Trumpf nach Gefallen zu wählen. Das unterste Blatt muß der Abheber ansehen; auch darf er laut sagen, welche Karte unten liegt.

Es spielen je 2 Personen zusammen. Wer durch das Loos das höchste Blatt erhält, heißt der König, und der nun nach diesem das nächstfolgende Blatt zieht, spielt mit dem Könige zusammen und setzt sich demselben gegenüber; wer das niedrigste Blatt zieht, setzt sich dem Könige zur Rechten, giebt Karten und der König hat die Vorhand. Der König wechselt die ganze Tour hindurch nie seinen Platz; die Spieler aber, welche ihm zur Seite sitzen, müssen nach der ersten Runde, d. h. nach 16 gemachten Spielen, wählen, welcher von Beiden seinen Platz mit dem Gehülfen des Königs vertauschen muß, und dieser heißt dann der *Läufer*, weil er nach Beendigung der zweiten Runde ebenfalls weiter gehen muß, um den Dritten, der noch nicht mit dem Könige gespielt hat, Platz zu machen.

Wenn der König mit Jedem 16, also zusammen 48 Spiele, eine Tour gemacht hat, wird zur neuen Königswahl geschritten.

Die im ersten Spiele gewählte Trumpffarbe bleibt es durch die ganze Tour und heißt *Couleur favorite*. Ein Spiel in Trumpf zählt doppelt so viel, als in den 3 übrigen Farben. Das Spiel, durch welches die *Couleur* bestimmt wird, gilt einfach, erst die in der Folge gespielten doppelt. Die Blätter folgen in allen 4 Farben in ihrer

natürlichen Ordnung, so daß das As die höchste, die Sieben die niedrigste Karte ist.

Das Spiel heißt deshalb Einwerfen, weil man, um es zu gewinnen, seinem Mitspieler so viel Augen als möglich einzuwerfen suchen muß, Zählspiel heißt es auch wohl, weil die höchsten Blätter in jeder Farbe nach ihrem Werthe, nicht aber die Stiche, gezählt werden, indem die höchste Anzahl Augen gewinnt. Die Neun, Acht und Sieben zählen nicht.

Die ausgepielte Farbe wird bekannt; hat man Renonce der geforderten Farben, so kann man eine andere Farbe zuwerfen oder auch stechen.

Die Berechnung des Spiels ist folgende: 1 As zählt 11, 1 König 4, 1 Ober 3, 1 Unter 2, 1 Zehn 10 Augen, das ganze Spiel gewinnt einfach, wer 90 oder darüber hat (Matich), erhält den doppelten Werth des Spiels, und machen die Gegner gar keinen Stich, so daß die beiden Andern 120 Augen haben (Bombe), so bekommen Letztere den dreifachen Spielwerth. Haben beide Theile 60 Augen, so steht es und das folgende Spiel wird doppelt ausgezahlt. Ein Stich ohne Augen ist so gut als keiner. — In Couleur favorite wird Alles doppelt bezahlt.

Vorwerfen gilt durchaus nicht, und ist es geschehen, so darf der Mitspieler das As des vorgeworfenen Blattes nicht ausspielen. Verleugnet Einer Trumpf oder Farbe und es wird, nachdem er den Stich eingenommen hat, bemerkt, so muß derselbe das ganze Spiel bezahlen.

Die Stiche müssen deshalb einzeln über einander gelegt werden. Liegt während des Gebens ein Blatt verkehrt oder es wird umgeworfen, muß von Neuem gegeben werden. Wenn die Vorhand ausspielt und es wirft Jemand vor, so darf der Stich von seinem Mitspieler mitgenommen werden, wenn er auch die ausgepielte Farbe nicht hat. Wer vergiebt, muß den beiden Gegner das Spiel einfach bezahlen und noch einmal geben. Wirft Einer seine Blätter weg, indem er glaubt, das Spiel sei von der Gegenpartei verloren, so muß er, wenn dies auch nicht der Fall ist, das ganze Spiel bezahlen. Zu fragen, wer ausgespielt habe, oder wem der Stich gehöre, ist nicht erlaubt.

Wer die Karten gegeben hat, muß den gewählten Trumpf vor sich liegen lassen, bis die Reihe zu geben an ihn kommt. Hat er nun denselben eingezogen, so braucht er nicht mehr Rede zu stehen, wenn er gefragt wird, welches Blatt gewählt sei; fragt man ihn aber, welche Farbe Trumpf sei, dann muß er die Wahrheit sagen.

6. Fünfzehnern.

Dieses Spiel heißt Fünfzehnern, theils weil in jeder Farbe nur 15 Augen gezählt werden, theils weil sich, wie bei Quinze, so wohl Gewinn als Verlust nach der Zahl 15 richtet. Es wird unter 4 Personen mit einer vollen Karte von 32 Blättern gespielt, von denen jeder Spieler 8 bekommt. Um's Geben wird geloset, und der dem Geber zur Linken Sitzende hat die Vorhand. Das Spiel geht links herum. Die Ordnung der Blätter ist die gewöhnliche, und eine Trumpffarbe wird nicht gemacht. Eine ausgespielte Farbe muß bedient werden. Im Zählen der Blätter weicht dieses Spiel von den übrigen Spielen ab; denn das As zählt 5, der König 4, der Ober 3, der Unter 2 und die Zehn 1 Auge oder Point, zusammen 15 Points. Jeder spielt auf eigene Rechnung. Der Gewinn oder Verlust beruht darauf, daß man in seinen Stichen wenigstens 15 Augen zählen muß. Zählt man weniger, so muß man so viele Marken bezahlen, als Augen an 15 fehlen. Hat man gerade 15 Augen in den Stichen, so hat man weder gewonnen noch verloren. Zählt man aber über 15, so bekommt man so viel Marken bezahlt, als man Augen über 15 zählt. — Wenn man durch das Ausspielen eines Andern an's Spiel kommt, so kann man zwar wohl seine Freiblätter mitnehmen, allein wenn man deren keine mehr hat, so muß man dieselbe Farbe wieder nachbringen, in welcher man an's Spiel gekommen ist. Nur in dem Falle, daß man kein Blatt von dieser Farbe weiter hat, kann man nach eigenem Gefallen eine andere Farbe ausspielen. Kann nun Der, welcher an's Spiel gekommen ist, dieselbe Farbe nicht wieder nachbringen, und er spielt eine andere Farbe, so ist zwar der Dritte, welcher dadurch an's Spiel kommt, genöthigt, nachdem er seine Frei-

blätter gespielt hat, die Farbe, in welcher er, durch das Auspielen des Zweiten, an's Spiel gekommen ist, nachzuspielen; allein wenn sich's trifft, daß er kein Blatt davon weiter hat, so muß er die Farbe des Ersten spielen. -- Wenn man in einer Farbe König und Ober hat, so heißt dies ein Zwang. Wenn man nun den Ober ausspielt und dabei meldet, daß es ein Zwang sei, so muß derjenige, welcher das Daus hat, mit demselben überstechen, wenn er gleich mit einem unbedeutenden Blatte weichen könnte und größten Vortheil dabei haben würde, wenn er das As noch zurückhielte. Wird aber beim Auspielen des Obers nicht ausdrücklich gemeldet, daß der Zwang eintritt, so ist man nicht verbunden, mit dem Dause abzustechen. In manchen Gesellschaften ist dieser Zwang aufgehoben. Auch ist an manchen Orten gebräuchlich, daß, wenn zwei Spieler alle Stiche machen, diese Beiden den ganzen Gewinn grade unter sich theilen, ohne daß ein Jeder seine Augen auszählen und geltend machen könnte.

Man spielt Funfzehnern in Ermangelung eines Vierten unter 3 Personen, und zwar völlig nach der Weise, wie unter 4, nur daß dann eine ganze Farbe aus einer vollen Karte genommen werden muß, so daß 24 Blätter bleiben.

7. Gilet. (Le jeu de Gilet.)

Gilet ist eine bloße Modification des Dreisatzspiels, nur daß hier vier Personen mit 32 Karten spielen, wovon jede drei Blätter erhält und nur zwei Einsätze, einer pour le Gé und einer pour le Flux, gemacht werden.

Pour le Gé*) ist ein bloßes doppeltes Kunststück, vermöge dessen der Inhaber des höchsten diesen Einsatz zieht. Hat einer der Spieler in seinen drei Blättern ein gedrittes Kunststück, so geht dieses vor.

Flux heißt hier nicht wie im Dreisatzspiel, so viel als eine Folge (Sequence), sondern bedeutet nichts, als drei Karten von einer Farbe, was Points oder Blatt genannt wird. Sind Mehrere herausge-

*) Gé ist wahrscheinlich ein aus jet, der Wurf, corruptirtes Wort.

kommen, so gewinnt Der den Einſatz, welcher die meisten Augen hat; sind dagegen die Augen der Blätter mehrerer Spieler gleich, so bleibt der Einſatz stehen und wird im folgenden Spiele verdoppelt.

Auf den Einſatz pour le Flux findet ein Aus- und Ueberbieten statt; so wie man auch bei schlechten Karten abtreten kann.

8. Königrufen.

Dieses Spiel wird von 4 Theilnehmern mit der Tarok-Karte zu 54 Blättern gespielt, wie sie beim Tarok-Tapp angeführt wurde, und es gelten hier wie dort über die Bestimmung des Places, über Treiben und Kaufen, über Ultimo, Ballade, ferner über alle drei und vier Könige dieselben Regeln. — Gegeben wird ebenfalls von links nach rechts, da aber vier Theilnehmer sind, erhält jeder nur nach Legung des Talons zwölf Blätter in 2 Lagen zu je 6 Karten. Wie im Tarok-Tapp hat auch hier die Vorhand das erste Recht zum Spiel. Wer durch etwaiges Treiben dieses Recht behauptet und die Höhe dadurch bestimmt hat, ruft, bevor der Talon abgehoben wurde, einen König aus, dessen Besizer dem Spieler Helfer ist, ohne sich jedoch anders als durch die Art und Weise seines Spieles erkennen zu geben. Glaubt der Spieler es mit drei Gegnern aufnehmen zu können, kann er einen König rufen, den er selbst schon in den Händen hat und zieht dann von jedem der Theilnehmer den Gewinn ein, während er aber auch im Falle des Verlustes an Jedem zu bezahlen hat. — Sonst gleicht sich immer ein Gegner mit einem Spieler aus. Liegt der gerufene König im Talon, so spielt man jedenfalls allein. Bleibt man z. B. gleich bei jenen drei Karten des Talons, die man zuerst ansieht, und liegt der gerufene König in der andern Hälfte des Talons, ohne daß man es wußte, so wird auch jener Talon mit dem Könige den Stichen des Spielers beigezählt. Liegt der König im Talon und man sieht es, so ist man zwar nicht verpflichtet jene Talonhälfte zu nehmen, die den König enthält, aber das Aufnehmen der andern Lage kostet 100 an jeden Theilnehmer, dann kommt überhaupt der gerufene

König in den Besitz der Gegner, einerlei, ob durch Liegenlassen im Talon oder durch nachheriges Abstechen, so zählt es dieser 100; wird der König von dem Besitzer zuletzt gemacht (König ultimo), wenn gleich der Stich eigentlich durch ein Tarot des Spieles behauptet wird, gewinnt dies 100, kostet aber auch nur 100, wenn der König im letzten Stich den Gegnern zufällt. Den König ultimo anzusagen, ist schon darum nicht üblich, weil sonst schon bei Anfang des Spieles Helfer und Gegner sich gegenseitig kennen. Es ist leicht möglich, daß Pagat ultimo und König ultimo zusammen fallen; es zählt dann jedes für sich, wenn es von einer Partei gemacht wird.

Wird Solo gespielt und der gersene König liegt im Talon, so zählt dieser ganz für den Spieler. Zehn Tarots in der Hand des Spielers zählen 100.

Die Partie kann hier anders als in Lagen von 3 Blättern gezählt werden. Es werden nämlich die Zählblätter einzeln nach ihrem vollen Werthe gezählt, und welcher Partei hierbei mindestens 36 Pointe zufallen, ist die gewinnende.

9. Schaffkopf.

Dieses Spiel mit dem sonderbaren Namen ist gleichwohl, namentlich bei den niederen Ständen, sehr beliebt, und wird, wie das Nachfolgende zeigt, auf vielfach verschiedene Weise, jedoch stets mit der deutschen Karte gespielt.



Die Karte wird rechts abgehoben und links herum vertheilt, sowie auch Spiel und Vorhand links herumgeht.

A. Erste und ursprüngliche Art des Schafkopfs.

Vier Personen spielen mit einer vollen Karte von 32 Blättern in 2 Compagnien. Wer die beiden höchsten Blätter zieht, spielt zusammen, einander gegenüber sitzend, und das höchste Blatt giebt an. Jeder Spieler bekommt 8 Blätter zu 4. Dies geschieht deshalb, daß die Farben beisammen bleiben, damit der höchste Wenzel nicht so oft gezwungen Trumpf macht, welches stets geschehen muß, wenn keiner der 4 Spieler 5 Trümpfe anmelden kann. Die 4 Unter, Wenzel genannt, sind die höchsten Trümpfe und folgen so: Eichel-, Grün-, Roth- und Schellen-Unter. Es sind also in jeder Farbe 11 Trümpfe. Hat man nun, mit Inbegriff der Wenzel, in einer Farbe 5 Trümpfe oder mehr, so muß man anmelden, daß man im Stande sei, für das gegenwärtige Spiel die Trumpffarbe zu bestimmen. Die Vorhand meldet zuerst an oder paßt und so geht es weiter. Passen Alle, so macht der höchste Wenzel Trumpf und dies heißt ein Zwangsspiel. Geht ein solches Spiel verloren, so schreiben die Gegner 1 Strich, da sie im Gegentheil 2 Striche schreiben, wenn ein angemeldetes Spiel verloren wird. Meldet die Vorhand 5 Trümpfe und der Zweite, Dritte oder Vierte hat deren auch 5, so muß dieser es anzeigen und die Blätter werden nach ihren Einheiten ausgezählt. Wer die Mehrzahl der Augen hat, macht nun Trumpf. In manchen Gegenden spielt man auch *Couleur*, welches Roth ist und jede andere Farbe überbietet. Hat der Erste oder Zweite 5 Blätter gemeldet und der Dritte oder Vierte kann deren 6 oder 7 ansagen, so gelten letztere.

Man zählt auf zweierlei Art: 1) Wenn die Blätter beim Anmelden ausgezählt werden, dann gelten sie alle 8, und zwar das Daus 11, der König, Ober, Unter und 10, jedes 10 Augen; der Werth der 9, 8 und 7 liegt in ihrer Benennung. 2) Wenn die Augen zum Gewinnen des Spiels gezählt werden, gelten nur die fünf höchsten Blätter: As 11, König 4, Ober 3, Unter 2 und die Zehnen 10 Einheiten.

Wer meldet, giebt anfangs nur die Zahl der Blätter an und dann erst die Farbe. Für ein gewonnenes einfaches Spiel wird

1 Strich, für ein doppeltes Spiel werden 2 Striche gemacht. Einfach ist ein Spiel gewonnen mit 61, doppelt mit 91 Augen, die der Spieler mit seinem Gehülfsen gemeinschaftlich gemacht hat. Wird das angesagte Spiel verloren, so machen die Gegner einfach 2 und doppelt 4 Striche. Zählt jeder Theil in seinen Blättern 60 Augen, so wird von beiden Seiten nicht geschrieben, sondern erst das folgende Spiel entscheidet. Meldet dieselbe Partei, welche das vorige Spiel angesagt hatte, wieder und gewinnt das Spiel einfach, so schreibt sie 2, und doppelt 3 Stiche; verliert sie es aber, so schreiben die Gegner einfach 4 und doppelt 6 Striche; sagt aber im zweiten Spiele die andere Partei den Trumpf an und verliert, so schreibt die erste einfach 3 Striche und doppelt 5 Striche. Macht eine Partei in einem Spiele alle Stiche, dann gewinnt sie einen ganzen Kopf besonders und die Striche von beiden Seiten bleiben stehen. — Nach Beendigung des Spieles werden die Köpfe beiderseits gezählt und nach Uebereinkunft bezahlt. — Wenn gefordert wird, muß Jeder bekennen; doch braucht man seinen Vordermann nicht zu überstechen, wenn man mit einem niedrigen Trumpf ausweichen kann. So lange man Farbe hat, muß man bedienen, ist man aber in einer Farbe Renonce, so braucht man deswegen doch nicht zu stechen. Wenn einer falsch sticht, oder Farbe verleugnet, so machen die Gegner dafür einen Strich. Wirft Einer vor, so hat die Gegenpartei das Spiel gewonnen.

B. Zweite Art.

Es spielen 4 Personen; jede spielt für ihr eigenes Interesse und es wird daher nicht um die Plätze gezogen. Schellen ist immer Trumpf und angemeldet wird nicht. Jeder Spieler muß 2 Stiche machen; so viele Stiche er darüber macht, so viele Points oder Marken werden ihm bezahlt; bekommt er aber nur 1 Stich, so muß er 1 Marke bezahlen, macht er gar keinen Stich 2 Marken. Auf die Augen in den Stichen kommt nichts an. Es muß Farbe bedient werden; hat man Renonce, so muß man mit Trumpf stechen, und wenn einer der Folgenden die gespielte Farbe auch nicht hat, so muß er überstechen; kann er dieses nicht, so darf er beliebig abwerfen.

Wer Farbe verleugnet oder falsch sticht, muß dem, welcher das höchste Blatt von der Farbe hatte, den Stich zurückgeben und überdies 1 Marke Strafe. Wer Trumpf verleugnet, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen. Wer vorwirft oder seine Blätter offen hinlegt, macht sich aller Stiche verlustig und muß 2 Marken Strafe zahlen, welche Die erhalten, welche die 2 niedrigsten Trümpfe haben.

C. Dritte Art.

Es spielen 4 Personen, je 2 und 2 zusammen. Die Mehrheit der Augen gewinnt. Es gelten 6 Wenzel: Eichel=Ober, Grün=Ober, Eichel=, Grün=, Roth=, Schellen=Unter. In Eicheln und Grün sind also 12 und in Roth und Schellen 14 Trümpfe. Alles Uebrige verhält sich wie bei A.

D. Vierte Art.

4 Spieler theilen sich in 2 Parteien, und es unterscheidet sich diese Art von der vorhergehenden nur dadurch, daß hier in jeder Farbe 14 Trümpfe sind, nämlich 6 Farbentrümpfe und 8 Wenzel. Die Wenzel folgen so auf einander: Eichel=, Grün=, Roth=, Schellen=Ober und Eichel=, Grün=, Roth=, Schellen=Unter.

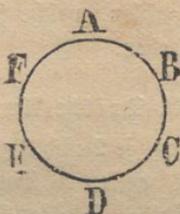
E. Fünfte Art.

Man spielt hier mit 6 Wenzeln: Eichel=, Grün=Ober, Eichel=, Grün=, Roth=, Schellen=Unter, unter 4 Personen, die sich in zwei Parteien theilen. Angemeldet wird nicht und Schellen ist immer Trumpf. Wer den Eichel=Ober, den höchsten Wenzel hat, muß das Spiel entweder gewinnen oder wird doppelt gestraft. Gewinnen es nämlich die Gegner, so schreiben sie 2 Striche an, wenn sie es einfach, und 3, wenn sie es doppelt gewinnen. Wenn der Inhaber des höchsten Wenzel mit seinem Gehülfsen das Spiel einfach gewinnt, so darf er nur 1, und doppelt 2 Striche anschreiben.

F. Sechste Art.

Es spielen 6 Personen mit 36 Blättern, indem die 4 Sechsen in

der Karte bleiben. Die 6 Wenzel gelten nach der vorigen Ordnung. Man kann diese Art mit Anmelden spielen, gewöhnlich aber ist immer Schellen Trumpf und es sind in jeder Farbe 14 Trümpfe. Die 6 Spieler theilen sich in 2 Compagnien.



A. C. F. bilden die eine und B. D. F. die andere Compagnie.

G. Siebente Art.

Es spielen 4 Personen mit doppelter Karte. Man nimmt nämlich aus 2 vollen Karten die vier Achten und Sieben heraus, so daß überhaupt 48 Blätter bleiben, wovon jeder Spieler 12 erhält. Wenzel sind: der Eichel- und Grün-Ober und die 4 Unter. Schellen ist immer Trumpf und es giebt also 10 Farbentrümpfe und 12 Wenzel, folglich zusammen 22 Trümpfe. Die Wenzel folgen in gewöhnlicher Ordnung, nur mit dem Unterschiede, daß der zuerst gespielte Wenzel stets den Vorzug hat, z. B. wenn einer mit dem Eichel-Ober fordert und ein Anderer hat den zweiten Eichel-Ober blank, so muß er ihn zugeben und dem ersten gehört der Stich. So verhält es sich auch mit den Farbentrümpfen. Wenn ein gleichartiges Blatt auf ein anderes fallen muß, z. B. ein As auf ein As, so heißt dies *Brummen*. Das Zusammenkommen der Spieler wird wie bei A. bestimmt.

Wenn man mit einer Karte Schaffkopf spielt, so braucht man zum Gewinnen 61, mit doppelten 121 Augen. Jedes einfach gewonnene Spiel wird mit 1 Strich, jedes doppelte mit 2 Strichen bezeichnet und die Partei, welche zuerst 4 Striche schreibt, hat das Spiel, oder einen Kopf, gewonnen.

H. Achte Art.

Es spielen 6 Personen mit 2 Karten und 12 Wenzeln. Auch hier werden die Achten und Sieben aus beiden Karten genommen so daß 48 Blätter bleiben und Jeder 8 bekommt. Die Gesellschaft, theilt sich in 2 Compagnien, welche das Loos bestimmt. Schellen ist immer Trumpf und die Wenzel und übrigen Blätter folgen in gewöhnlicher Ordnung. Bei dieser Art machen nicht 3, sondern 5 Köpfe eine Tour aus und welche Compagnie zuerst 5 Köpfe macht, gewinnt.

I. Neunte Art.

Es spielen 8 Personen mit 2 vollen Karten oder 64 Blättern und 16 Wenzeln. Schellen ist immer Trumpf und es giebt 28 Trümpe. Die 8 Personen theilen sich durchs Loos in 2 Compagnien. Es gelten hier dieselben Gesetze wie bei C.

Wenn einer ein Blatt im Schafkopf zu viel erhalten hat, muß er Den, welcher eins zu wenig hat, ziehen lassen. Hat Einer zwei Blätter zu viel oder zu wenig, so wird von Neuem gegeben. Wird während des Gebens ein Blatt umgeworfen, so schadet dies nichts, werden aber 4 Blätter oder ein Wurf umgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. Wenn einer falsch sticht, so machen die Gegner einen Strich. Sind diese die Spieler und gewinnen ihr Spiel, so machen sie 2 Striche und wenn die Andern m a t s c h werden, 3 Striche. Die Partei, deren Mitspieler falsch gestochen hat, darf nicht schreiben wenn sie auch wirklich das Spiel gewinnt.

Zuweilen spielt man auch so, daß Der, welcher den Alten b r u m m e n läßt, ohne ihn b l a n k zu haben, Strafe zahlt.

10. Short-Whist.

Die neue Art des Whistspieles, K u r z w h i s t, K l e i n w h i s t ist unlängst in England ziemlich allgemein geworden und hat die alte Dynastie des langen Whists beinahe gestürzt. Die speciellen Gesetze für das Short-Whist sind, außer den oben angegebenen Regeln für das gewöhnliche Whist, folgende: 5 Points machen eine Partie. Ein angelegter Point rettet eine Triplepartie. 3 Points

angelegt, eine Doublepartie. In England gilt die Consolation oder der Robber nur 2. — Bei 4 angelegten Points zählen die Honneurs nicht mehr. — Beim Ziehen um den Partner spielen die beiden Höchsten und die beiden Niedrigsten zusammen; der Niedrigste giebt und wählt Platz und Karten. — Das As ist die niedrigste Karte. — Wenn 2 oder 3 gleiche Karten gezogen wurden und nachgezogen werden muß, so behält der niedrigste den Vorzug, wenn auch beim Nachziehen noch niedrigere gezogen würden. — Jeder Spieler kann die Karte meliren, aber der Geber darf sie noch nachmeliren. — Wenn einmal coupirt ist, dürfen die Karten nicht verändert werden. — Wenn beim Coupiren weniger als 4 Karten von oben genommen oder unten liegen gelassen werden, gilt es nicht und es muß wieder abgehoben werden. — Sollte beim Coupiren eine Karte gesehen werden, so wird von Neuem melirt und abgehoben. — Der Geber darf die Karten auf dem Tische nicht anrühren, um einen gemachten oder vorgeblichen Fehler beim Geben wieder gut zu machen; er darf nur von einer Parzelle eine Karte zurücknehmen. — Wenn der Geber eine Karte aufwirft, so kann die Gegenpartei, wenn sie dieselbe nennt, eine neue Donne verlangen, so lange der Trumpf noch nicht aufgeschlagen ist; aber eine Karte *vista*, die im Spiele umgekehrt liegt, verpflichtet immer zu einer neuen Donne. Wenn einer der Gegenpartei die Karten während des Gebens anrührt, so kann man keine neue Donne verlangen, und wenn vergeben wird, muß der Geber nochmals geben. — Wenn einer außer der Tour giebt, kann er nur so lange daran verhindert werden, als noch nicht der Trumpf tournirt ist. — Wenn der Geber die letzte Karte auf die andern fallen läßt, ehe sie umgekehrt oder gesehen wurde, verliert der die Donne; man kann dieselbe aber auf die Seite legen, bis die Wetten oder das vorige Spiel regulirt sind. — Der Geber muß die Atoutkarte liegen lassen, bis er ausgespielt hat; später darf Niemand verlangen, sie zu sehen, obgleich zwar zu jeder Zeit gefragt werden kann, was Atout ist. — Nachdem das erste Levé umgekehrt ist, kann die Trumpffarbe gefordert werden, wenn sie noch auf dem Tische liegt. — Jeder Spieler kann, bis das Levé umgedreht ist,

verlangen zu wissen, wer eine jede Karte gespielt hat oder daß Jeder die seinige vor sich hinlege. — Wenn ein Spieler nicht Karte zugebt und eine übrig bleibt, so haben die Gegner die Wahl, eine neue Donne zu verlangen oder nicht. — Wenn der dritte Spieler vor dem zweiten spielt, kann der vierte oder letzte vor seinem Partner spielen: wenn der vierte vor dem zweiten spielt, kann man den zweiten verpflichten, das Levé zu machen oder das Gegentheil. — Nachdem 4 Karten ausgespielt sind, findet keine Verbesserung von Fehlern, außer der Tour gespielt zu haben, statt. — Versehen im Markiren der Tricks können zu jeder Zeit während der Partie berichtigt werden. Dasselbe gilt von den Honneurs, wenn bewiesen wird, daß sie, ehe die Trumpfkarte der nächsten Donne umgewandt wurde, angefragt worden sind. — Wenn Jemand vor der Zeit anspielt, so können die Gegner diese Karte stets begehren oder zu gleicher Zeit mit dem Partner, der hätte spielen sollen, irgend eine Farbe.

Wenn Einer, der einen Trick gewonnen zu haben glaubt, wieder ausspielt, bevor sein Partner zugegeben hat, können die Gegner den Letztern verpflichten, den Trick zu gewinnen.

Damit eine gezeigte Karte gefordert werden kann, muß sie von den andern getrennt gewesen sein und genannt werden. Sollte der, welcher fordert, eine unrechte nennen, so kann man von ihm die höchste oder niedrigste von irgend einer Farbe während der Donne verlangen. — Eine aufgezeigte Karte muß, ehe ausgespielt wird, gefordert werden; aber man kann auch verlangen, daß er warte, und die Gegner können sich wegen Forderung berathschlagen. — Sticht einer mit Atout eine Farbe aus Versehen und der Gegner giebt eine kleine Farbe darauf, so kann er sie zurücknehmen, ohne nachher gefordert zu werden, um den Trick mit einer höhern zu gewinnen. — Auf den Tisch geworfene Karten müssen liegen bleiben und können gefordert werden.

Jeder hat stets das Recht, zu fragen, welche Farbe Atout ist, aber nicht, welche Karte aufgeschlagen war. — Jeder Spieler kann den zuletzt tournirten Levé jeder Partie besehen. — Für eine Renonce kann man auf drei Arten die Strafe verlangen und diese hat vor jeder andern Art von Points das Vorrecht. Entweder werden 3 Levés Denen, welche renoncirt haben, abgenommen oder 3 Points von

dem, was sie angelegt haben; oder 3 werden von den Gegnern angelegt. Auf keinen Fall aber können die, welche renoncirt haben, mehr als 4 anlegen, wenn sie auch noch demohungeachtet genug gewonnen hätten, um die Partie auszumachen. Oft fordert es ein richtiges Urtheil, die Strafe auf die beste Art zu fordern. Sind die Renoncirer auf 4 an nichts, so legt man dagegen 3 an, da es eine Double rettet und auch 7 zu 4 stellt; sind sie auf 3, so nimmt man diese weg. Beim Wegnehmen von Lebés bedenke man, daß, wenn sie auch Honneurs haben, sie doch nicht auswerden können, da sie nur 4 markiren dürfen. Immer muß man berücksichtigen, wie die Parthie stehen wird, nachdem die Strafe geleistet ist.

Eine Renonce ist nicht eher strafbar, als bis das Lebés umgedreht und die Hand abgenommen ist; dann aber können die Gegner die höchste oder niedrigste Karte in der Farbe, oder die während der Donne gezeigte Karte verlangen. — Wird eine Renonce reclamirt und die Gegenpartei hat die Karten zusammengeworfen, so kann man sie, wie oben bestimmt, anlegen oder abnehmen. — Nachdem zur nächsten Donne coupirt ist, kann keine Renonce mehr bestraft werden. — Sieht der Gegner die unterste Karte an, so verliert er die Donne. — In einigen Clubs in London verliert Der, welcher ungebührlich Honneurs anlegt, so viel Points, als diese betrogen — eine Regel, die allgemein werden sollte.

11. Solo.

Das Solo ist eine Nachahmung des l'Hombre und wird unter 3, 4 und 5 Personen mit der deutschen Karte gespielt. Solo unter 5 Personen ist ganz neu und man braucht dazu eine besonders dafür gemachte Karte von 40 Blättern. Nachdem um den Sitz und das Angeben gelooft ist, giebt der Kartengeber 3, 2 und nochmals 3 Blätter auf einmal, nachdem der ihm zur Rechten Sitzende abgehoben, auf die Karten geklopft oder: Fort! gesagt worden ist. Der Kartengeber setzt jedesmal 4 Marken. Wer Eichelu zieht, giebt an. Ist vergeben, oder liegt ein Blatt verkehrt, so wird vom Neuem gegeben.

Wer vergiebt, setzt noch einmal Stamm. Hat Einer ein Spiel angefangt und es ist gegeben, so setzt der Geber Bête. Das Geben geht rechts herum. Wer das Spiel gewinnt, zieht den Stamm, wer es verliert, setzt Bête. Höher als 16 Marken steigt die Bête nicht, und es können auch nicht mehr wie 16 Marken Bête gezogen werden. Steht weniger, so wird auch weniger gesetzt. Man spielt Solo auch mit Rock und Block, und zwar auf zwei verschiedene Arten, entweder: Es setzt jeder Spieler vor Beginn des Spiels 2 Stämme in den Pot und der Geber noch einen besonders, und bei jedem gewonnenen Spiele werden 4 Stämme abgespielt, und bei jedem verlorenen zugesetzt. Sind alle Stämme abgespielt, so wird von Neuem zugesetzt. Der Geber zahlt die gewonnenen Stämme aus den Pot aus und cassirt die verlorenen ein. Oder: Es fällt der Stamm bei jedesmaligem Geben weg und es setzen dagegen die 4 Spieler beim Anfange des Spiels eine Stamm-Bête von 16 Marken. Sind alle Blöcke abgespielt, so legt Jeder einen neuen an. Haben die Gegenspieler 5 Stiche gemacht, so ziehen sie einen Block und die Verlierenden setzen eine Block-Bête.

Die Reihenfolge der Trümpfe in Eicheln und Grün (9 Trümpfe, daher kurze Trumppfarbe) ist: 1) Der Alte (Spadille oder Eichel-Ober), 2) die Spitze (Manille, Eichel- oder Grün=7), 3) die Bastia (Grün-Ober), 4) Daus, 5) König, 6) Unter, 7) Zehne, 8) Neune, 9) Achte; in Schellen und Roth dagegen (10 Trümpfe, lange Trumppfarbe): 1) der Alte, 2) Manille (Schellen- oder Roth=7), 3) die Bastia, 4) Daus, 5) König, 6) Ober, 7) Unter, 8) Zehne, 9) Neune, 10) Achte. — Alter, Spitze und Bastia sind Matadors und werden bezahlt, auch wenn sie in den Händen beider Spieler sitzen. Auch kann man die in einer ununterbrochenen Reihe folgenden Karten, Nachmatadors, bezahlen. Die Bezahlung muß vorher ausgemacht sein. An vielen Orten bezahlt man für die drei ersten Matadors nur 1 Marke und für den 3ten, 4ten, 5ten u. Matador für jeden besonders 1 Marke. Es muß stets Farbe bedient werden; doch braucht man nicht zu stechen, wenn man eine Farbe Renonce hat; sondern kann beliebig abwerfen. Die Vorhand erklärt nun durch: i ch p a s s e, daß

sie kein Spiel habe und durch: ich frage giebt man zu erkennen, daß man ein solches habe. Hat ein Nachsitgender ein höheres Spiel, als das angesagte, so sagt dieser: Mehr! und Ersterer muß sein Spiel aufgeben, wenn er sich nicht selbst noch zu einem höhern entschließen sollte, z. B. hat der Erste blos eine Frage angesagt, der Zweite sagt: Forcée partout (Alter und Basta) oder Mehr an, der Dritte aber sagt: Solo, so sind die Vorigen überboten, wenn der Zweite nicht selbst Solo spielen will. Wenn Alle passen, muß Forcée simple (der Alte) ein As rufen, welches Trumpf macht. Ruft man ein As, welches man selbst hat, so gilt das Spiel als Solo (an manchen Orten gilt jedoch das Anrufen eines eigenen Asses nicht); hat man alle 4 Asses und will nicht Solo spielen, so kann man einen König rufen. Wer gepaßt hat, kann nicht mehr ansagen. Hat man Spadille und Basta verpaßt, ohne durch ein vorher angesagtes Spiel dazu gezwungen zu sein, so muß man Bête setzen und es wird von Neuem gegeben. Am besten ruft man das As zum Mitspielen an, in welcher Farbe man am wenigsten, oder welche man ganz Renonce hat, indem man das Wort Renonce hinzusetzt; das angerufene As macht die Farbe Trumpf, worin es die 7 oder die meisten Blätter hat. Die Rangordnung der Spiele ist: Forcée simple, die Frage, Forcée partout, Solo-Tout. — Für die 5 ersten Stiche eines Spiels werden 2 Marken, in Couleur 4 bezahlt. Die Frage. Wenn man so viel gute Blätter in der Hand hat, daß man mit Hülfe eines Andern 5 Stiche zu bekommen glaubt, so sagt man: ich frage, d. h. man wolle mit Hülfe eines Andern ein Spiel machen, nennt die Trumpffarbe und ruft ein As an. Der Gehülfe erhält die Hälfte des Gewinns, muß diese aber und die Honneurs, die Matadors und die ersten 5 Stiche bezahlen, wenn das Spiel verloren wird. Die Bêtes setzt der Anrufende allein. Hat der Gehülfe das Spiel muthwillig verloren, durchfallen lassen, so muß er das ganze Spiel bezahlen und den Anrufenden für den Gewinn entschädigen. Ein einmal eingenommener Stich darf nicht besehen werden; geschieht es vom Anrufenden, so ist das Spiel verloren, von den Gegnern, so ist es für die Spieler gewonnen und sie ziehen Bête. Man kann auch u =

geniert, d. h. ohne Matador zu haben, fragen. Wird in diesem Falle das Spiel gewonnen, so müssen die Gegenspieler ihre gehaltenen Matadore bezahlen. Hat man das sechste Blatt ausgespielt so ist es ein Zeichen, daß man das Tout, d. h. alle 8 Stiche machen will. Wird das Tout verloren, so werden die Spieler zwar nicht bestraft, erhalten aber die Ersten auch nicht bezahlt; gewinnen sie es, so muß Alles bezahlt werden. Machen die Spieler keinen Stich und die Gegenspieler alle — dies heißt eine Revolte oder Devole, —, so muß der Anfragende an beide Spieler, an manchen Orten wohl auch an seinen Gehülfsen das Tout (Tutti) bezahlen.

Forcée partout oder Groß Forcée, auch Respekt genannt, muß bei Vermeidung einer bestimmten Strafe, stets angesagt werden, wofern nicht schon ein Solo gemeldet ist. Wer Forcée partout hat, ruft nun ein As, welches Trumpf macht. Es wird wie Solo bezahlt, nämlich in der Regel mit 4 Marken, die Honneurs für Matadors, und die Ersten gelten wie gewöhnlich. Bei einem verlorenen Spiele muß der Gehülfe die Hälfte der Bête mitsetzen und ebenso auch das Spiel bezahlen. Ruft man ein eigenes As, so gilt das Spiel als Solo.

Forcée simple, Klein Forcée, Spadille forcée, oder der Alte ruft, wenn kein anderes Spiel angezeigt wird, ein As, welches Trumpf macht. Hat man in der Farbe des angerufenen Dauses Renonce, so darf man dies beim Anrufen nicht mit bemerken. Das angerufene As kann nicht als Trumpffarbe gewählt werden. Die Forcée simple kostet 2 Marken, die Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlt. Bei dem Verluste des Spiels muß der Gehülfe die Hälfte der Bête setzen.

Solo unterscheidet sich von vorigen Spielarten nur dadurch, daß der Spieler, welcher Solo ansagt, 5 Stiche allein machen muß. Spielt der Solospieler eher aus, als er die Trumpffarbe bestimmt hat, so muß er sich gefallen lassen, daß ihm nun diese sein Nachbar zur Linken vorschreibt. Wenn er ein unverlierbares Spiel aufzeigt, ohne die Vorhand zu haben und ehe ausgespielt ist, so hat er die Ansprüche auf die Ersten verloren. Beim Solo ist es eine Hauptsache, eine Peitsche oder Wand, d. h. eine Farbe wo möglich immer anzuziehen, in der man sehr stark ist, um den Geber in Trümpfen zu

schwächen. Vorwerfen gilt, wie in keinem Spiele, auch hier nicht; eben so wenig das Nachsehen der Stiche. Thut Letzteres der Solospieler, so kann er nicht auf's Tout spielen. Spielt er das sechste Blatt aus, so zeigt er damit an, daß er das Tout machen will. Solo kostet 4 Marken, die Matadors und Ersten werden wie bei den andern Spielen bezahlt. Verliert der Spieler sein Solo, so muß er es bezahlen; aber die Gegner dürfen keine Bête ziehen. Ein zufälliges Tout kostet das Doppelte des Spiels, ein angelegtes das 4fache. Letzteres überbietet das Solo. In Solo sowohl, als auch in den vorhergehenden und nachfolgenden Spielarten werden alle Fehler, Vorwerfen, Verleugnen u., mit Verlust des Spiels und Setzen der Bête bestraft. Solo mit gewählter Farbe, *Couleur favorite*, überbietet das gewöhnliche Solo. Man nennt diese Farbe auch schlechtweg *Couleur*, und es ist gewöhnlich die, worin das erste Spiel gewonnen wurde, oder immer Eichen. — Diese Farbe bleibt nun entweder für die ganze Dauer des Spiels *Couleur* oder nur während einer gewissen Anzahl Touren. Mit *Couleur* ist die Folgenreihe der Spiele folgende: *Forcée simple*, Frage in ungewählter Farbe, Frage in *Couleur*, *Forcée partout*, Solo in ungewählter Farbe, Solo in *Couleur*, das angelegte Tout. Jedes Spiel in *Couleur* gilt das Doppelte, als ein solches Spiel in den übrigen drei Farben. Hat nun Einer ein Spiel, eine Frage oder Solo angelegt, und ein Anderer hätte Solo in *Couleur*, so überbietet Ersteres durch die Formel *ob's? ist's?* Will es Ersterer in *Couleur* spielen, so kann er dies; doch steht es dem Andern oder einem Dritten noch frei, ein höheres Spiel zu machen.

Verechnung des Spiels.

	außer <i>Couleur</i> .	in <i>Couleur</i> .
Die Frage	nichts.	nichts.
		wenn Matadors oder die Ersten dabei sind; außerdem wird für die <i>Couleur</i> (nicht für die Frage) ein <i>Honneur</i> von 2 Marken bezahlt.

	außer Couleur	in Couleur.
Forcée simple	2 Marken	4 Marken
Forcée partout	4 —	8 —
Solo	4 —	8 —
Die Ersten.	2 —	4 —
Das zufällige Tout	8 —	16 —
Das angesagte Tout	16 —	32 —
Drei Matadors.	3 —	6 —
Jeder folgende Matador.	1 —	2 —

Man spielt auch Solo mit Verleugnen. Wenn mit einem Matador Trumpf gefordert wird, so kann man zwar einen jeden geringern Trumpf einwerfen, ohne nöthig zu haben, einen besetzten Matador zu geben; ist aber der geringere Matador blank, so wird er durch das Fordern mit dem höhern forcirt oder zu erscheinen gezwungen. Der geringere Matador forcirt aber den höhern nicht, wenn damit gefordert wird, sondern man kann, in Ermangelung geringerer Trümpe, andere Farben abwerfen und den höheren Matador verleugnen. Eben so wenig forcirt der höhere Matador den geringern, wenn nicht damit gefordert worden, d. h. wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten hätte, oder überhaupt von der Vorhand ausgespielt, sondern nur damit übernommen oder gestochen worden ist. — Das Segen und Ziehen der Bête, die Bezahlung für die verschiedenen Spielfarten und die Honneurs erleidet keine Veränderung.

Hat ein Spieler zu schlechte Karten, um Solo spielen zu können, so bleibt ihm doch noch übrig, Solo mit dem Mediateur zu spielen. Der Mediateur (Vermittler) ist nämlich ein As, welches der Spieler sich von einem Mitspieler gegen ein ihm entbehrliches Blatt offen geben läßt und dann Solo spielt. Mediateur in ungewählter Farbe überbietet Forcée partout und kostet 2, und der Mediateur in gewählter Farbe überbietet Mediateur in Couleur und kostet 4 Marken. Bei Mediateur kann das Tout nicht angesagt werden. Ein zufälliges Tout kostet nur 3 und 6 Marken.

Man bleibt nicht dabei stehen, Solo mit Couleur zu spielen,

sondern man bestimmt noch eine Vorzugsfarbe (couleur de préférence), welche Couleur überbietet. Es ist gewöhnlich die Farbe, in welcher das zweite Spiel oder das erste Solo gewonnen ward. Die einzelnen Spielarten kosten das Doppelte von denen in Couleur. Sonst wird es wie die übrigen Spiele gespielt.

12. Trefett oder Trifett.

Dieses Spiel italienischen Ursprungs hat seinen Namen von tresette (drei Sieben), weil mit diesen, wenn man sie in der Hand hat, sofort eine Partie gewonnen wird. Man spielt es mit der Pombrefarte von 40 Blättern, gewöhnlich unter 4 Personen, von denen jeder 10 bekommt. Die zwei einander gegenüber Sitzenden spielen zusammen, von denen Einer das Markirbrettchen oder den sogenannten Kamm, die gewonnenen Partien aufzuzeichnen, der andere aber dreimal 7 Marken, 21, vor sich nimmt. Jetzt spielt man gewöhnlich mit Burusen, die Borhand ruft, was sie will und giebt, was sie zuruft, mit an, den Neapolitaine u., und zeigt dem Andern die gerufene Farbe so viel sie davon hat. Die Karten folgen so auf einander: 3, 2, As, König, Dame, Valet, 7, 6, 5, 4. Die angespielte Farbe muß bekannt werden. Trumpf wird nicht gewählt. Man giebt's rechts herum zweimal 5 Blätter. Ist dies geschehen, so sagt Jeder an, was er in der Hand 3- oder 4fach hat: die drei Dreien werden mit 3, die vier Dreien mit 4 Marken angelegt. Dies geschieht, wenn man die Marken von einer Seite zur andern zählt. Für alles andere Dreifache wird 1, für alles Vierfache 2 markirt. Wer nicht Borhand hat, darf seine 3 Dreien, Zweien und Asse erst, wenn zum zweiten Stiche ausgespielt ist, ansagen. Wer 3 Sieben ansagt, gewinnt eine Partie, welche er und sein Mitspieler auf dem Markirbrettchen anrechnen und zugleich eine Marke anlegen. Erscheinen alle 4 Sieben, so gelten sie zwar nur eine Partie, aber doch 2 Marken. 3 Sieben läßt man bloß 3 Marken gelten; auch gelten dann 3 Zweien und 3 As gleichfalls 3. — Finden sich in einer Hand die 3, 2 und das As von einer Farbe, so werden sie bei dem andern Stiche des Spieles

angesagt und 3 Marken angelegt: dies heißt Neapolitaine. Ist die Neapolitaine vierfach, d. h. ist der König dabei, so werden 4 Marken angelegt; und so viel folgende Blätter dabei sind, so viel mal wird eins mehr angelegt. Beim Auspielen muß man, wenn man 1 oder 2 der höchsten Blätter hat und mit einigen daneben in gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen gedenkt, nicht hoch anspielen, sondern niedrig; hierauf muß der Spieler mit seinem höchsten Blatte gehen und dieselbe Farbe nachbringen. Dies heißt *Ju vitiren*. Hat aber der Auspieler 3, 2 und noch einige Blätter in gleicher Farbe in der Hand, so daß er die Karte ungefähr übernehmen kann, so fordert er gleich damit; hat der Gehülfe das As, so muß er es gleich zuwerfen.

Hat der Auspieler die 3 und das As, nebst noch einigen Blättern in gleicher Farbe, so versucht er mit der 3, ob die 2 etwa unbesezt ist und folglich sein As frei wird, wie denn auch der Mitspieler, wenn er die 2 hat, dieselbe in diesem Falle zugeben muß. Wenn er keine Farbe mehr bedienen kann, so wirft er willkürlich ab. Ist das Spiel aus, so zählt jede Compagnie die Points ihrer Blätter. 3, 2, König, Dame und Bube heißen *Figuren* und machen je 3 zusammen 1 Point aus. Jedes As macht für sich 1 Point, und da der letzte Stich ebenfalls für 1 Point gerechnet wird, so sind in der ganzen Karte 10 Points; denn die zwei übrig bleibenden Figuren werden nicht gerechnet. So viel Points nun jede Compagnie zählen kann, so viel Marken werden angelegt. Welche Spieler 21 Marken eher, als die andern, anlegen können, gewinnen eine Partie, und kann die gegenseitige Partei nicht über 10 anlegen, so ist die Partie doppelt gewonnen und es werden 2 angelegt. Nach dem zweiten Stiche anzusagen gilt nicht.

Bleiben bei beiden Theilen so wenig Marken übrig, daß sie beide mit den Points aussagen können, so gewinnen diejenigen die Partie, welche die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun beide durch ein Gedrittes, 3 und 2, oder durch Neapolitainen aussagen können, so geht es nach der Vorhand und es darf Keiner eher Etwas ansagen, als ihn, der Ordnung nach, die Reihe trifft. — Macht eine Partei alle Stiche, so werden dadurch 4 Marken gewonnen. Dies heißt *Calade* Macht Einer allein alle Stiche,

so gewinnt er für sich und seinen Mitspieler jeder 8 Marken. Dies heißt Caladon. Macht eine Partei alle Stiche bis auf einen, in welchem aber höchstens 1 oder 2 Figuren sind, so daß diese also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen können, so markiren die Gewinner drei Marken. Dies heißt Stramafette. Glückt dies, wie bei Caladon, Einem allein, so ist ein Stramafon gemacht und sind 6 Marken gewonnen. Mit Continuation spielen heißt, wenn die Gewinner diejenigen Points, welche sie beim Ende einer Partie noch überzählen, zu ihrem Besten auf die folgende Partie mit Marken anlegen dürfen. Dieses findet nicht Statt, wenn man mit Zurfusen spielt.

Nach Beendigung des Spiels zählen die Compagnien ihre Partien, und so viel die eine vor der andern voraus hat, sind gewonnen und es wird das dafür Bestimmte ausgezahlt.

13. Whist.

Dieses aus England nach Deutschland verpflanzte Spiel hat seinen Namen von Whist, die Stille, weil es Aufmerksamkeit erfordert und wird unter 4 Personen gespielt. Je 2 Personen spielen zusammen und setzen sich einander gegenüber, nachdem vorher durch's Loos entschieden ist, wer zusammen kommt. Wer das niedrigste Blatt gezogen hat, wählt den Platz und giebt an; sein Mitspieler ist der, welcher das zweitniedrigste Blatt zog; das dritte Blatt bezeichnet den Platz links, das höchste den rechts neben dem Kartengeber. Wenn Zweie gleich hohe Blätter ziehen, so stechen sie, d. h. sie ziehen nochmals um den Platz.

Es wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welchen Jeder 13 erhält. Die Blätter giebt man von der Linken zur Rechten 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 Der, welcher dem Gebenden gegenüber sitzt, daß 2te Spiel Karten mischt und abheben läßt und daß die abgehobene Karte bestimmt, welche Trumpf ist; dies hat man

besonders deshalb eingeführt, um betrügerisches Trumpfmachen zu verhindern.

In allen vier Farben folgen die Blätter so aufeinander: Als König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Die 4 ersten Blätter, Als *rc.* in der Trumpffarbe sind *Honneurs* oder *Mattadore*. Jetzt rechnet man gewöhnlich auch die 10 mit dazu, so daß also 5 *Honneurs* sind.

Whist wird in Partien und Robber eingetheilt. Ein Robber besteht aus 2 gewonnenen Partien. Zehn angelegte Points machen eine Partie. a) 1 Point wird angelegt für jeden Stich, den eine Partei mehr als 6 macht, und welcher ein *Trick* heißt. b) 2 Points für 3 Figuren, die zwei Mitspieler im Trumpf haben, und c) 4 Points für alle 4 Figuren, d. h. Als, König, Dame, Bube; wer zuerst 10 Points angelegt hat, hat die Partie gewonnen. Wird mit 5 *Honneurs* gespielt, so werden dafür 5 Points angelegt, nach Uebereinkommen auch 6.

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

Klein Schlemm heißt 12, und groß Schlemm alle 13 Stiche machen. 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 gespielt wird u. i. w. Groß Schlemm gilt 6, klein Schlemm 3 Points.

Mit *Rest* spielen heißt: wenn die Points, welche eine Partei in einer Partie mehr macht, als zur Beendigung erforderlich sind, mit zur zweiten Partie gezählt werden. Stände z. B. eine Partei auf 9 und sie hätte 3 *Tricks* gemacht und 4 *Honneurs* gehabt, so hätte sie nicht die Partie allein gewonnen, sondern sie markirte zugleich auch für die zweite Partie noch 6 Points, was man überlegen nennt. Es hängt von der Bestimmung der Spielenden ab, ob mit *Rest* gespielt werden soll

oder nicht, doch geschieht dies jetzt in der Regel ebenso, wie daß man jeden Trick anlegt (markirt).

Die Marken werden so angelegt: ● bedeutet 1; ●● bedeutet 2; ●●● 3; ●●●● 4; ●●●●● 5; ●●●●●● 6; ●●●●●●● 7; ●●●●●●●● 8; ●●●●●●●●● 9.

●●●●●●●●●● bedeuten 9. (Eine Marke über der graden Linie bedeutet immer drei unter derselben 5.)

Beim Whist mit 5 Honneurs werden zuweilen, jedoch nach besonderem Uebereinkommen, 3 Honneurs oder 3 As, welche ein Spieler allein in der Hand hat, mit 1 Point, 4 Honneurs mit 2, 4 As mit 3, und 5 Honneurs mit 4 Points besonders bezahlt, was man mit Schächchen spielen nennt. Der Inhaber dieser Honneurs muß die Bezahlung dafür ausdrücklich 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 As 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 zu wagen, um das Spiel so viel als möglich ins Gleichgewicht zu bringen.

Einen Impass machen, heißt: in einer Farbe, worin man die höchste Karte nebst der dritten hat, diese dritte vorsezen und es darauf ankommen lassen, ob der Gegner hinter der Hand die zweithöchste hat. 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 ist. Eine Forcirkarte ist diejenige, welche man nur durch Trumpf stechen kann. Eine Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig anspielen, in welcher man wenigstens eine von den drei höchsten Figuren hat. Eine falsche Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig anspielen, ohne eine dieser drei Figuren zu haben; indeß ist es nicht sehr üblich, auf das As zu invitiren. Einen Singleton anspielen, heißt eine Farbe

auszuspielen, von welcher man das ausgespielte Blatt blank in der Hand hat.

Wenn eine Partei 9 Points markirt hat, so kann die Gegenpartei 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, damit die Partie zu beendigen.

Mit Honneurs allein kann man eine Partie ausmachen, wenn mit 5 Honneurs gespielt wird, und bei 4 Honneurs gehen die Tricks stets den Honneurs vor.

Beendigt eine Partei 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, hat vielmehr die Partie triple verloren.

Spielt man mit 4 Honneurs und eine Partei 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 Gehülfen, ob er ebenfalls eine Figur habe. Ist dies der Fall, so ist für sie die Partie gewonnen und die Karten werden, ohne das Spiel auszuspielen, geworfen. Ebenso ist 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 rätlich, von dem ihnen zustehenden Rechte des Ausrufens 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, zugegeben 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 Gehülfe hat.

Auf die Strafe des Verleugnens kann man nicht eher dringen, bis der Stich aus der Hand gelegt ist, oder bis Der, welcher verleugnet, oder sein Gehülfe, von Neuem ausgespielt hat. Hat Jemand verleugnet, so kann die Gegenpartei 3 Points markiren, und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der verleugnende 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 andern Points.

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

Die etwaigen Honneurs oder Tricks des vorigen Spiels dürfen nicht mehr markirt werden, sobald neu gegeben ist.

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 gebe; oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern. Ein Verleugnen darf aber dadurch nicht verursacht werden.

Wird beim Geben ein Blatt aufgeschlagen, 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 der die Wahl, welcher giebt.

Wird das As oder eine andere Karte ausgespielt und der letzte Spieler giebt zu, ehe die Reihe an ihm ist, so darf sein Gehülfe, 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 die letzte Karte ist. So lange man im Geben begriffen ist, darf kein Spieler seine Blätter aufnehmen und besehen. Geschieht dies, oder wird vergeben, so giebt dieselbe zum zweiten Male.

Wird ein Blatt ausgespielt und einer der Gegner wirft vor der

Hand zu, so darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

Jeder muß darauf sehen, daß er seine 13 Blätter erhält. Hat er 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 nicht.

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

Glaubt sich Jemand sicher, auf seine Hand alles zu machen, so kann er seine Karte 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 Gehülfsen fragen, ob er eine Figur ausgespielt habe.

Wenn A und B und C und D zusammen spielen und A spielt Treffle an, C wirft Pique, B den Treffle-König und D Klein-Treffle zu, und C bekennt, daß er Treffle zu bedienen habe, ehe der Stich umgewendet ist, so können B und D ihre Karten wieder nehmen, und A und B haben das Recht, C zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

Ruft Jemand, wenn die Partie zu 8 markirt steht, seinen Gehülfsen wegen des Aussagens zu und dieser antwortet, beide Gegner darauf ihre Blätter aufwerfen und daraus erhellt, daß die Gegenpartei nicht auf 3 Honneurs rechnen könne, so hängt es von ihnen ab, ob von Neuem gegeben, oder das gegenwärtige Spiel fort-

gesetzt wird. Antwortet Jemand und hat kein 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, wosfern nicht Alle damit einverstanden sind. (Diese Vertauschung heißt *Phaser*). 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 Karte nenne. — Noch sind schließlich einige beim Whist gebräuchliche Ausdrücke zu erwähnen. *Consolation* heißt ein Betrag, welchen man verabredetermaßen außer den gewonnenen Partien für den Gewinn des Robber oder Rubber bezahlt. *Dumby* heißt im Whist, wenn es zu Dreien gespielt wird, der *Strohmann*, der *Blöde*, *le Mort* der Franzosen, dessen Karten auf der vierten unbesetzten Stelle offen hingelegt werden.

Partner so viel als *Gehülfe*. *Score* heißt die Anzahl der markirten Points. *Taille* ein einzelnes Spiel der Partie zc. Für die meisten dieser fremden Ausdrücke sind bei uns deutsche im Gebrauche, deren Erklärung hier gewiß am rechten Plage sein dürfte, da sie sich in den meisten Kartenspielen mehr oder weniger immer wiederholen.

14. Contra.

Contra wird unter 3, 4, 5 und 6 Personen gespielt. Unter 6 Personen bleibt das volle Spiel von 32 Blättern, unter 5 werden die 4 Sieben herausgenommen, daß 28 Blätter bleiben; unter 4 werden die Sieben und Achten, und unter 3 Personen auch die vier Neunen herausgenommen. *Contra* unter 4 Personen ist am gewöhnlichsten, weswegen wir auch bloß die Beschreibung dieser Spielart geben, indem rücksichtlich der Hauptgesetze der übrigen Arten keine Abweichung stattfindet. Man wählt die Plätze beliebig und es ist einerlei, wer zuerst

giebt. Der Geber setzt Stamm und sein Nachbar links hat die Vorhand; wenn aber zu Anfang des Spiels die Karte vertheilt ist, so setzt der den ersten Stamm, welcher den Eichel-Unter hat. Die Vorhand aber behält der, welcher dem, welcher gab, zur Linken sitzt. Liegt (schläft) der Eichel-Unter, so setzt der Stamm, welcher den Grün-Unter hat, schläft auch dieser, so wird noch einmal gegeben, oder man läßt ziehen, und wer das höchste Blatt von den Spielern oder auch ein As hat, setzt Stamm und giebt an. Die Summe des Einsazes wird vor dem Beginn des Spieles bestimmt. Jeder Spieler erhält 5 Blätter und zwar erst 3 und dann 2, oder erst 2 und dann 3; wie oben angegeben ist, muß immer gegeben werden. Ist vergeben oder liegt ein Blatt verkehrt, so wird von Neuem gegeben.

Hat nun Jeder 5 Blätter erhalten, so schlägt der Geber das oberste der 4 Blätter, welche übrig blieben, auf, um die Trumpffarbe zu bestimmen. Die Folgenreihe der Karten ist die gewöhnliche, nur daß der Eichel- und Grün-Unter allemal Trumpf sind und Wenzel heißen. Der Eichel-Wenzel ist der höchste, der Grün-Wenzel der zweite Trumpf, dann folgen die Farbentrumpfe: Daus, König, Ober &c. In Schellen und Roth sind 8, in Grün und Eicheln 7 Trümpfe. Es muß stets Farbe bekannt werden; hat man aber die geforderte Farbe nicht, so kann man beliebig abwerfen oder einstecken. Die 3 übrig bleibenden Blätter dürfen von Keinem gesehen werden. Ist ein Wenzel Trumpf, so muß der Geber diesen sich nehmen und in dieser Farbe spielen. Dafür legt er ein beliebiges Blatt weg. Doch kann er auch ein gewähltes As wegnehmen, ehe er seine Karten gesehen hat, in welcher Farbe er dann ebenfalls spielen muß. Dadurch macht er sich jedoch verpflichtet, beim jedesmaligen Geben, wenn ein As ausfliegt, dieses an sich zu nehmen. Wird er aber einmal *stich los* (revoltirt), dann ist er von dieser Verbindlichkeit frei.

Hat man den Eichel-Wenzel, der Wahltrumpf war, eingenommen und man sieht, daß man das Spiel nicht gewinnen kann, so darf man, ehe ein Anderer Contra sagt, seine Karte weglegen. Thut man dies, so setzt man bloß Bête. Wenn man den Grün-Unter oder ein Daus eingenommen hat, so muß man

das Spiel auszuspielen. Dies ist wegen der Revohte nothwendig, gegen die man durch den Eichel-Wenzel gesichert ist. — Wird kein Wenzel oder As als Trumpf gewählt, so erklären sich die Spieler der Reihe nach, ob sie in der aufgewählten Farbe spielen oder passen wollen. Will keiner in dieser Farbe spielen, so erklärt man sich zum zweiten Male und man darf dann ein Spiel in einer andern Farbe ansagen oder passen. Die Vorhand kann zum ersten Male die gewählte Farbe verpassen, um zu sehen, ob etwa ein Anderer darin spielen will; dies nennt man lauern. Meldet sich Niemand und die Reihe zum Erklären kommt zum zweiten Male an die Vorhand, so darf sie noch immer erklären, daß sie in der gewählten Farbe spielen will. Die übrigen Spieler dürfen nun aber in dieser Farbe nicht spielen. Haben alle 4 Spieler zwei Mal gepaßt, so wird von Neuem gegeben.

Um ein Spiel zu gewinnen, sind 3 Stiche erforderlich; allein man kann auch mit 2 Stichen gewinnen; dann muß aber der Spieler die 2 Stiche bekommen, ehe ein Anderer auch 2 Stiche hat und es dürfen die übrigen 3 Stiche nicht in eine Hand kommen. Im Gegentheil ist das Spiel verloren. Man bedient sich gewöhnlich des Ausdrucks: die ersten beiden Stiche; dieses ist aber nicht wörtlich zu nehmen und von den sämtlichen 5 Stichen nicht gerade der erste und zweite gemeint, sondern 2 Stiche in einer Hand, ehe in einer andern auch so viele sind. — Wenn einer ein Spiel angesagt hat, so kann jeder Andere, der das Spiel in derselben Farbe gleichfalls zu gewinnen denkt, Contra rufen, wodurch man sich zum Gegenspieler aufwirft. Wenn das angesagte Spiel in der aufgewählten Farbe ist, so hat der Contraspielder das Recht, das Wahlblatt an sich zu nehmen und ein beliebiges Blatt dafür abzulegen. In diesem Falle aber muß man Contra sagen, sowie die Erklärung zum Spiel geschehen und ehe ausgespielt ist; denn wenn erst ausgespielt ist, gilt zwar noch die Erklärung zum Gegenspiel, aber man darf das Wahlblatt nicht mehr hereinnehmen. So ist es auch, wenn man zwar zur rechten Zeit Contra ruft, aber nicht auch zugleich den aufgewählten Trumpf hereinnimmt; denn nachdem ausgespielt ist, hat man dieses Recht verloren.

Wenn der Geber einen ausgewählten Wenzel oder ein As hereinnimmt und darauf spielt, oder wenn ein Spiel in einer andern als der ausgewählten Farbe angesagt ist, dann braucht man nicht eher Contra zu sagen, als bis der erste Stich gemacht, aber zum zweiten noch nicht ausgespielt ist. Von den beiden Spielern (Spieler und Contraspieler) kann nur Einer das Spiel gewinnen, aber Beide können es verlieren. Es kann nämlich noch ein Dritter aufzutreten und das Spiel zu gewinnen verlangen, indem er sagt: Recontra! Dies kann geschehen, sobald ein Zweiter Contra gerufen, aber man darf nicht länger damit warten, als bis man den zweiten Stich gemacht hat und denselben umwendet. Der Recontraspieler gewinnt das Spiel gleich dem Spieler oder Contraspieler mit drei Stichen oder mit den beiden ersten, wenn die übrigen 3 nicht in eine Hand kommen, und hat beim Verlust dieselbe Strafe.

Wer ein Spiel verliert, er sei Spieler, Contra- oder Recontra-
 spieler, muß Bête setzen. Da nun immer Zwei verlieren, so müssen Beide Bête setzen. Die Bête richtet sich nach dem Inhalt des Pots, doch steigt sie nicht über vier Stämme, ebenso dürfen auch höchstens 4 Stämme gezogen werden, wenn mehr steht. Unter Dreien werden nur 3 zugelegt und gezogen, unter 5 steigt das Zulegen und Ziehen bis auf 5, und unter 6 auf 6. Wenn ein Spieler revoltirt, stichlos wird, muß er Bête setzen und an die 3 Mitspieler, wenn die ausgewählte Farbe Trumpf war, jedem 2 Stämme, wenn eine andere Farbe Trumpf war, 1 Stamm bezahlen. Wer 3 Stiche oder die beiden ersten macht, ohne daß die übrigen 3 Stiche in eine Hand kommen und nicht Spieler, Contra- oder Recontra-
 spieler ist, zieht nicht aus dem Pot; aber Der, welcher verlor, setzt Bête. Sagt einer ein Spiel an und ein anderer gedenkt alle Stiche zu machen, so kann er den Matsch ansagen und hat damit den Vorzug. Es muß aber durchaus vorher ein Spiel angekündigt sein, sonst ist es nicht erlaubt, den Matsch zu machen. Ist schon ein Blatt ausgespielt, so gilt das Spiel unwiderruflich und ein Anderer kann nicht mehr mit dem Matsch überbieten. Nur wer den Matsch zufällig macht oder vorher ansagt, nicht aber der Contra-
 spieler, bekommt denselben

bezahlt. Der Contraspielder zieht aus dem Teller, wenn er alle Stiche macht und erhält, gleich den andern 2 Mitspielern, in der aufgewählten Farbe 2 Stämme und in einer andern 1 Stamm die für Revolte. Macht ein Spieler den Matsch zufällig, so erhält er, wenn er in der aufgewählten Farbe spielt, von Jedem 2 Stämme, und wenn eine andere Farbe Trumpf war, 1 Stamm. Wer den in ungewählter Farbe angesagten Matsch gewinnt, erhält von Jedem 2 Stämme, und bezahlt eben so viel, wenn er ihn verliert. Ein in der aufgewählten Farbe angesagter Matsch kann nicht vorkommen. — Hat der Spieler seine 3 Stiche gemacht, so kann er weiter spielen, ohne gestraft zu werden, wenn er den Matsch nicht macht. Wenn ein Contraspielder aufgetreten ist, so muß das Spiel stets ausgespielt werden, weil ja derselbe revoltirt werden kann. Wer den angesagten Matsch verliert, aber doch 3 Stiche macht oder wenigstens die beiden ersten, bezahlt zwar seine Strafe an die Mitspieler, zieht aber wegen des einfach gewonnenen Spiels aus dem Pot. Macht er nicht 3 oder die 2 Stiche, so muß er auch Böte setzen, da er nicht nur den angesagten Matsch, sondern auch das Spiel verloren hat. Gewöhnlich zieht der, welcher den angesagten Matsch gewinnt, den ganzen Pot; verliert er ihn, gewinnt aber das einfache Spiel, so zieht er wie gewöhnlich 4 Stämme; verliert er aber den angesagten Matsch und auch das Spiel, so muß er so viel setzen als im Pot steht. An manchen Orten zieht man auch beim angesagten Matsch nicht mehr als 4 Stämme. Wenn der Geber einen Wenzel oder ein As geraubt hat, kann der Matsch nicht angesagt werden, da in diesem Falle der Geber spielen muß.

Fünfter Abschnitt.

Spiele für eine unbestimmte Anzahl von Theilnehmern.

Diese Art der Spiele, welche im Allgemeinen auch vorzugsweise mit dem Namen „Gesellschafts-Kartenspiele“ bezeichnet werden, spielt man mehr der Unterhaltung als des Gewinnes wegen, deshalb in der Regel um einen sehr niedrigen Satz, oder wohl auch ganz umsonst, man müßte denn Nüsse für einen Eisatz gelten lassen wollen.

1. Alliance.

Alliance wird mit einer vollständigen französischen Karte unter 4, 5 bis 6 Personen gespielt. Bei 4 Personen erhält Jeder 12 Blätter, und 4 werden, 1 offen, 3 verdeckt auf den Tisch gelegt. Das offenliegende Blatt zeigt den Trumpf an. Das Kartengeben wechselt nach der Reihe rechts herum. Der Zweck des Spieles ist: die meisten Stiche und möglichst große Anzahl von Figuren zu bekommen. Die Figuren sind: König, Dame, Bube und die Fahne, welche in einer rothen Farbe die 9, in einer schwarzen die 3 ist. Letztere Figur gilt jedoch während des Spiels nur als 9 oder 3.

Die Fahne wird mit 4, der Bube mit 3, die Dame mit 2 und der König mit 1 Marke bezahlt. 7 Stiche machen das Spiel gewonnen, wenn auch noch so wenig Figuren darin sind. Oft hat jedoch der Spieler mit seiner Alliance und die Gegen-

partei eine gleiche Anzahl Stiche, da entscheiden die Figuren; wer nun in seinen Stichen die Fahnen hat, gewinnt. Wäre dies eins von den auf den Tisch gelegten Blättern, so entscheidet der höhere Werth der eingenommenen Figuren.

Glaubt die Vorhand, ein Spiel machen zu können, ohne jedoch Solo zu spielen, so muß sie zuerst um Erlaubniß fragen; wird diese gegeben, so nennt der Spieler die Farbe und ruft den König an, mit welchem er Alliance spielen will, worauf das Spiel beginnt.

Spielt der erste nicht, so kommt es an den Zweiten u. Will ein Anderer, als der, welcher gefragt hat (will Einer nämlich spielen, so sagt er: ich frage, wo nicht, ich passe) in Couleur (Trumpf) spielen, so wird ihm das Spiel überlassen, wenn die Vorhand nicht selbst Couleur, Levée oder Solo spielen will. Auch kann derjenige, welcher erst gepaßt hat, doch hernach in Couleur fragen, Levée sagen oder Solo spielen; nur muß er denjenigen, welcher spielen will, wirklich überbieten.

Wer Levée-Stiche ansetzt, muß, wenn es ihm erlaubt wird, zu spielen, eins von den drei verdeckt liegenden Blättern umwenden und in der dadurch bezeichneten Farbe spielen; doch steht ihm darin frei, die Blätter alle oder nur zum Theil an sich zu nehmen und andere dafür abzulegen.

Hierauf wird ebenfalls ein König zur Alliance gerufen und das Spiel geht wie vorher. Der angerufene König braucht nicht einzustecken, wenn er von einem andern, als dem Spieler angespielt wird; jedoch fällt ihm der Nachtheil zur Last, der für ihn daraus erwachsen kann, wenn der gerufene König nicht ausliegen sollte; in diesem Falle ist dann der Allirter, welcher das nächste Blatt hat. Spielt der Spieler selbst gleich beim ersten Ausspielen die Alliance an, so muß der gerufene König anstecken, außerdem aber nicht. Die übrigen beiden Spielenden sind allezeit natürliche Allirte und zählen ihre Stiche ebenfalls zusammen. Die verlierende Partei erhält ihre Honneurs nicht bezahlt.

Wer Solo spielen will und also die zum Gewinnen nöthigen Stiche allein zu machen gedenkt, steht mit den übrigen drei Spielern in demselben Verhältnisse, als vorhin zwei und drei Allirte gegen

einander. Die Mehrheit der Stiche, und bei gleicher Anzahl derselben, oder wenn diese ausliegt, der höhere Werth der Honneurs (Figuren) entscheiden auch hier. Sagt Jemand Solo an und nennt seine Farbe, es glaubt aber ein Anderer in derselben, durch gute Nebenfarten unterstützt, ganz das Gegentheil machen zu können, so sagt dieser: *R e s i s t a n c e*. Nun spielen diese Beiden gegen einander und von den übrigen zwei Personen, *N e u t r a l e n*, spielt jede für ihr eigenes Interesse. Zwischen den beiden Spielern entscheiden die meisten Stiche und bei gleicher Anzahl derselben bloß die Fahne. Sind die beiden Spieler an Stichen gleich und einer der Neutralen hat in seinen Stichen die Fahne, so hat er, falls er auch nur einen Stich hätte, das Spiel gewonnen und jeder der beiden Spieler bezahlt ihm 4 Marken, und wenn er außerdem noch Figuren hat, diese nach ihrem Werthe. Der andere Neutrale gewinnt und verliert in diesem Falle nichts, er hätte dann eine Figur erobert, welche er von dem bezahlt erhält, der sie ausgespielt oder zugeworfen hat. Sollte sich die Fahne unter den Blättern befinden und sowohl der Solospieler als sein Resistant eine gleiche Anzahl Stiche haben, so haben Beide verloren und Jeder bezahlt an einen der Neutralen 4 Marken.

Im Fall Niemand ein Spiel unternehmen wollte, wird jedes Mal von dem, welcher die Vorhand hat, *Levéé* gemacht, dies aber nur wie bloße *Alliance* bezahlt.

Alliance ohne *Levéé* gilt 2 Marken, Solo 4 und *Levéé*, sobald man nicht dazu verbunden ist, dem Solo gleich. Die Honneurs werden nach dem oben angegebenen Verhältnissen besonders bezahlt. Beim Solo bezahlt der Resistant den Preis dafür doppelt, die Honneurs aber wie die Neutralen. Gewinnt der Resistant, so muß ihm sein Gegner das Solo doppelt bezahlen. Wer Solo ohne *Resistance* gewinnt, bekommt von jedem der drei übrigen Spieler, ohne die Honneurs, 4 Marken, und bezahlt auch jedem so viel, wenn er verliert. Die ersten Stiche in einer Folge bis zum Gewinn werden mit 2 Marken bezahlt, wer alle Stiche macht, bekommt dafür 6, welcher Preis aber keine Erhöhung leidet, wenn man es vorher ansagen wollte. In *Couleur* gilt Alles doppelt.

Das As, wenn es nicht à tout (Trumpf) ist, gilt bloß als 1, kommt in Noth nach dem Buben und in Schwarz ist es das niedrigste Blatt; in der Trumpffarbe aber sticht das As den König. Die übrigen Figuren gelten nach ihrem bekannten Range.

Wird Alliance von 5 Personen gespielt, so bekommt jede 10 Blätter, und es werden nur 2 Blätter, 1 offen und 1 verdeckt, aufgelegt. Spielen 6 Personen, so erhält jede 8 Blätter und das Auflegen ist wie unter 4 Personen. Im ersten Falle giebt es, nach gewählter Alliance, allezeit 3, im zweiten 4 natürliche Allirte; alles Uebrige im Verhältnisse wie unter 4 Personen.

Alliance kann auch mit deutscher Karte unter 4 Personen gespielt werden. Hier vertritt der Ober die Stelle der Dame, der Unter die des Buben und die Sieben in jeder Farbe die Fahne. Jeder bekommt 8 Blätter, und da hier die Karte aufgeht, so müssen aus einer andern Karte 4 Blätter aufgelegt werden, welche der Kartengeber von dem ihm zur Rechten sitzenden Spieler, dem das Abheben zukommt, herausziehen läßt. Bei Levée findet hier kein Kaufen statt.

2. Brusquemille (le jeu de la Brusquemille).

Dieses französische Spiel kann von 2 bis 5 Personen gespielt werden; von 2 oder 4 mit 32, von 3 oder 5 mit 30 Karten, wo dann 2 Sieben herausgenommen werden. Die Aße und Zehnen als die höchsten Blätter des Spiels (den König, Dame u. folgen erst nachher), werden die Brusquemille genannt. Jeder Spieler erhält 3 Karten, die übrigen bleiben zum Talon, dessen oberstes Blatt zum Trumpf gewählt wird. Dieses Wahlblatt kann in dem Laufe des Spiels von dem, welcher die niedrigste Karte von der Trumpffarbe, z. B. die 7 oder 8 erhält, eingetauscht, geraubt werden. Nachdem gegeben ist, spielt der dem Geber zur Rechten Sitzende die schlechteste Karte aus, welche er hat. Die Nachspieler geben beliebig zu und dürfen jetzt nicht Trumpf bekennen, wenn sie auch einen solchen haben. Geftochen kann das ausgespielte Blatt nur durch ein

gleichfarbiges höheres Blatt oder durch Trumpf werden. Wenn z. B. A. Coeur-7 ausspielt, B. Careau-8, C. Treff-9, D. Treff-Buben zugabe, so würde der Stich, falls nicht Careau oder Treff Trumpf wäre, dem ausspielenden A. gehören. Wenn der Stich gemacht ist, nimmt jeder Spieler ein Blatt vom Talon, und zwar der, welcher den Stich macht, die oberste, die übrigen nach dem Sise. Der, welcher den letzten Stich machte, spielt nun wieder aus und so geht es bis auf die letzten Blätter des Talon, wo dann der Hintermann den letzten Stich macht, den Wahltrumpf oder den dafür hingelegeten niedrigsten Trumpf nimmt. Ist der Talon völlig abgehoben und sind nur noch in jeder Hand 3 Blätter, dann muß Farbe bekannt werden; doch braucht man Renonce nicht zu stechen, sondern kann beliebig abwerfen. Wer ein As einbringt, erhält von jedem Spieler 2 Points, verliert er es dagegen, so bezahlt er an jeden 2 Points. Ebenso gewinnt oder verliert derjenige 1 Point, welcher eine Zehn einbringt oder verliert. Die Zehnen können nur durch gleichfarbige Asse oder Trumpf gestochen werden, die Asse nur durch Trumpf. In den Karten übrigens gewinnt Jeder nach Maßgabe der Augen oder Points in seinen Stichen. Ein As zählt 11, eine Zehn 10, ein König 4, eine Dame 3, ein Bube 2 Points, die übrigen Karten zählen gar nicht, sondern bloß stichweise, indem für jeden Stich in welchem kein As, König, Bube, keine Zehn oder Dame ist, 1 Point gerechnet wird. Wer nun die meisten Points zählt, erhält von den Uebrigen so viel, als ihnen an der Summe des Ersteren, die die meisten Points Zählenden fehlt.

Das Kartengeben geht von der Rechten zur Linken und der Preis der Points ist vor dem Anfange des Spiels zu bestimmen.

3. Commerce.

1. Das französische Commercepiel.

Bei der ersten Art des vorzüglich in Frankreich üblichen Commercespieles bedient man sich einer französischen Karte von 52 Blättern und es können 3, 10, 12 und mehrere Personen daran Theil

nehmen. Das Loos entscheidet, wer zuerst giebt. Nachdem die Karten gemischt sind, wird links abgehoben und rechts gegeben. Jeder Spieler erhält 3 Blätter, entweder auf einmal oder einzeln, ebenso auch eine Anzahl Marken, denen man einen beliebigen Werth giebt, und von denen beim Anfange des Spiels von Jedem eine Marke in den Pot gesetzt wird. Man gewinnt auf dreifache Weise: 1) durch das Zählen der Points, 2) durch einen Sequenz oder 3) durch ein Kunststück (Pocher, tricou).

Um Points zu zählen, muß man 2 und 3 Karten von einer Farbe haben. Das As gilt 11, jedes Bild 10 Points und die übrigen Blätter nach den Augen. Die mehreren Points gehen den wenigern vor.

Sequenz nennt man, was im Piquet eine Tertie ist, nämlich das As, König Dame, Bube *zc.* Die höhern Sequenzen gehen den niedrigen vor.

Das Kunststück besteht in 3 Assen, 3 Königen, 3 Damen *zc.* — Auch hier hat das höhere vor dem niedrigen Kunststück den Vorzug.

Der Pot wird durch eins von diesen Spielen gewonnen; das Kunststück geht dem Sequenz, die Sequenzen gehen den Points vor.

Der, welcher mischt, heißt der Bankhalter, und der Talon die Bank. Trumpf wird nicht gewählt.

Nachdem die Karten gegeben sind, legt der Bankhalter den Talon vor sich hin und sagt: Wer will anfangen? die Vorhand erwidert darauf nach Beschaffenheit ihrer Blätter: ich kaufe, oder: ich tausche. Kaufen heißt, von dem Bankhalter, gegen Erlegung einer Marke, eine Karte erlangen, welche er oben von dem Talon nimmt und wofür der Käufer ihm eine andere aus dem Spiele giebt, die unter den Talon gelegt wird. Eine Karte mit seinem Nachbar rechts wechseln, wofür man nichts zahlt, heißt tauschen. So kauft und tauscht Jeder. Einer nach dem Andern der Reihe nach, bis er gefunden hat, was er sucht. Es versteht sich von selbst, daß man beim Kaufen oder Tauschen darauf sieht, möglichst viele Points, einen Sequenz oder ein Kunststück zu erhalten.

Wer zuerst 20, 30 oder 31 zählen kann, er mag schon gekauft haben oder nicht, oder wenn er einen Sequenz oder ein Kunststück hat,

zeigt sein Spiel auf, und ist nicht verpflichtet, zu warten, bis die Tour von Neuem anfängt, und Die, welche nach ihm an der Reihe sind, dürfen nicht mehr kaufen und müssen mit dem Werthe der Karten zufrieden sein, die sie in der Hand haben. Dies ist auch der Fall, wenn die Vorhand gleich zu Anfang der Tour ein Spiel aufzeigt. Nachdem nun alle ihre Karten aufgelegt haben, erweist sich, wer den Pot gewinnt.

Der Bankhalter zieht von Jedem, welcher eine Karte kauft, 1 Marke, er selbst aber zahlt nichts, wenn er kauft. Haben mehrere Spieler eine gleiche Anzahl Augen, Niemand aber einen Sequenz oder ein Kunststück, so gewinnt der Bankhalter. Gewinnt der Banquier, so bekommt er von Jedem, welcher gekauft hat, außer dem Pot noch eine Marke. Auch kann der Bankhalter tauschen, doch muß er seinem Nachbar links unentgeltlich eine Karte aus seinem Spiele geben.

Wenn der Banquier nicht gewinnt, so muß er dem Gewinnenden 1 Marke bezahlen, was er auch für ein Spiel in der Hand habe.

Sind die Karten falsch oder schlecht gegeben, oder liegt ein Blatt umgekehrt, so wird von neuem gegeben.

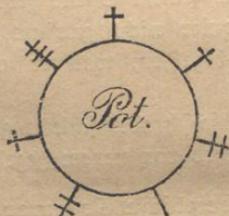
2. Das deutsche Commercespiel.

Die zweite, vorzüglich in Deutschland gebräuchliche Art Commercespiel unterscheidet sich von der ersten dadurch, daß hier kein Bankhalter ist und jeder Spieler seine Blätter gegen die auf dem Tische liegenden Karten wechseln kann. Es wird auch mit der französischen Karte von 2 bis 10 Personen gespielt. Spielen weniger Theilnehmer, so nimmt man die niederen Blätter aus dem Spiele. Der Geber wird durch's Voos bestimmt und es wird rechts abgehoben und links herum gegeben. Jeder Spieler erhält 3 Blätter; eben so viel werden auf den Tisch offen hingelegt. Man giebt die Karten einzeln, und wenn der Geber sich seine Blätter gegeben hat, erhält der Tisch die seinigen. Jeder Spieler setzt einen bestimmten Einsatz in den Pot. Die Points, Sequenzen und Kunststücke gelten wie beim französischen Commercespiele. Wenn nun das Spiel beginnt, legt der

Geber 3 Tischkarten seinem Nachbar links offen vor und dieser nimmt nun zuerst von diesem 1, 2 oder alle Blätter und legt dafür eben so viele wieder weg; darauf tauscht der folgende zc. der Reihe nach.

Wer mehr als 1 Blatt nimmt, erklärt damit, daß er paßt; d. h. er darf dann nicht mehr tauschen.

Wer Karten hat, mit welchen er zu gewinnen hofft, tauscht nun nicht weiter und giebt dieses durch: Ich passe, zu erkennen. Haben nun nach und nach Alle gepaßt, so legt Jeder sein Spiel auf. Wer am wenigsten hat, erhält einen Quersrich über den geraden nach ihm von der Mitte des Tisches gehenden. Man macht nämlich in der Mitte des Tisches mit Kreide einen Kreis und zieht aus diesem, nach dem Sitze des Spielenden, einen Strich, so z. B., wenn 7 Spieler sind:



Wer zum zweiten Male die wenigsten hat, bekommt den zweiten Quersrich, und ist dies zum dritten Male der Fall, so hat man das Recht an den Pot verloren, spielt in dieser Tour nicht weiter mit und ist todt. Wer zuerst todt ist, kann sich gegen einen neuen Einsatz wieder einkaufen. Ein Zweiter darf sich nicht einkaufen; doch nur mit so vielen Strichen als Der hat, welcher am niedrigsten steht.

So oft alle gepaßt haben und einer einen Strich bekommen hat, wird von Neuem gemischt, abgehoben und gegeben. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt den Pot. Die beiden Letzten spielen gewöhnlich saßfrei, d. h. wer gewinnt, zahlt dem andern den Einsatz heraus. Drei Striche sind das Meiste, was man für eine Tour annimmt; doch spielt man auch mit 2 Strichen oder mit 1 Striche.

Haben zwei Spieler gleiche Karten, so verliert die Hinterhand. Den beiden Letzten, welche die Tour ausspielen, steht es frei, aufzumischen und sich von Neuem Karten zu geben. Geschieht dies, so muß dann die Hinterhand passen, wenn sie drei Mal Karten gewechselt hat.

Will der Geber die Tischkarten nehmen, so muß es geschehen, ehe er seine eigenen Blätter gesehen hat, und er darf dann nicht mehr tauschen.

Ist die Karte vergeben oder liegt ein Blatt im Talon umgekehrt, so wird von Neuem gegeben. Keiner der Spielenden darf während des Spieles den Talon durchblättern, um zu sehen, welche Blätter heraus sind.

4. Dreiblatt.

Das Dreiblatt wird mit einem vollständigen Spiele zu 52 Karten, von 2 oder 4 Spielern gespielt. Die Dreien sind die höchsten Karten, dann folgen die Zweien, die Däuser, Könige zc. bis zu den Vieren, welche die niedrigsten sind. Jeder Spieler erhält 3 Karten. Die Vorhand A. überlegt erst nach ihren Karten, ob es rathsam sei, zu spielen; hat er sehr niedrige Karten und legt er sie weg, bezahlt der Geber 1 Point und es wird von Neuem gegeben. Ist dies nicht der Fall, so spielt er eine Karte aus. Nun überlegt der Geber B. seiner Seits, ob er sich auf das Spiel einlassen kann. Sind seine Karten so schlecht, so legt er sie weg, bezahlt der Vorhand ein Point und es wird von Neuem gegeben. Findet B., daß er sich aufs Spiel einlassen kann, so legt er gegen die Karte des A. ebenfalls eine Karte aus. Ist diese eine Karte von derselben Farbe, aber von höherem Werthe, wodurch die Karte des A. gestochen wird, oder eine höhere oder eine gleich hohe von einer andern Farbe, so hat A. immer noch die Wahl, das Spiel fortzusetzen oder sich gegen Bezahlung eines Points zurückzuziehen. Spielt A. aber weiter, so kommt es darauf an, wer die meisten Stiche macht. Wer 2 oder alle 3 Stiche macht, gewinnt 5 Points. Wenn Jeder 1 Stich macht und die dritte Karte Beider von gleich hohem Werthe ist, so daß der dritte Stich unent-

schieden bleibt, so gewinnt keiner von Beiden und im nächsten Spiele wird doppelt bezahlt.

Das Spiel unter Vieren wird uneigentlich so genannt, indem doch nur 2 spielen. Es spielen nämlich immer 2 und 2 zusammen und Jeder giebt seinem Mitspieler seine beste Karte, wogegen dieser die schlechteste weglegt und dann wie vorhin spielt.

Das in Deutschland übliche Dreiblatt, Pochen oder Tippen ist vom vorigen ganz verschieden. Die 3 sind nicht die höchsten Karten, sondern die einzelnen Blätter haben ihren gewöhnlichen Werth. Die Farben gelten und müssen bedient werden. Nicht 2 und 4, sondern 3 (an manchen Orten 6, 8 und mehr) Personen spielen. Der Geber setzt 3 Points, giebt links herum Jedem 3 Karten zu 2 auf ein Mal und legt dann einen Trumpf auf. Nun erklärt die Vorhand A., ob sie spielen wolle; wo nicht, legt sie ihre Karten weg. Dann erklärt sich B.; will dieser gleichfalls passen, so gewiant der Geber C. den Einsatz, jedoch nur, wenn er einen Trumpf hat. Hat er keinen Trumpf, so bleibt der Satz stehen, die Karten werden aufgemischt, A. giebt weiter und setzt 3 Points zu. Haben sich alle Spieler zum Spielen erklärt, so spielt die Vorhand aus, und wenn die beiden Andern die ausgespielte Karte nicht durch eine höhere von derselben Farbe oder, wenn sie Renonce haben, durch Trumpf überstechen können, so ist der Stich sein *zc.* Macht jeder der 3 Spieler 1 Stich, so gewinnt Jeder 1 Point aus dem Satz. Macht einer 2 und einer keinen, so gewinnt jener 2 Points, und dieser setzt so viel, als im Pot steht. Macht einer 3 Stiche, so gewinnt er den ganzen Einsatz und die andern Beiden setzen Jeder den vollen Pot als Bête. Nach denselben Grundsätzen wird verfahren, wenn nur 2 *zc.* sich zum Spielen erklären.

Zuweilen wird auch mit *fiducit* gespielt, d. h., daß der Geber, wenn einer oder beide andere Spieler sich zum Spiel erklären, nicht passen darf, sondern gegen sie spielen muß, dafür aber den Vortheil hat, gegenweglegung einer seiner 3 Karten, den aufgewählten Trumpf *e i n t a u s c h e n* zu dürfen. Wenn so gespielt wird, kann der Fall nie vorkommen, daß der Satz stehen bleibt, weil, wenn auch die beiden

Vorspieler passen, der Geber durch die Wahlkarte doch immer einen Trumpf hat, also den Einfaß ziehen kann.

Fiducit (oder ich rieche) muß der Kartengeber erklären bevor er das Trumpfblatt aufwirft. Ist dieses so klein, daß er selbst nach Eintausch desselben sich nicht getraut, wenigstens 1 Stich zu machen, so darf er sich legen, und zahlt dafür den laufenden Satz einfach: spielt er aber mit und verliert dennoch, dann zahlt er doppelt.

Man spielt das Tippen auch mit Hupf und Sprung, d. h. wenn abgehoben wird, sieht man das unterste Blatt jedes Häufchens an, und ist dasselbe ein As oder eine Sieben, so geht das Geben über; der Uebersprungene aber setzt den Kartentamm in den Pot. Sind beide unteren Karten ein As oder eine Sieben, so rückt das Geben unter gleicher Bedingung um 2 Plätze weiter.

Wird nicht gerochen, so darf der, welcher die Sieben hat, mit derselben das aufgeworfene Trumpfblatt rauben, d. h. dagegen umtauschen, er muß dies aber sofort thun, ehe die Erklärung des Mitspielers von der Vorhand abgegeben ist.

Dreiblatt ist in einigen Ländern als Hazardspiel verboten und wird, um dies Verbot zu umgehen oder um es höher zu treiben mit 4 oder 6 Blättern gespielt, wobei dieselben Regeln gelten, nur daß dann für jedes Blatt von dem Kartengeber ein Einfaß gemacht wird.

Um die Bêtes nicht zu hoch zu treiben, bestimmt man zuweilen auch für dieselben einen höchsten Satz und was über diesen geht, wird zurückgelegt und erst für das nächste Geben eingesetzt.

Um Bêtes herbeizuführen, ist es auch üblich, daß bei dem einfachen Kartentamm alle Spieler mitgehen müssen.

5. Dreifaß. (Le jeu de la Belle, du Flux et du Trent et un.)

Dreiblatt oder das Dreifaß-Spiel ist aus mehreren andern Spielen zusammengesetzt und wird mit einem vollen französischen Spiele von einer beliebigen Anzahl Personen gespielt, von denen jede 3 Einfäße, einen für die Schöne (pour la belle).

einen für die Folge (drei auf einander folgende Blätter von gleicher Farbe, pour le flux) und einen für 31 (Trent et un) macht.

Der Geber giebt rechts herum jedem Mitspieler 2 Karten verdeckt und eine offen. Der, dessen aufgelegtes Blatt das höchste ist, zieht die Schöne; haben dagegen zwei Spieler dieselbe höchste Karte, so bleibt die Schöne stehen, und gilt im folgenden Spiele doppelt. Das As gilt aber hier nur nach dem Buben; auf die 31 geht es über den König und gilt 11 Points.

Den auf die Folge gemachten Einsatz gewinnt Der, welcher die höchste Folge hat. Sollten mehrere Spieler eine gleich hohe oder keiner derselben eine Folge haben, so bleibt der Satz zum folgenden Spiele stehen und wird verdoppelt. Der Einsatz auf 31 wird von demjenigen Mitspieler gezogen, welcher durch Kaufen 31 oder die der Zahl 31 am nächsten kommenden Augen, z. B. 29, 27 u. zählt.

Wer die Vorhand hat, erklärt zuerst, ob er genug habe, oder noch kaufen wolle, in welchem Falle ihm der Bankhalter aus dem Talon von oben herab ein Blatt giebt. So geht es bis zum Letzten. Nun kann man zum zweiten und dritten Male kaufen, aber stets nur eine Karte und der Reihe nach. Wer über 31 kauft ist todt.

Haben mehrere 31, so gewinnt Der, welcher sie zuerst erhalten hat. Sollte Niemand 31 haben, und Mehrere die dieser Zahl zunächst kommenden Points, z. B. 28, so bleibt auch dieser Einsatz zum folgenden Spiele stehen.

Bankhalterschaft, Wechsel derselben und Einsatzsumme werden vor Beginn des Spiels bestimmt.

6. Dreizehn (le jeu de treize).

(Mit Blüchern zu vergleichen.)

Dreizehn, französischen Ursprungs, wird von einer beliebigen Anzahl Spieler, deren jeder einen vor Beginn des Spieles bestimmten Einsatz vor sich macht, mit einem vollen Spiele von 52 Blättern gespielt. Der Bankhalter wird durch's Loos erwählt.

Nach der Anzahl der in jeder der vier Farben vorhandenen 13

Blätter zählt der Bankhalter von 1 bis 13 und legt so viele Blätter aus dem Spiele offen auf den Tisch vor sich hin. Stimmt keine der genannten 13 Zahlen mit der gleichzeitig aufgelegten Karte, so zählt er jedem Spieler seinen Einsatz und giebt die Bankhalterenschaft seinem Nachbar rechts ab; stimmt aber eine überein, so zieht er den Satz sämtlicher Spieler, behält die Bank, läßt von Neuem setzen und fängt, ohne aufzumischen, von vorn zu zählen an.

Das As bedeutet 1, die zwei 2 u., der Bube 11, die Dame 12, der König 13. Wer also z. B., indem er die Zahl 12 nimmt, eine Dame auflegt, hat gewonnen.

Sollten, wenn der Talon sich zum Ende neigt, Karten fehlen, um bis 13 zählen zu können, so werden die abgespielten, auf den Tisch gelegten Karten aufgemischt, der Bankhalter zieht die fehlenden heraus, steckt sie unten hin und zählt nun bis zu Ende. Die Bank geht verloren, wenn der Bankhalter von allen 13 Blättern keins getroffen hat. Auf die Farben kommt nichts an.

Die Bank wechselt der Reihe nach rechts herum, indeß kann auch das Halten der Bank, wie in allen ähnlichen Spielen abgelehnt werden. Der Bankhalter darf einen höchsten Satz bestimmen, auch kann ein Bankhalter nie mehr verlieren, als er ausgelegt hat.

7. Karten-Lotterie.

Die Zahl der an diesem Spiele Theilnehmenden ist beliebig. Man nimmt 2 vollständige Spiele französische Karten; von dem einen wird eine gleiche Anzahl Blätter an die Gesellschaft rechts herum vertheilt. Bleiben einige Karten übrig, so können sie um den für das einzelne Blatt festgesetzten Preis, oder noch besser durch Versteigerung, von den Spielern gekauft werden. So viel Blätter Einer hat, so viel Points muß er in den Pot setzen. Nachdem Jeder seine Blätter vor sich hingelegt hat, läßt man aus dem andern vollständigen Spiele 4 oder 5 Blätter ziehen, legt sie verdeckt nebeneinander auf den Tisch und setzt das einzelne Geld darauf, so daß das eine Blatt das große Loos ist

und die andern kleinere Gewinne werden, von denen einer immer größer, als der folgende sein muß. Die übrigen Blätter, wovon die zum Loosen gezogenen genommen sind, nimmt nun Jemand aus der Gesellschaft verdeckt in die Hand, wirft ein Blatt nach dem andern auf, ruft es aus und legt es auf den Tisch. Wer das ausgerufene Blatt unter den seinigen hat, muß es neben das ausgerufene hinlegen.

Sind nun noch einige Blätter zum Ausrufen übrig, so haben Die, welche ihre Karten alle verloren haben und auf den Gewinn verzichten müssen, die Freiheit, von Denen, welche noch Blätter haben, eins oder mehrere zu kaufen, welche dieses abschlagen oder dafür nach Belieben verlangen können. Sind die Karten bis auf die auf dem Tische verdeckt liegenden, worauf die Gewinne stehen, ausgerufen, so wählen Die, welche dieselben Blätter von dem andern Spiele haben, diese auf und ziehen den auf denselben Karten stehenden Gewinn, worauf auf's Neue angelegt wird.

8. Kollowrat.

An diesem Spiele können 7 bis 8 Personen Theil nehmen. Alle setzen gleichen Einsatz in den Pot, und von einer vollständigen französischen Karte werden die vier obersten Blätter offen auf den Tisch gelegt.

Ist ein Blatt doppelt unter denselben z. B. 2 Assen, so steckt man eins davon wieder in das Spiel und legt dafür das oberste der übrigen Karten hin; dies geschieht so oft, bis alle vier Blätter verschieden sind. Jeder Spieler erhält darauf 3 Karten, wovon er das oberste offen, die beiden andern verdeckt vor sich hingelegt und die übrigen werden bei Seite gelegt. Die Borhand sieht nun nach, ob sie unter ihren 3 Blättern eins hat, das einem oder mehreren zusammengenommen von den 4 auf dem Tische liegenden gleich ist. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11, das As und die übrigen Blätter gelten nur so viel, als Augen darauf stehen. Wer nun z. B. einen König hat, und es liegen auf dem Tische ein König, eine 8, 4 und ein As, oder eine 10 und eine 3, so nimmt er vom Tische so

oft und so viele Blätter weg, als er aus demselben 13 zusammenzählen kann; auch nimmt er mit seinem Blatte die Häufchen der andern Mitspieler weg, bei denen er das nämliche Blatt oben auf ihren Haufen liegen findet; so wie auch die Häufchen, wo die obersten Blätter von verschiedenen Haufen beim Zusammenrechnen der Augen so viel betragen, als sein Blatt; wenn z. B. bei Einem die 9, beim Zweiten die 4 und beim Dritten ein As wäre, und er hätte einen König, so nimmt er allen Dreien ihre Häufchen Karten und legt sie vor sich auf einen Haufen; das Blatt aber, womit er alles dieses nimmt, muß er allemal oben auslegen; daher nimmt der Nachbar das zusammengebrachte Häufchen sogleich durch ein anderes Blatt von dem gleichen Werthe wieder weg. Kann einer nichts weglegen, so muß er eins von seinen in der Hand habenden Blättern zu den anfangs aufgelegten 4 Karten auf den Tisch legen. Hat aber einer Blätter in der Hand, die sich weder unter denen auf dem Tische, nach oben auf den Häufchen der andern Spieler befinden, z. B. eine 9, diese läge aber oben auf seinem eigenen Haufen, so braucht er diese nicht auf den Tisch zu legen, sondern er legt sie auf seinen eigenen Haufen, auf die 9. Das Wegnehmen oder Hinlegen geht nach der Vorhand und Keiner darf es eher thun, als bis ihn rechts herum die Reihe trifft. Sind die Karten vom ersten Herumgeben alle weggespielt, so werden die Uebrigen vom Spiele vertheilt, und sollten, wenn Jeder zum zweiten Male eine gleiche Anzahl Blätter erhalten hat, noch einige übrig bleiben, so werden diese auf den Tisch offen hingelegt. Wer den letzten Stich macht, nimmt die auf dem Tische liegenden Karten alle an sich, er mag sie mit einem seiner Blätter zusammenzählen können oder nicht, und wer von Denen, welche Kartenhäufchen vor sich haben, die meisten Blätter hat, gewinnt den Pot, worauf der folgende von Neuem mischt und giebt.

9. Poch.

Zu diesem Spiele ist zunächst ein Brett erforderlich, von welchem wir hier Abbildung geben.

As.	
König.	
Dame.	
Bube.	
Zehn.	
Mariage.	
Sequenz.	
Poch.	

Es können an diesem Spiele, zu welchem die vollständige französische Karte von 52 Blättern erforderlich ist, 3 bis 6 Spieler Theil nehmen; unter 3 sind nicht zulässig und bei mehr als 6 vermindert sich das Interesse des Spiels zu sehr.

Der, von welchem das erste As ausgewählt wird, ist erster Kartengeber. Er läßt rechts abheben, und giebt links herum Jedem 5 Karten, erst 3 und dann 2. Wenn er sich selbst auch die Karten gegeben hat, deckt er das nächste Blatt, und dies ist Trumpf.

Vor Beginn des Spiels setzt jeder Spieler in jede der Reihen,

die das obige Brett bezeichnet, ausgenommen in die unterste, 1 Marke, und damit die Marken aus der einen Reihe nicht in die andere geschoben werden, müssen die Reihen durch kleine, etwas erhabene Leisten von einander getrennt sein, an dem Rande aber dürfen sie keine Leisten haben, damit sich der Saß leicht herabnehmen läßt. Hat jeder Spieler seine Karten gesehen, so wird angefragt, d. h., wer das As, den König, die Dame in Atout hat, zieht, was in der mit As, König oder Dame bezeichneten Reihe steht: bei dem Sequenz entscheidet der höchste, bei gleichen Sequenzen in Nebenfarben entscheidet die Vorhand.

Um den Saß für die Mariage zu ziehen, muß man König und Dame in Trumpf zusammen haben.

Kommt eine der auf dem Brett bezeichneten Figuren oder Zusammensetzungen in einem Spiele nicht heraus, so bleibt der Saß dafür stehen, der neue Saß kommt hinzu, so oft sich der Fall wiederholt, und Der zieht dann Alles, welcher das Blatt oder die Zusammenstellung zunächst bekommt. Sind alle Ansagen gezogen — und es ist dazu nöthig, daß man das Angefragte vorzeigt — so kommt die Reihe an das Pochen. Hat nämlich die Vorhand, oder wenn diese paßt, eine der zunächst Sitzenden 2 oder mehr Blätter von gleichem Werthe, z. B. 2 Könige, 3 Buben, 4 Sechsen zc., so sagt sie: ich poche, und setzt zugleich in die oben angegebene Rubrik eine beliebige Anzahl Marken.

Jeder der andern Spieler, welcher ebenfalls gleiche Blätter in seiner Hand hat, sagt dann, wenn er den Andern überbieten zu können glaubt ich halte es, und setzt dabei eben so viel Marken, als Jener ausgebaut hat, in die Rubrik. Glaubte einer von denen, welche gehalten haben, daß seine Karten besser sind als die des Andern, so sagt er: ich poche nach und setzt dann neuerdings eine beliebige Anzahl Marken zu den übrigen, welche wieder von den Andern gehalten werden, worauf es Jedem freisteht, nochmals nachzupochen, nur nicht dem, welcher zuerst nachgepocht hat.

Wer das Nachgepochte nicht mehr mithalten will, tritt von dem Spiele zurück und giebt das bereits Gesezte verloren.

Wird nicht mehr nachgepocht, so zeigen die, welche zugelegt mithalten haben, ihre Ansage auf und der zieht Alles, der das höchste

Kunststück hat, wobei aber zu merken ist, daß nicht 3 Blätter zum Kunststück erforderlich sind, sondern das schon zwei gleiche dazu genügen. Bei dem Pochen finden verschiedene Feinheiten Statt, z. B. daß die Vorhand, welche mit einer schwachen Karte zuerst pocht, einen starken Ausfuß macht, um dadurch die Andern einzuschüchtern, oder daß Einer, der nicht viel hat, stark nachpocht in gleicher Absicht; oder daß Einer, der eine starke Ansage hat, z. B. 3 Könige, oder 3 As, oder gar ein geviertes Kunststück zuerst nur einen kleinen Ausfuß macht, um den Andern zum Nachpochen zu verleiten und dann selbst noch mehr nachzupochen.

Ist der Poch entschieden, so spielt die Vorhand aus und die Karten gelten dabei nach der natürlichen Folge. Wer das höchste Blatt hat, nimmt den Stich; wer aber nicht bedienen kann, darf auch kein Blatt zugeben.

Wer den Stich genommen hat, spielt dann auf's Neue aus, und wer sein letztes Blatt aus der Hand ausspielt, bekommt, ohne daß die, welche die Farbe noch in der Hand haben, zugeben dürfen, von jedem Mitspieler so viel Marken bezahlt, als er noch Karten in der Hand hat.

10. Rabouge.

An der Rabouge können zwei oder so viel Spieler Theil nehmen als irgend wollen.

Man spielt es mit mehreren vollständigen Spielen der französischen Karte, je mehr, desto besser, wenigstens muß man aber auf jeden Spieler ein volles Spiel rechnen.

Alle diese Karten werden gut unter einander gemischt und es nimmt dann jeder Spieler davon so viel Mal sieben Blätter, als vollständige Spiele auf ihn gerechnet sind. Diese mischt er besonders, läßt sie von seinem Nachbar zur Rechten abheben und legt sie dann verdeckt vor seinen Platz hin, den Jeder nach Belieben wählen kann.

Dieses verdeckte Häufchen wird der Stoc genannt; haben Alle ihren Stoc gelegt, so wird das oberste Blatt aufgedeckt, und wer das höchste hat, legt an.

Die Reihenfolge der Karten ist die natürliche; bei der Bestimmung des Anlegens aber gilt der König als das höchste Blatt.

Von dem ganzen Vorrath der Karten, die sehr tüchtig gemischt sein müssen, nimmt nun jeder Spieler eine beliebige Anzahl, jedoch ungefähr so viel, als bei gleicher Bertheilung auf ihn kommen müssen. Der, an welchem das Anlegen ist, nimmt von diesen Blättern 5, mischt sie und legt dann das erste mitten auf den Tisch.

Dieses erste Blatt heißt der Ausleger und alle andern Blätter von derselben Größe werden ebenfalls offen auf den Tisch gelegt, sobald sie sich zeigen.

Der Anfangende legt die noch übrigen 4 Blätter, die er in der Hand hat, vor seinen Platz offen hin und hat das Recht, dazu 4 Häufen zu legen.

Fände sich bei diesen Blättern noch eins, welches unmittelbar aufwärts auf das auf dem Tisch ausgelegte Blatt folgt, so legt er es darauf, und ebenso jedes, welches er auf diese Weise noch los werden kann.

Bei dem Legen seiner Häufchen muß man darauf sehen, daß die Blätter zu unterst kommen, welche man auf den Ausleger zuletzt legen muß.

Hat der Eine seine Karten gelegt, so kommt der zunächst rechts Sitzende an die Reihe, und dieser legt dann ebenfalls zuerst auf die Tischhäufchen und dann auf seine eignen Häufchen.

Kann man ein Blatt von dem Stock legen, so muß man dieses vor den andern Blättern vorziehen, weil es doppelt bezahlt wird, während man die andern Blätter nur einfach bezahlt. Ist das oberste Blatt von dem Stock benutzt, so dreht man das nächstfolgende wieder um und so fort.

Wer den Stock zuerst ganz abgelegt hat bekommt von jedem der übrigen Spieler jedes Blatt, welches dieselben noch in ihrem Stock haben, mit 2 Marken bezahlt, und ebenso der nächstfolgende und alle andern, die ihren Stock los werden. Wenn auf eines der Tischhäufchen das 13te Blatt gelegt wird, d. h. das, welches unmittelbar vor dem Ausleger vorhergeht, nämlich bei der 10, die 9, bei der 6 die 5, bei dem As der König &c., so ist eine

Kabouge voll, und wer dies Schlußblatt legte, nimmt das Häufchen oder die Kabouge an sich.

Geht das Spiel zu Ende und einer der Spieler hätte die fünfte Legeblätter nicht mehr, so läßt er sich von einem der andern so viel geben, als ihm fehlen. Sind keine Karten mehr zu verlegen, so wird von den bereits vor den Spielern liegenden Häufchen noch so viel auf die Tischhäufchen gelegt als geht. Kann keiner mehr etwas legen, so ist das Spiel beendigt. Wer die meisten Kabougen hat, bekommt dann von jedem Andern so viel Mal 5 Points bezahlt, als sie weniger Kabougen haben wie er. Diese Bezahlung geht der Reihe nach rechts herum.

Hat der Hauptgewinner von allen Spielern seine Marken bekommen, so läßt sich der, welcher nach ihm die meisten Kabougen hat, auf gleiche Weise bezahlen und nach ihm alle Uebrigen, so daß also der, welcher die allerwenigsten hat, an alle Uebrigen bezahlen muß.

Sind die Kabougen bezahlt, so erfolgt die Bezahlung der Blätter. Hier bekommt der, welcher die wenigsten hat, von den Uebrigen so viel Mal 1 Point bezahlt, als jeder derselben mehr Blätter hat, nach ihm der zweite Niedrigste, dann der Dritte und so fort, wie bei Bezahlung der Kabouge, so daß also der, welcher die meisten Blätter hat, an alle Uebrigen bezahlen muß.

Man spielt Kabouge auch noch mit der Veränderung, daß Jeder, der am Spiele ist, wenn er auf die Tischblätter nichts mehr legen kann, zuerst seinem Nachbar zur Rechten auf dessen Haufen mit Ausnahme des Stocks, auf- und abwärts legen kann, was darauf paßt und wenn er hier von seinen Karten nichts mehr los werden kann, auch seinem Nachbar zur Linken. Dies hat aber die Unannehmlichkeit sehr häufiger Hin- und Herlegerei zur Folge und man spielt daher Kabouge nur selten so.

Eine andere, häufigere Spielart ist, daß jeder Spieler nur einen einzigen Haufen legt, dann aber zunächst seinem nächsten Nachbar und dann allen Uebrigen, rechts herum, auf- und abwärts aufpakt, was auf deren Blätter paßt; dabei ist jedoch als Gesetz zu beobachten, daß man seinen Nachbar nur dann etwas aufbürden darf, wenn man auf die Tischblätter nichts mehr legen kann, — daß der Zunächst-

sitzende, rechts herum, jederzeit zuerst aufgelegt erhalten muß, — und daß man dem nachher rechts Sitzenden erst dann geben darf, wenn man diesem nichts mehr auflegen kann.

II. Das Speculationspiel (the Game of Speculation).

Das Speculationspiel, englischen Ursprungs, wird mit einem vollen französischen Spiele Karten dergestalt gespielt, daß jeder Spieler, deren Anzahl unbestimmt ist, 4, der Geber 6 Points einsetzt. Nun erhält Jeder 3 Blätter, das folgende Blatt wird als Trumpffarbe ausgewählt. Die Karten gelten wie im Whist. Wer in seinen 3 Blättern den höchsten Trumpf hat, gewinnt den ganzen Einsatz. Der Inhaber dieses Trumpfes wird nicht gleich offenbar, weil Niemand seine Karten ansehen darf, sondern der Vorspieler legt die oberste seiner 3 Karten auf, ohne die beiden andern zu ansehen; ist diese kein Trumpf, so legt sein Nachspieler seine obere Karte auf u. s. f.

Wenn der Vorspieler, oder eine der folgenden Personen, einen Trumpf aufdeckt, so wird förmlich darum gehandelt. Da selbst die Trumpf-Zwei den Einsatz gewinnen kann, wenn kein anderer Trumpf heraus kommt, so kann der Handel ganz vortheilhaft werden. Doch steht es dem Inhaber des Trumpfes frei, dem Aus- oder Ueberbietenden den Trumpf verkaufen zu wollen. So wird das Spiel fortgesetzt, bis alle 3 Blätter des Spieles aufgedeckt sind, wo dann der Inhaber des höchsten Trumpfes, er mag ihn gekauft oder in den Händen haben, den ganzen Einsatz gewinnt.

Darauf giebt der Geber von Neuem, bis sämtliche Karten des Talons ausgegeben sind. Nun wird aufgemischt und es giebt der folgende Spieler.

Sollte bei einer Tour gar kein Trumpfspiel heraus gekommen sein, so bleibt der Einsatz stehen und gilt im folgenden Spiele doppelt.

12. Tontine (le jeu de la Tontin).

Die Tontine ist ein französisches Provinzialspiel, welches von 12, 15 und mehreren Personen mit einem vollen Spiele von 52 Karten gespielt wird. Vor Beginn des Spiels vereinigt man sich über die Höhe des Einsatzes, und nachdem wegen des Gebens gelooft, gemischt und zur Linken abgehoben ist, legt der Geber, rechts herum, vor jedem Spieler ein Blatt offen hin. Die von jedem Spieler in eine Spielschale zu sendenden 3 Points werden auf folgende Weise verspielt.

Wer einen König erhält, zieht 3, eine Dame 2, einen Duben 1 Point aus der Schale. Wer eine Zehn hat, gewinnt und bezahlt nichts. Wer ein As hat, bezahlt dafür seinem Nachbar zur Linken 1 Point, für eine Zwei 2 Points an den zweiten Nachbar links, für eine Drei 3 Points an den dritten Nachbar zur Linken. Wer eine Vier hat, setzt 1 Point in die Schale, für Fünf 1 Point, für Sechs 2 Points, für Sieben 1 Point, für Acht 2 Points, für Neun 1 Point. Die Zahlung muß sogleich erfolgen, indem Keiner, wenn wieder gegeben ist, Bezahlung fordern darf. Sind alle Blätter eines Spieles aufgespielt, so ist eine Tour aus und der Spieler zur Rechten Dessen, welcher gemischt hat, giebt nun Karten.

Wer die verabredete Summe verloren hat, ist todt; er kann jedoch wieder aufstehen: denn sollte z. B. der erste Nachbar rechts 1 As, oder der zweite eine 2, oder der dritte Nachbar eine 3 bekommen, so erhält er respective 1, 2 oder 3 Points, und kann damit wieder fortspielen. So lange er todt ist, bekommt er keine Karten.

Niemand kann mehr verlieren, als die vor Beginn des Spieles ausgemachte und auf's Spiel gesetzte Summe (man müßte denn von Neuem anfangen), indem keiner der Spieler jemals mehr bezahlt, als er von der ausgesetzten Summe noch vor sich hat. Selbst wenn eine Person wieder aufsteht und dazu 1 Point gewonnen hätte, und erhielte nun eine 3, wofür 3 Points zu zahlen sind, so kann der Gewinner doch nicht mehr, als den noch vorhandenen Point von ihm verlangen, auch darf er denselben nicht nachfordern, wenn er zum zweiten Male wieder aufsteht und seine Kasse in bessere Umstände kommen sollte.

Sechster Abschnitt.

Hazard- oder Glücks-Spiele.

Obgleich alle Kartenspiele (die Patience vielleicht allein ausgenommen) diesen Namen mehr oder weniger verdienen, hat man ihn doch vorzugsweise den nachfolgenden Spielen gegeben, deren Charakter hauptsächlich darin besteht, daß ein Spieler Bank legt, d. h. eine größere oder kleinere Summe auslegt und daß alle anderen Spieler gegen diesen Einen spielen.

Als ein weiteres charakteristisches Zeichen der Hazardspiele hat man auch angegeben, daß dabei kein Trumpf oder Atout gilt, und in dieser Beziehung können einige der in dem fünften Abschnitte aufgeführten Spiele als Hazard-Spiele bezeichnet werden, sind auch in der That hier oder dort als solche in das gegen alle Glücks-Spiele erlassene Verbot eingeschlossen worden; allein diese Bezeichnung ist durchaus nicht richtig, denn auch bei mehreren der vorn aufgezählten Spiele wird kein Trumpf gemacht, z. B. bei dem Figurenspiel, der Portugesele etc., und gleichwohl gehören auch diese zu den allerunschuldigsten Spielen. Wollte man logisch-consequent bleiben, so müßte man auch Bettelmann oder Aushungern, welches die Kinder zuweilen mit einander spielen, ein Hazard-Spiel nennen.

Uebrigens kann man jedes Spiel zu einem Glücks-Spiel machen, wenn man den Point, um den sie gehen, so hoch stellt, daß er die Vermögensverhältnisse des einen oder andern Spielers so weit übersteigt, um dessen gänzlichen Ruin herbeiführen zu können. Allein das läßt sich allerdings nicht leugnen, daß die vorzugsweise so genannten Hazard-Spiele viel mehr Gelegenheit bieten, der Leidenschaft den Bügel schießen zu lassen, da der einzelne Spieler

hier den Satz willkürlich bis zu einer ungeheuren Größe erhöhen kann. Deshalb haben auch die Regierungen, welche die Bevormundung ihrer Staats-Angehörigen überhaupt sehr lieben, es für nöthig erachtet, hier durch Verbote einzuschreiten, um so Menschen von reifen Jahren aber unreifem Verstande vormundschaftlich zu behüten, ihren eigenen Untergang herbeizuführen.

Wie es aber in der Welt so oft zu geschehen pflegt, werden die Hazard-Spiele trotz (oder wegen?) des Verbots noch sehr häufig gespielt, und ist dies allerdings für die Spieler um so verlockender, aber auch um so gefährlicher, weil zu allen diesen Spielen gar kein Studium gehört, sondern das blinde Glück waltet, so viel auch eingeleichtete Spieler von Wahrscheinlichkeitsberechnungen schwagen mögen.

Wenn wir nun aber diese Spiele hier mit anführen, obgleich sie verboten sind, so geschieht es deshalb, weil man sich durch die Kenntniß der Regeln vor größeren Verlusten, namentlich aber vor Betrug schützen kann, welcher bei den Hazard-Spielen wahrscheinlich öfter geübt wird, wie bei den sogenannten Commerce- oder Gesellschafts-Spielen, obgleich man an öffentlichen Tischen, und mit unbekanntem Spielern, auch bei diesen sehr vorsichtig sein muß, worauf wir namentlich unerfahrene Männer aufmerksam machen.

1. Blüchern oder 7, 8, 9.

Das Blüchern besteht darin, daß man, nachdem man einen Auszug gemacht hat und dieser gehalten worden ist, abheben läßt und dann die Karten einzeln offen auf den Tisch legt, indem man dazu sagt: bei dem ersten As 1, bei dem zweiten 2, bei dem dritten 3 u. s. f. bis zum Könige. Drift das genannte Blatt mit dem gelegten zusammen, so hat man gewonnen und fängt dann wieder von vorn an. Von dem Halten gilt dasselbe, was beim Landsknecht gesagt wird. Sobald der Banquier einmal verloren hat, geht die Bank an den Folgenden über.

Auf die Farbe kommt es bei dem Zusammentreffen des genannten Blattes mit dem, was man legt, nicht an.

2. Häufeln.

Der Banquier legt aus einem vollständigen Whistspiele, oder in Ermangelung eines solchen auch aus einem französischen oder deutschen Piquetspiel von 32 Blättern 3, 4, 5 oder noch mehr (je nach der Zahl der Spieler) möglichst egale Häufchen verdeckt neben einander auf den Tisch. Einer der Pointeurs — welche sich darüber zu vereinigen haben — stößt eins dieser Häufchen aus, d. h. er überweist es dem Banquier als diesem gehörig und es darf dann nicht darauf gesetzt werden. Auf die andern Häufchen setzen die Gegenspieler (Pointeurs) nach Belieben. Sind alle Sätze gemacht, so werden die etwa nicht besetzten Häufchen als ungünstig bei Seite geschoben, die übrigen aber aufgedeckt. Wo das unterste Blatt höher ist, als das des Banquiers, gewinnen die Pointeurs; wo es niedriger oder mit dem des Banquiers gleich ist, verlieren sie.

Dem Banquier steht das Recht zu, einen höchsten Satz zu bestimmen, den ein Pointeur machen darf; die Pointeurs aber dürfen jeder diesen höchsten Satz auf ein und dasselbe Häufchen setzen, wenn sie zu demselben vielleicht besonderes Vertrauen haben.

Die Bank pflegt öfters der Reihe nach zu wechseln, doch ist Niemand gezwungen, sie zu nehmen.

3. Ganzknacht.

Nachdem der Bankhalter die Karten gut gemischt hat, läßt er sie von seinem Nachbar zur Rechten abheben und macht einen beliebigen Auszug. Ist dieser ganz oder theilweis gehalten, so legt man das oberste Blatt links hin und das zweite rechts, dann aber so lange eins in die Mitte dazwischen, bis eins von den beiden zuerst gelegten Blättern herankommt: das linke oder oberste Blatt ist für den Banquier, das rechte oder zweite für den Pointeur, und Der gewinnt, dessen Blatt zuerst erscheint. Ein Plée ist ganz für den Banquier und es wird also danach kein Blatt in die Mitte gelegt, sondern gleich wieder 2 neue Blätter links und rechts.

So oft der Banquier gewonnen hat, muß er eine Pause machen, damit neu gehalten werde.

Gewinnen die Pointeurs, so geht die Bank der Reihe nach rechts herum weiter.

Geht das Spiel zu Ende und die beiden gelegten Blätter sind nicht mehr darin (das allerlegte Blatt gilt gar nicht), so schiebt man die beiden gelegten Blätter von dem Haufen herunter und mischt die übrigen neu auf, worauf man den abheben läßt, der den Satz gehalten hat, bei mehreren Theilnehmern der, welcher dem Banquier zunächst rechts sitzt. Bei dem Aufmischen der Karten, nachdem das Spiel durch ist, steht es Jedem frei, seinen Satz zu retiriren, während des Abzuges aber darf weder der Pointeur retiriren, noch der Banquier einziehen, noch, wie oben erwähnt, ein Blatt ablegen. Haben den stehenden Satz mehrere Mitspieler in einzelnen Posten gehalten, und es sagt Einer *va banque*, so geht dies vor und Jene müssen zurückstehen.

Wenn Jemand in der Hinterhand etwas gehalten hat, so kann man es ihm in der Vorhand, welche rechts herum geht, abnehmen, jedoch nur nach dem vorigen Abschlage und nicht, wenn schon ein neuer erfolgt ist, weil nach demselben die Lage der Karten für den Pointeur entweder sehr günstig oder sogar unbedingt für den Gewinn entscheidend sein kann. Ebendies gilt auch für das *va banque* sagen. Nach jedem gewonnenen Abschlage steht es dem Banquier frei, einzustreichen und die Bank an den nächsten zu übertragen.

Ist das stehende Geld nicht ganz gehalten worden, so zieht der Banquier das nicht gehaltene ein, und er braucht bei einem spätern Gewinn nur so viel halten zu lassen, als neu zusammen gekommen ist; will er aber, so kann er jeder Zeit noch nachsetzen, wenn es ihm Jemand halten will.

4. Onze et demie.

Dieses Spiel ist dem *vingt et un* ganz ähnlich und weicht davon nur in Folgendem ab:

Die drei Bilder gelten nicht 10 Points, sondern nur $\frac{1}{2}$. Jeder Spieler muß seinen Satz machen, ehe er ein Blatt bekommt.

Ohne verlangten Kauf erhält Jeder nur ein Blatt. Gebornes onze et demie ist das As mit einem Bilde. Das As gilt 11 oder 1.

Wenn es vorher ausgemacht ist, so kann man sich, wenn man ein As hat, für einen neu zu machenden Satz ein Bild dazu ausbitten, in welchem Falle einem der Banquier eine Karte aufwirft, und diese Forderung kann man dreimal wiederholen. Schlägt man ein Bild auf, so erhält man für den neu gemachten Satz ein gebornes onze et demie bezahlt, ist es kein Bild, so zahlt man den Satz.

Da 3 Bilder gegen 10 andere Karten in dem Spiele sind, hat der Banquier keine andere Wahrscheinlichkeit für sich, als ein Drittheil, deshalb wird er gut thun, das Bilderkäufen zu dem As entweder gar nicht zu gestatten oder doch nicht öfter als einmal.

Noch ist eine für den Banquier höchst nachtheilige und deshalb eigentlich nicht zu gestattende Variation, daß man, wenn man zu dem Bilde wieder ein Bild als erstes Blatt kauft, dies ebenfalls aufdeckt, und darauf so kauft, wie auf das erste Bild, dies auch so lange fortsetzt, als man zu den neu angekauften Bildern abermals ein Bild als erstes Blatt erhält. Auf diese Weise kann der Pointeur in einem Spiele 5 bis 6 Geborene bekommen, während dem Banquier nur eins bleibt. — Auch kommt es auf die Erlaubniß des Bankhalters an, ob auf ein aufgedecktes Bild nur der setzen darf, dem es gehört, oder ob es den übrigen Spielern gestattet sein soll, darauf zuzusetzen.

Dem Banquier steht es frei, einen höchsten Satz zu bestimmen, und mehr als er aufgelegt hat, kann er nicht verlieren, auch wenn es zur Bezahlung aller Gewinne zuletzt nicht ausreicht. In diesem Falle wird immer die Vorhand zuerst bezahlt.

5. Pharao oder Pharo.

Bei der Vereinigung zum Pharo spielen ist zunächst erforderlich, daß Einer der Gesellschaft Bank macht, d. h., daß er eine bestimmte Summe Geldes aussetzt, auf welche von den Pointeurs

gespielt wird. In der Regel pflegt er diese Summe zu benennen und zeigt an, ob das Ganze auf einmal gehalten werden soll oder wie stark der höchste Point sein darf. Der Banquier bekommt ein gewöhnliches Spiel Karten, 52 Blätter enthaltend, die Pointeurs aber aus einem andern Spiele ein Buch, d. h. jeder 13 Karten, nämlich von 1 bis 10 und die 3 Bilder. Der Banquier mischt die Karten, läßt einen der Spielenden abheben und wartet nun, bis Jeder seinen Satz gemacht hat. Dies geschieht, indem jeder Einzelne aus 13 Karten eine oder mehrere wählt, sie offen auf den Tisch legt und mit einer beliebigen Summe besetzt. Nun zieht der Banquier, nachdem er zuvor die unterste Karte, welche weder gewinnt, noch verliert, gezeigt hat, von dem Spiel Karten, das er verdeckt in der Hand hält, von oben 2 Blätter ab und legt sie offen auf den Tisch hin. Von diesen 2 Karten gewinnt die erste der Banquier, die zweite gewinnen die Pointeurs. Für die von den Pointeurs gewonnene Karte kann man sich den Satz entweder gleich auszahlen lassen oder man sucht denselben doppel, dreifach oder noch höher zu gewinnen. Zieht man den Gewinn nicht ein, so geschieht das Fortspielen dadurch, daß man entweder ein Lappé oder ein Paroli biegt; dieses wird durch ein nach innen gekneiptes Ohr, jenes dadurch bezeichnet, daß die ganze Karte querüber nach unten eingebogen wird. Beide unterscheiden sich darin, daß auf ein Lappé der Satz zweifach, auf ein Paroli dreifach, gewonnen wird. Verliert die Karte, so wird bei Paroli auch der Satz verloren, bei Lappé hingegen bleibt er dem Pointeur.

Von einem Paroli kann man entweder auf Six Leva (le va, das Gilt, der Satz) oder auf Sept Leva übergehen; dieses gewinnt den Satz siebenfach; bei Verlieren fällt die gefetzte Summe dem Banquier zu. Six Leva gewinnt sechsfach und der Spieler rettet den Satz, wenn seine Karte auf die verlierende Seite fällt. Das Six Leva wird bezeichnet durch Paroli und Lappé, d. h. durch ein Ohr und eine Querbiegung der ganzen Karte an den verschiedenen schmalen Seiten der Karte; das Sept Leva durch zwei Paroli, nämlich durch Einbiegung von zwei Ecken der Karte. In eben dieser Art springt man von Six Leva auf Douze Leva, von Sept Leva auf Quinze Leva u., immer auf das Dop-

pelte, nämlich von Douze Leva auf Vingt quatre Leva zc. Ebenso kann man vom einfachen Lappé auf ein doppeltes Lappé zc. übergehen.

Was auf und vor der Karte steht, bedeutet den ganzen Satz. Will man denselben halb bezeichnen, so legt man ihn neben die Karte. Ein Viertel des Satzes markirt sich unter der Ecke der Karte; so kann man entweder die Hälfte des Satzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vortheil des Banquiers die andere Karte querüber nach auswendig zu; verliert diese auch, so gehört alsdann der ganze Satz dem Banquier, gewinnt sie, so ist dieselbe geborgen und retirirt mit dem Satz.

Die Summe einer schon besetzten Karte erhöhen, heißt: Maaß nehmen und wird dadurch bezeichnet, daß man gegen die offen liegende noch eine verdeckte Karte legt, und auf dieser den einen Satz markirt.

Ist die Taille beendigt, so steht es jedem Spielenden frei, nachzusehen, ob auf beiden Seiten gleich viel Karten liegen, findet sich hierbei eine Unrichtigkeit, so heißt dies eine fausse taille und der Banquier muß alle Karten als gewonnen auszahlen. Verdeckte Karten spielt man, wenn man Mißtrauen gegen das Spiel des Banquiers hegt oder wenn man, besonders wenn man im Glück ist, nicht will, daß die andern Spieler einem nachsehen. Hat man eine Karte gewonnen oder verloren, so muß man sie nicht eher wegnehmen oder anders markiren, bis sich der Banquier von der Richtigkeit überzeugt hat. Wenn man eine Karte besetzt hat, und will den Satz zurücknehmen oder statt dessen einen andern setzen, so kann solches nur mit Erlaubniß des Banquiers geschehen. —

Fallen beim Abziehen auf beiden Seiten gleiche Karten (plie), so hat der Banquier die Hälfte des Satzes gewonnen. Diese kann man entweder gleich zahlen, oder man rathet, ob die erste Karte des nächsten Abzuges roth oder schwarz sein werde; hat man es getroffen, so bezahlt man nichts; im Gegentheil verliert man den ganzen Satz. —

Fällt eine Karte, die mit einem Lappé gebogen ist (ist es noch so hoch), plié, so geht ein Buch aus; bei eingebogenen

Ecken (Ohren) geht der einfache Satz verloren. — Ist die Bank von Bedeutung oder sind viele Pointeurs vorhanden, so hat der Banquier gewöhnlich noch einen Gehülfen, ihm zu assistiren, das Geld einzunehmen und auszahlend, und dieser heißt Croupier.

Von den Betrügereien von Seiten des Banquiers sowohl als auch der Pointeurs, schweigen wir, und rathen Jedem, statt sich mit diesen vertraut zu machen, sich lieber dieses gefährlichen Hazardspieles, zu dessen Abschaffung mit Recht in vielen Staaten die strengsten Verbote erlassen sind, ganz zu entshlagen.

6. Schnitt.

Zu dem Schnitt wird die gewöhnliche französische Karte genommen. Man mischt sie gehörig durch, und statt daß man einen Andern coupiren läßt, coupirt man selbst, indem man mit irgend einem Kartenblatte in das vollständige Spiel einschneidet und die hierdurch entstehende obere Hälfte unten legt, und dann das Spiel umdreht, so daß das unterste Blatt oben in die Hand zu liegen kommt, bedeckt durch das Blatt, mit welchem man geschnitten hat.

Dieses unterste Blatt nennt man die Force-Karte und wer es hat, verliert nur die Hälfte seines gemachten Satzes.

Man zieht dann, indem man die Karten in der linken Hand festhält, die beiden ersten Blätter ab, von denen das zweite für die Pointeurs gewinnt.

Das jedesmalige erste der folgenden 2 Blätter ist dann für den Banquier und das zweite für die Pointeurs, und der Banquier zieht von der ersten Karte das Geld ein, noch ehe er das zweite Blatt gezeigt hat, weil das Plié ganz für ihn ist.

Hat er von der ersten das Geld eingezogen, so zeigt er die zweite, zahlt das darauf stehende Geld aus und zieht dann erst die andern beiden Blätter herunter, wie die ersten.

In jedem Spiele darf bei dem gewöhnlichen Schnitt keine Karte gesetzt werden, als die man gleich zu Anfang auf den Tisch gebracht hat, und es findet folglich auch kein Biegen statt. Indessen spielt

man Schnitt auch mit Continuation, bei welchem ebenso gebogen und weiter gesetzt wird, wie beim Pharao.

Bei dem Schnitt findet eine künstliche Art der Mischung statt, die fast noch gefährlicher ist, als die bei dem Pharao; man legt nämlich alle Blätter plié, doch in zwei verschiedenen Haufen, nämlich die 7 auf den einen, die 7 auf den andern dagegen, und so fohrt, auf jeden Haufen immer gleiche Blätter; dann drückt man mit einer Münze oder mit irgend einem harten Gegenstande auf dem einen Haufen das Ende der Blätter die obere rechte und die untere linke Ecke aufwärts, und bei dem andern Haufen ebenso dieselben Ecken niederwärts; dann legt man die beiden Haufen zusammen, so daß nun das erste Blatt vom ersten Haufen auf das erste Blatt vom zweiten Haufen legt zc. Dadurch entsteht an der rechten obern Seite, man mag das Blatt legen, wie man will, zwischen 2 Blättern ein kleiner Zwischenraum, während die Spitzen der andern zwei fest zusammenhalten, so daß man immer in diesen offenen Raum einschneiden muß, wenn man das Spiel lose in der Hand hält und ganz leicht einschneidet. Hat man auf diese Weise die Karten in lauter pliés gelegt, so nimmt man das oberste Blatt ab und legt es unten hin; hierauf zieht man wieder das oberste herunter, legt das zweite darauf und beide dann verdeckt auf den Tisch; ebenso fährt man mit dem zweiten, dritten und vierten Paare fort, bis man mit dem ganzen Spiele durch ist. Ist das Spiel auf diese Art arrangirt, so gewinnt der Pointeur von allen 13 Blättern nur ein einziges, man mag einschneiden, wo man will; soll noch ein zweites Blatt gewinnen, so nimmt man wieder das oberste Blatt fort und legt es unten hin und verfährt dann mit dem paarweise auf den Tisch legen, wie vorhin beschrieben worden ist.

Ebenso macht man es auch, wenn noch ein drittes gewinnen soll.

Man muß, um sich diesen Vortheil zu wahren, die Karten jederzeit, wenn man sie beim wirklichen Spiel abgezogen hat, verdeckt auf den Tisch legen und den zweiten Abzug eben so darauf, daß nämlich die Karten ganz in der früheren Ordnung liegen bleiben. Bei dem Mischen darf man dann die Karten nicht durcheinander schieben, son-

bern das ganze Mischen muß in einem bloßen Abheben bestehen. Um das Auge des Pointeurs zu täuschen, pflegen betrügerische Banquiers die Karte zu mischen, in zwei ziemlich gleiche Hälften zu theilen, die in der linken Hand fächerförmig zu halten und die andere scheinbar zwischen die Blätter der ersten einzuschieben, während sie aber in der That die ganze Hälfte in ihrer bestehenden Ordnung auf die andere schieben, aber die Spitzen der ersten Hälfte in die Höhe drücken, und zwar um so höher, je näher sie dem Ende kommen; bei dieser Mischung kann selbst das schärfste Auge nicht leicht etwas entdecken, wenn sie schnell und mit gewandter Hand gemacht wird, und um die Spieler noch sicherer zu täuschen, pflegt der Banquier nicht selbst einzuschneiden, sondern dies einen der Pointeurs thun lassen.

Es ist für die Pointeurs schwer, sich gegen diesen Betrug zu sichern; indeß kann er doch nur da Statt finden, wo man Gelegenheit hat, die Karten vorher auf die angegebene künstliche Art zu präpariren. Auch ist der ganze Betrug zu vernichten, sobald man nur eine einzige Karte im Spiele an eine andere Stelle bringen kann. Am leichtesten kann man den Betrug daran entdecken, daß die Karten immer in derselben Reihenfolge bleiben. Bei dem Schnitt findet keine Taille fausse Statt, ja es ist sogar nicht einmal nöthig, daß das Spiel richtig sei, und es können z. B. von einer Karte bloß 3, von der andern 5 darin sein, ohne daß es etwas schadet.

7. Süßmisch.

(Auch deutsches Pharo genannt.)

Süßmisch ist eigentlich nichts, als eine Abkürzung des Pharao. Es wird mit der deutschen Karte von 32 Blättern gespielt. Die Pointeurs bekommen nicht jeder, wie bei dem Pharao, ein Buch in die Hand, sondern die acht Blätter werden — As — König — Ober — Unter — Zehne — Neune — Achte — Sieben — auf den Tisch gelegt und Jeder setzt nun auf eines dieser Blätter, oder auf mehrere

zugleich; in letzterem Falle zwischen As und König oder zwischen Unter und Sieben, wenn er auf zwei Blätter setzen will und in die Mitte des Kreuzes zwischen vier Blätter, wenn er auf alle vier spielen will.

Gebogen kann hier natürlich nicht werden; man läßt statt dessen den Satz stehen, in welcher Art man will, also ganz, oder theilweise, oder schiebt ihn auf ein anderes Blatt, wenn man einen Tausch beabsichtigt.

Der Banquier zieht, ganz wie beim Pharao, zwei Blätter ab, nach denen er jedesmal eine Pause macht, damit neu gesetzt werden kann. Das erste abgezogene Blatt gilt für ihn, das zweite für die Pointeurs. Fällt ein Blatt auf beide Seiten (plié), so gewinnt der Banquier den halben Satz. Das unterste Blatt gewinnt auch hier für die Pointeurs nicht, der Vortheil des Bankiers ist daher größer, da er schon bei 16 Abzügen ein Blatt voraus hat, im Pharao aber erst bei 26.

8. Vingt et un.

Dieses Spiel ist französischen Ursprungs, wie schon der Name sagt. Es wird von einer beliebigen Anzahl Spielern mit einem vollen Spiele französischer Karten von 52 Blättern oder, bei vielen Theilnehmern, auch mit mehreren Spielen gespielt.

Der durch das Loos bestimmte Bankhalter giebt, nachdem Alle gesetzt haben, jedem Mitspieler und endlich sich selbst zwei Karten. Die Vorhand d. h. der Spieler, welcher dem Bankhalter zur Rechten sitzt, erklärt hierauf, ob er noch ein oder mehrere Blätter verlangt, welche ihm der Bankhalter vom Talon, der Reihenfolge nach, giebt. Hierauf erklären sich die Uebrigen, und wenn diese gekauft und eins ihrer Blätter aufgelegt haben, kauft der Bankhalter in derselben Weise, bis er genug zu haben glaubt. Jetzt legen Alle ihre Blätter auf. Wer in diesen mehr Augen zählt, als der Bankhalter, gewinnt von ihm einen Einsatz: wer dagegen weniger hat, verliert denselben. Bei gleicher Anzahl von Augen gewinnt ebenfalls der Bankhalter.

Hat einer durch Kaufen mehr als 21 Augen bekommen, so ist er todt, muß seine Blätter weglegen und verliert seinen Einſaß an den Bankhalter. Hat ſich der Bankhalter ſelbſt todt gekauft, ſo muß er allen Spielern, welche nicht todt ſind, mag die Zahl der Augen ihrer Blätter noch ſo gering ſein, ihren Saß auszahlen. Jede Figur zählt 10, jedes As 1 oder 11 und die übrigen Karten nach der Anzahl ihrer Blätter.

Wer geborene 21 erhält, d. h. in den erſten zwei Blättern alſo ohne zu kaufen, gewinnt das Doppelte ſeines Saßes, wofern nicht der Bankhalter ebenfalls geborene 21 hat, in welchem Falle dann der Bankhalter den Saß des Spielers einzieht, während er ihn doppelt gewinnt, wenn nur er, der Bankhalter allein ein Geborenes hat; von den übrigen aber erhält der Bankhalter jezt gleichmäßig doppelte Zahlung; doch muß er die geborenen 21 aufzeigen, ehe die Uebrigen kaufen.

Hat einer der Mitſpieler mit dem Bankhalter eine gleiche Anzahl Augen gekauft, ſo verliert er ſeinen Einſaß. Der dem Bankhalter zur Rechten Sitzende erhält die Bank, wenn die Karten zu Ende ſind.

Vor Beginn des Spieles hat der Bankhalter zu erklären, einen wie hohen Einſaß er annehmen will.

9. Piquet.

Piquet ſpielen zwei Perſonen mit deutſchen Karten, oder mit franzöſiſchen, aus denen die 2, 3, 4, 5 und 6 genommen.

Man gebrauchet alſo ein Spiel von 32 Blättern.

Dann beſchließt man, bis auf welche Zahl (gewöhnlich bis auf 100 oder 101) geſpielt werden ſoll. Manche rechnen 4 Spiele auf eine Partie. Jede 10 rechnet man zu einem Point, ſind fünf oder mehr Einer über den Zehnern, ſo werden ſie wieder als 1 Point gerechnet.

Wer anſpielt, ſitzt im Vortheile. Daher zieht Jeder eine Karte aus dem verdeckten Spiele, und wer die niedrigſte hat, mißt und giebt.

Was die Folge der Karten betrifft, so sticht das As den König, der König die Dame, diese den Buben, der die Zehne, die Zehne die Neune u. s. f.

Der Mitspieler hebt ab. Der Spieler A, welcher mischte, giebt dann, aber nie mehr als 2—3 Karten auf einmal. Jeder bekommt 12 Karten, die übrigen acht werden kreuzweis auf den Tisch gelegt, oben 5, unten 3 Blätter. B hat Vorhand und Auspiel. Er kauft die 5 obenliegenden Karten und wirft eben so viele von den seinigen fort. A macht es ebenso mit den drei untenliegenden Blättern. Auch können Beide die Karten liegen lassen, doch muß A wenigstens 3, B wenigstens 2 Blätter wegwerfen.

Man behält die Blätter, von denen man die meisten hat, damit man einen guten Kummel in einer Farbe habe.

Gern erhält man auch die Sequenzkarten, Blätter, die in einer Reihe aufeinander folgen. Ebenso auch die As, Könige, Damen und Buben.

Nun sagt B laut, wie groß (wie viel Blätter) sein größter Kummel (*le rouffe, le points*) sei. Hat A einen größern Kummel, so sagt er: nicht gut, und nennt seine Zahl. Ist die Zahl der Blätter gleich, so werden die Augen oder Points gezählt. Sind auch die Augen gleich, so gilt der Kummel nicht.

Beim Zählen gilt As 11 Points, jede der drei Figuren 10 P. und die übrigen vier Karten 10, 9, 8 und 7 P.

Ist man hiermit aufs Reine, so zählt der Anspieler seine Sequenzkarten. Drei in einer Reihe heißen eine Tertia, vier eine Quarte, fünf eine Quinte, sechs eine Sexte, sieben eine Septime, acht eine Octave. Ist das Blatt, mit dem eine Sequenz anfängt, ein As, so setzt man Major hinzu, z. B. Tertia-Major. Fängt eine Sequenz vom Könige, der Dame u. an, so benennt man sie danach z. B. Tertia vom Könige.

Der Anspieler zählt also seine Sequenzen her und fängt dabei von der höchsten an. Hierbei erwähnen wir, daß die Tertia 3 Points gilt, die Quarte 4, die Quinte 15, die Sexte 16, die Septime 17, die Octave 18.

Wer die höchste Tertie, Quarte *rc.* hat, macht die geringern des Mitspielers ungültig. *z. B.* A. hat Tertie-Major, Tertie von der Dame, vom Buben und geringere. B. hat Tertie vom Könige. Da nun Tertie-Major die Tertie vom Könige zu nichte macht, so kann er auch seine geringere Tertie mitzählen. Ferner macht jede höhere Sequenz die niedere zu nichte. Wer also *z. B.* eine Sexte hat, kann seine Tertien, Quinten und Quartan mitzählen, obgleich der Andere, der keine Sexte hat, die Tertien, Quinten und Quartan von höherem Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählt man die Karten, die man 3 oder 4 Mal hat, *z. B.* 4 Assé *rc.* Nur die 9, 8 7 werden nicht mitgezählt. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählt. Hat Jemand 4 Assé, 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben oder 4 Zehnen, so gilt jede Sorte davon 14 P.

Bei diesen Gedritten und Gevierten macht wie bei den Sequenzen, jedes Höhere das Niedere ungültig. Hat das Höhere gegolten, so wird auch das Niedere mitgezählt. Zum Beispiel A hat 4 As (14 P. *f. o.*) und 3 Zehnen (3 P. *f. o.*), so zählt er 17, während sein Gegner, der keine Gevierten von As hat, nichts zählt, wenn er auch 4 Könige, 4 Damen und 4 Buben hat.

Ist Alles vorbei, so beginnt der Erste auszuspielen, immer eine auf einmal, und zählt für jeden Stich eins zu den Angegebenen. Man bedient mit gleicher Farbe, so lange es geht. Die höhere Karte sticht die niedere. Wer den letzten Stich gemacht hat, spielt wieder aus.

Nur der zählt, welcher sticht und ausspielt. Spielt Jemand König, Dame, Bube oder Zehne aus, so zählt er eins; wirft der Andere eine höhere Karte derselben Farbe zu und sticht, so zählt er auch eins. Eine einmal ausgespielte Karte kann man nicht wieder zurücknehmen.

Wer den letzten Stich bekommt, zählt dafür 3 statt 1. Wer die meisten Lesen (Stiche) hat, zählt dafür 10 Points sich zum Besten. Haben Beide gleich viel, so zählt keiner etwas dafür.

Mit Pfennigen oder durch Aufschreiben merkt ein Jeder an, wie

viele Points er gemacht hat. Ist das Spiel noch nicht geendigt, so fährt man damit fort, bis die festgesetzte Zahl von einem der Spieler erreicht ist.

Will der, welcher verloren hat, weiter spielen, so hebt man von Neuem ab, um zu wissen, wer geben und wer anspielen soll.

Gewöhnlich rechnet man 4 Spiele zusammen, zieht die Points des Einen von denen des Andern ab, theilt den Rest mit 10 und rechnet den Quotient als Partien, doch so, daß 5 und mehr Rest auch eine Partie gilt. Z. B. 44 sind 4, 45 aber 5 Partien.

Haben Beide ihr Spiel so weit gebracht, daß Jedem nur 4 bis 5 Points fehlen, so hat der gewonnen, der Carte blanche, d. h. keine Figur unter seinen Karten hat. Der Kummel folgt diesem im Gewinnen nach, dann die Sequenzkarten, die Gevierten und Gedritten, zuletzt die beim Ausspielen gerechneten Points.

Der, welcher beim Zusammenzählen der Augen 30 zählt, ohne daß er dazu ein Blatt hätte auspielen müssen, zählt statt 30 gleich 90. Ein solches Honneur nennt man einen neunziger oder Nepic.

Muß der Anspieler erst durch das Anspiel hoher Karten an die Zahl 30 kommen und gelang ihm das, ehe sein Mitspieler ihn überstechen konnte, so zählt er gleich 60 Points (einen Sechziger oder Pic).

Wer alle Lesen macht, rechnet dafür 40. Man nennt das Capot oder Matsch.

Haben beide Spieler gleiche Kummel, Sequenzen und Lesen, so werden die Augen gezählt, die Jeder durch das Stechen zusammengebracht hat.

Geſetze des Piquetspiels.

Giebt Jemand zu viel oder zu wenig Karten, so steht es im Belieben des Andern, ob er nochmals geben lassen will, oder nicht.

Hat der, welcher anspielen muß, zu viele Blätter bekommen, so braucht er nicht von Neuem geben zu lassen, sondern kann die Blätter abwerfen, die er über zehn hat.

Wer, ehe er das erste Blatt ausspielt, nicht aufweist, daß

er Rummet oder Sequenzen richtig angegeben, verliert diese Points, während der Andere Alles als gültig zählt, was er vom Genannten aufweisen kann.

Wer etwas falsch angiebt oder falsch zählt und seinen Irrthum nicht berichtigt, ehe er das erste Blatt ausgespielt hat, und sein Mitspieler bemerkt den Fehler, der darf nun auch das nicht zählen, was er in Wahrheit hat, während der Andere Alles zählt, was er hat.

Gleicher Strafe ist der unterworfen, welcher mehr Karten nimmt, als er hingeworfen hat.

Wer sein Spiel wegwirft, in der Meinung, daß er verloren habe und hernach seinen Irrthum einsieht, darf nicht weiter spielen, wenn seine Karten mit den auf dem Tische liegenden vermengt sind.

Findet sich beim Geben ein umgekehrtes Blatt im Spiele, so schadet es nicht, sondern der muß es annehmen, an welchem die Reihe ist.
