

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. Indeß 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.

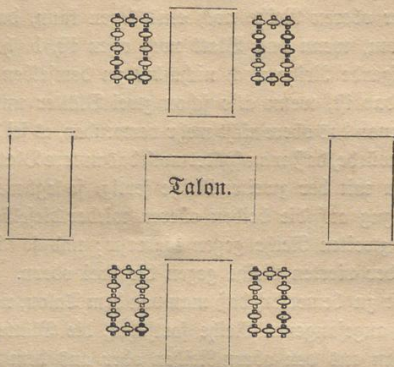
Noch ist zu bemerken, daß man von dem Talon, noch ehe man in der eben angefangenen Reihe fortfährt, die Blätter ergänzen muß, die man aus den obern Reihen oder aus dem Anfange der zu legenden Reihe benutzt hat; z. B. wenn man bei der dritten Reihe bis zum fünften Blatte gekommen wäre, und nun das sechste 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 Haufen 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.

