

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 abge schlagen, 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 freisteht, 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 beendigt. 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 Kummel 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 Trumphy Heirath 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 zugebt, 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 verwegen 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 Sechsendsechzig, 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 Trumpsblätter, die heraus sind, muß man unbedingt zählen. Hat jeder Spieler 65 Augen, so zählt das nächste Spiel doppelt.