

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 Chikaneu, 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 Trümpfe, 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 Trümpfe heißen Matadors (Mörder)

Der vierte Trumpf, in Schwarz ist der König, in Roth das As, welches alsdann P o n t e 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 Rennonce 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.

$$\begin{array}{r}
 205 \\
 32 \\
 177 \\
 \hline
 3) 414 \\
 \hline
 138
 \end{array}$$

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, das 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 verlornes 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 toden 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); Eichel solo 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 Gegner 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 Weiden 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 abgesetzten 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. Indeß 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 Tarot 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 Tarotspiel der Gewinn oder Verlust von Points nicht von Stichen abhängig ist.

Gezählt wird im Tarot 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 Tarot XXI, 1 König und 1 Dame besteht.

Auf diese Weise gezählt wird das Resultat der Zählung des Tarotspiels 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.

