

## Vierter Abschnitt.

### Spiele für vier Theilnehmer.

#### 1. Bassadewik oder Bassarowik.

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

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

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

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

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

## 2. Boston.

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

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

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

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

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

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

Sie gehen wie die übrigen Misères und werden nur höher

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

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

### Bezahlungstarif.

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

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

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

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

### Tri-Boston.

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

### 3. Casino.

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

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

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

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

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

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

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





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

Zusammen 11 Points.

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

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

Das Casino unter 3 Personen ist von dem unter 4 ganz

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

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

#### 4. Cayenne-Whist.

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

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

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

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

### 5. Das Einwerfen oder Zählspiel.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 6. Fünfzehnern.

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

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

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

### 7. Gilet. (Le jeu de Gilet.)

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

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

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

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

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

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

### 8. Königrufen.

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



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

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

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

### 9. Schaffkopf.

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



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

## A. Erste und ursprüngliche Art des Schafkopfs.

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

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

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

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

#### B. Zweite Art.

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

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

#### C. Dritte Art.

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

#### D. Vierte Art.

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

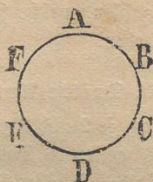
#### E. Fünfte Art.

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

#### F. Sechste Art.

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

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



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

#### G. Siebente Art.

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

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

## H. Achte Art.

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

## I. Neunte Art.

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

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

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

## 10. Short-Whist.

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

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

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

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

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

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



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

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

### 11. Solo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Verechnung des Spiels.

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

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

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

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

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

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

## 12. Trefett oder Trifett.

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

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

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

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



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

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

### 13. Whist.

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

Es wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welchen Jeder 13 erhält. Die Blätter giebt man von der Linken zur Rechten einzeln. Das letzte Blatt, welches der Kartengeber bekommt, ist Trumpf. Zeigt er diesen nicht auf, so ist die Vorhand berechtigt, einen Trumpf zu ernennen. Auch wird der Trumpf dadurch bestimmt, daß Der, welcher dem Gebenden gegenüber sitzt, daß 2te Spiel Karten mischt und abheben läßt und daß die abgehobene Karte bestimmt, welche Trumpf ist; dies hat man

besonders deshalb eingeführt, um betrügerisches Trumpfmachen zu verhindern.

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

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

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

Klein Schlemm heißt 12, und groß Schlemm alle 13 Stiche machen. Der Robber gilt 3, auch 5 und 7, welches vor Beginn des Spiels bestimmt wird. Wenn ich also z. B. 2 Partien hinter einander *quadruple* gewinne, so habe ich einen Robber von 11 Points gewonnen, wenn zu 3 Points gespielt wird u. i. w. Groß Schlemm gilt 6, klein Schlemm 3 Points.

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

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

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

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

Beim Whist mit 5 Honneurs werden zuweilen, jedoch nach besonderem Uebereinkommen, 3 Honneurs oder 3 As, welche ein Spieler allein in der Hand hat, mit 1 Point, 4 Honneurs mit 2, 4 As mit 3, und 5 Honneurs mit 4 Points besonders bezahlt, was man mit Schächchen spielen nennt. Der Inhaber dieser Honneurs muß die Bezahlung dafür ausdrücklich fordern, widrigenfalls er, wenn der Trumpf für das nächste Spiel gewählt ist, sein Recht darauf verloren hat. Spielt man nur mit 4 Honneurs, so werden, wenn alle 4 Honneurs oder 4 As in einer Hand sitzen, dafür 3 Points vergütet.

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

Einen Impass machen, heißt: in einer Farbe, worin man die höchste Karte nebst der dritten hat, diese dritte vorsezen und es darauf ankommen lassen, ob der Gegner hinter der Hand die zweithöchste hat. Hat er sie nicht, so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man im entgegengesetzten Falle gemacht haben würde. Forciren heißt, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielt, worin er Renonce hat und er also mit Trumpf zu stechen genöthigt ist. Eine Forcirkarte ist diejenige, welche man nur durch Trumpf stechen kann. Eine Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig anspielen, in welcher man wenigstens eine von den drei höchsten Figuren hat. Eine falsche Invite machen, heißt: eine Farbe niedrig anspielen, ohne eine dieser drei Figuren zu haben; indeß ist es nicht sehr üblich, auf das As zu invitiren. Einen Singleton anspielen, heißt eine Farbe

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

Wenn eine Partei 9 Points markirt hat, so kann die Gegenpartei nicht anders gewinnen, als wenn sie einen oder mehrere Tricks macht. Macht sie keinen Trick, hat aber Honneurs gehabt, so bleibt sie auf 9 stehen, wenn die Gegner nicht so viele Tricks gemacht haben, damit die Partie zu beendigen.

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

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

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

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

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

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

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

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

Wird beim Geben ein Blatt aufgeschlagen, so kann die Gegenpartei, wenn noch Keiner seine Karten gesehen hat, verlangen, daß von Neuem gegeben werde; ist aber Einer von ihnen am Umwerfen schuld, so hat der die Wahl, welcher giebt.

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

Wird ein Blatt ausgespielt und einer der Gegner wirft vor der

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

Jeder muß darauf sehen, daß er seine 13 Blätter erhält. Hat er nur 12 und bemerkt es nicht eher, als bis bereits mehrere Stiche gemacht sind, die übrigen Spieler aber ihre gebührende Zahl haben, so ist das Spiel zwar nicht ungültig, aber der, welcher mit 12 Karten spielt, ist der Strafe des Verleugnens unterworfen. Hat aber einer der übrigen Spieler 14 Blätter, so gilt das nicht.

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

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

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

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

gesetzt wird. Antwortet Jemand und hat kein Honneur in der Hand, so können die Gegner ebenfalls bestimmen, ob von Neuem gegeben werden soll oder nicht.

In der Mitte einer Partie darf Niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, wosfern nicht Alle damit einverstanden sind. (Diese Vertauschung heißt *Phaser*). Wer gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange vor sich aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe an ihn kommt, zu spielen. Wenn er aber den Trumpf eingezogen hat, darf Niemand mehr fragen, welches Blatt, wohl aber, welche Farbe Trumpf sei, damit der Geber nicht eine unrechte Karte nenne. — Noch sind schließlich einige beim Whist gebräuchliche Ausdrücke zu erwähnen. *Consolation* heißt ein Betrag, welchen man verabredetermaßen außer den gewonnenen Partien für den Gewinn des Robber oder Rubber bezahlt. *Dumby* heißt im Whist, wenn es zu Dreien gespielt wird, der *Strohmann*, der *Blöde*, *le Mort* der Franzosen, dessen Karten auf der vierten unbesetzten Stelle offen hingelegt werden.

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

#### 14. Contra.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

---