

Fünfter Abschnitt.

Spiele für eine unbestimmte Anzahl von Theilnehmern.

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

1. Alliance.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Brusquembille (le jeu de la Brusquembille).

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

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

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

3. Commerce.

1. Das französische Commercepiel.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

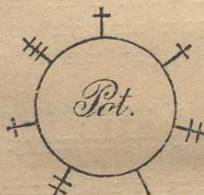
2. Das deutsche Commercespiel.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

4. Dreiblatt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. Dreizehn (le jeu de treize).

(Mit Blüchern zu vergleichen.)

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

Nach der Anzahl der in jeder der vier Farben vorhandenen 13

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

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

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

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

7. Karten-Lotterie.

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

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

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

8. Kollowrat.

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

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

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

9. Poch.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Rabouge.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

II. Das Speculationspiel (the Game of Speculation).

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

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

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

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

12. Tontine (le jeu de la Tontin).

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

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

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

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