

## Sechster Abschnitt.

### Hazard- oder Glücks-Spiele.

Obgleich alle Kartenspiele (die Patience vielleicht allein ausgenommen) diesen Namen mehr oder weniger verdienen, hat man ihn doch vorzugsweise den nachfolgenden Spielen gegeben, deren Charakter hauptsächlich darin besteht, daß ein Spieler Bank legt, d. h. eine größere oder kleinere Summe auslegt und daß alle anderen Spieler gegen diesen Einen spielen.

Als ein weiteres charakteristisches Zeichen der Hazardspiele hat man auch angegeben, daß dabei kein Trumpf oder Atout gilt, und in dieser Beziehung können einige der in dem fünften Abschnitte aufgeführten Spiele als Hazard-Spiele bezeichnet werden, sind auch in der That hier oder dort als solche in das gegen alle Glücks-Spiele erlassene Verbot eingeschlossen worden; allein diese Bezeichnung ist durchaus nicht richtig, denn auch bei mehreren der vorn aufgezählten Spiele wird kein Trumpf gemacht, z. B. bei dem Figurenspiel, der Portugalese etc., und gleichwohl gehören auch diese zu den allerunschuldigsten Spielen. Wollte man logisch-consequent bleiben, so müßte man auch Bettelmann oder Ausshungern, welches die Kinder zuweilen mit einander spielen, ein Hazard-Spiel nennen.

Uebrigens kann man jedes Spiel zu einem Glücks-Spiel machen, wenn man den Point, um den sie gehen, so hoch stellt, daß er die Vermögensverhältnisse des einen oder andern Spielers so weit übersteigt, um dessen gänzlichen Ruin herbeiführen zu können. Allein das läßt sich allerdings nicht leugnen, daß die vorzugsweise so genannten Hazard-Spiele viel mehr Gelegenheit bieten, der Leidenschaft den Bügel schießen zu lassen, da der einzelne Spieler

hier den Satz willkürlich bis zu einer ungeheuren Größe erhöhen kann. Deshalb haben auch die Regierungen, welche die Bevormundung ihrer Staats-Angehörigen überhaupt sehr lieben, es für nöthig erachtet, hier durch Verbote einzuschreiten, um so Menschen von reifen Jahren aber unreifem Verstande vormundschaftlich zu behüten, ihren eigenen Untergang herbeizuführen.

Wie es aber in der Welt so oft zu geschehen pflegt, werden die Hazard-Spiele trotz (oder wegen?) des Verbots noch sehr häufig gespielt, und ist dies allerdings für die Spieler um so verlockender, aber auch um so gefährlicher, weil zu allen diesen Spielen gar kein Studium gehört, sondern das blinde Glück waltet, so viel auch eingeleichtete Spieler von Wahrscheinlichkeitsberechnungen schwagen mögen.

Wenn wir nun aber diese Spiele hier mit anführen, obgleich sie verboten sind, so geschieht es deshalb, weil man sich durch die Kenntniß der Regeln vor größeren Verlusten, namentlich aber vor Betrug schützen kann, welcher bei den Hazard-Spielen wahrscheinlich öfter geübt wird, wie bei den sogenannten Commerce- oder Gesellschafts-Spielen, obgleich man an öffentlichen Tischen, und mit unbekanntem Spielern, auch bei diesen sehr vorsichtig sein muß, worauf wir namentlich unerfahrene Männer aufmerksam machen.

### 1. Blüchern oder 7, 8, 9.

Das Blüchern besteht darin, daß man, nachdem man einen Auszug gemacht hat und dieser gehalten worden ist, abheben läßt und dann die Karten einzeln offen auf den Tisch legt, indem man dazu sagt: bei dem ersten As 1, bei dem zweiten 2, bei dem dritten 3 u. s. f. bis zum Könige. Drift das genannte Blatt mit dem gelegten zusammen, so hat man gewonnen und fängt dann wieder von vorn an. Von dem Halten gilt dasselbe, was beim Landsknecht gesagt wird. Sobald der Banquier einmal verloren hat, geht die Bank an den Folgenden über.

Auf die Farbe kommt es bei dem Zusammentreffen des genannten Blattes mit dem, was man legt, nicht an.

## 2. Häufeln.

Der Banquier legt aus einem vollständigen Whistspiele, oder in Ermangelung eines solchen auch aus einem französischen oder deutschen Piquetspiel von 32 Blättern 3, 4, 5 oder noch mehr (je nach der Zahl der Spieler) möglichst egale Häufchen verdeckt neben einander auf den Tisch. Einer der Pointeurs — welche sich darüber zu vereinigen haben — stößt eins dieser Häufchen aus, d. h. er überweist es dem Banquier als diesem gehörig und es darf dann nicht darauf gesetzt werden. Auf die andern Häufchen setzen die Gegenspieler (Pointeurs) nach Belieben. Sind alle Sätze gemacht, so werden die etwa nicht besetzten Häufchen als ungünstig bei Seite geschoben, die übrigen aber aufgedeckt. Wo das unterste Blatt höher ist, als das des Banquiers, gewinnen die Pointeurs; wo es niedriger oder mit dem des Banquiers gleich ist, verlieren sie.

Dem Banquier steht das Recht zu, einen höchsten Satz zu bestimmen, den ein Pointeur machen darf; die Pointeurs aber dürfen jeder diesen höchsten Satz auf ein und dasselbe Häufchen setzen, wenn sie zu demselben vielleicht besonderes Vertrauen haben.

Die Bank pflegt öfters der Reihe nach zu wechseln, doch ist Niemand gezwungen, sie zu nehmen.

## 3. Ganzknacht.

Nachdem der Bankhalter die Karten gut gemischt hat, läßt er sie von seinem Nachbar zur Rechten abheben und macht einen beliebigen Auszug. Ist dieser ganz oder theilweis gehalten, so legt man das oberste Blatt links hin und das zweite rechts, dann aber so lange eins in die Mitte dazwischen, bis eins von den beiden zuerst gelegten Blättern herankommt: das linke oder oberste Blatt ist für den Banquier, das rechte oder zweite für den Pointeur, und Der gewinnt, dessen Blatt zuerst erscheint. Ein Plée ist ganz für den Banquier und es wird also danach kein Blatt in die Mitte gelegt, sondern gleich wieder 2 neue Blätter links und rechts.

So oft der Banquier gewonnen hat, muß er eine Pause machen, damit neu gehalten werde.

Gewinnen die Pointeurs, so geht die Bank der Reihe nach rechts herum weiter.

Geht das Spiel zu Ende und die beiden gelegten Blätter sind nicht mehr darin (das allerlegte Blatt gilt gar nicht), so schiebt man die beiden gelegten Blätter von dem Haufen herunter und mischt die übrigen neu auf, worauf man den abheben läßt, der den Satz gehalten hat, bei mehreren Theilnehmern der, welcher dem Banquier zunächst rechts sitzt. Bei dem Aufmischen der Karten, nachdem das Spiel durch ist, steht es Jedem frei, seinen Satz zu retiriren, während des Abzuges aber darf weder der Pointeur retiriren, noch der Banquier einziehen, noch, wie oben erwähnt, ein Blatt ablegen. Haben den stehenden Satz mehrere Mitspieler in einzelnen Posten gehalten, und es sagt Einer *va banque*, so geht dies vor und Jene müssen zurückstehen.

Wenn Jemand in der Hinterhand etwas gehalten hat, so kann man es ihm in der Vorhand, welche rechts herum geht, abnehmen, jedoch nur nach dem vorigen Abschlage und nicht, wenn schon ein neuer erfolgt ist, weil nach demselben die Lage der Karten für den Pointeur entweder sehr günstig oder sogar unbedingt für den Gewinn entscheidend sein kann. Ebendies gilt auch für das *va banque* sagen. Nach jedem gewonnenen Abschlage steht es dem Banquier frei, einzustreichen und die Bank an den nächsten zu übertragen.

Ist das stehende Geld nicht ganz gehalten worden, so zieht der Banquier das nicht gehaltene ein, und er braucht bei einem spätern Gewinn nur so viel halten zu lassen, als neu zusammen gekommen ist; will er aber, so kann er jeder Zeit noch nachsetzen, wenn es ihm Jemand halten will.

#### 4. Onze et demie.

Dieses Spiel ist dem *vingt et un* ganz ähnlich und weicht davon nur in Folgendem ab:

Die drei Bilder gelten nicht 10 Points, sondern nur  $\frac{1}{2}$ . Jeder Spieler muß seinen Satz machen, ehe er ein Blatt bekommt.

Ohne verlangten Kauf erhält Jeder nur ein Blatt. Gebornes onze et demie ist das As mit einem Bilde. Das As gilt 11 oder 1.

Wenn es vorher ausgemacht ist, so kann man sich, wenn man ein As hat, für einen neu zu machenden Satz ein Bild dazu ausbitten, in welchem Falle einem der Banquier eine Karte aufwirft, und diese Forderung kann man dreimal wiederholen. Schlägt man ein Bild auf, so erhält man für den neu gemachten Satz ein gebornes onze et demie bezahlt, ist es kein Bild, so zahlt man den Satz.

Da 3 Bilder gegen 10 andere Karten in dem Spiele sind, hat der Banquier keine andere Wahrscheinlichkeit für sich, als ein Drittheil, deshalb wird er gut thun, das Bilderkäufen zu dem As entweder gar nicht zu gestatten oder doch nicht öfter als einmal.

Noch ist eine für den Banquier höchst nachtheilige und deshalb eigentlich nicht zu gestattende Variation, daß man, wenn man zu dem Bilde wieder ein Bild als erstes Blatt kauft, dies ebenfalls aufdeckt, und darauf so kauft, wie auf das erste Bild, dies auch so lange fortsetzt, als man zu den neu angekauften Bildern abermals ein Bild als erstes Blatt erhält. Auf diese Weise kann der Pointeur in einem Spiele 5 bis 6 Geborene bekommen, während dem Banquier nur eins bleibt. — Auch kommt es auf die Erlaubniß des Bankhalters an, ob auf ein aufgedecktes Bild nur der setzen darf, dem es gehört, oder ob es den übrigen Spielern gestattet sein soll, darauf zuzusetzen.

Dem Banquier steht es frei, einen höchsten Satz zu bestimmen, und mehr als er aufgelegt hat, kann er nicht verlieren, auch wenn es zur Bezahlung aller Gewinne zuletzt nicht ausreicht. In diesem Falle wird immer die Vorhand zuerst bezahlt.

### 5. Pharao oder Pharo.

Bei der Vereinigung zum Pharo spielen ist zunächst erforderlich, daß Einer der Gesellschaft Bank macht, d. h., daß er eine bestimmte Summe Geldes aussetzt, auf welche von den Pointeurs

gespielt wird. In der Regel pflegt er diese Summe zu benennen und zeigt an, ob das Ganze auf einmal gehalten werden soll oder wie stark der höchste Point sein darf. Der Banquier bekommt ein gewöhnliches Spiel Karten, 52 Blätter enthaltend, die Pointeurs aber aus einem andern Spiele ein Buch, d. h. jeder 13 Karten, nämlich von 1 bis 10 und die 3 Bilder. Der Banquier mischt die Karten, läßt einen der Spielenden abheben und wartet nun, bis Jeder seinen Satz gemacht hat. Dies geschieht, indem jeder Einzelne aus 13 Karten eine oder mehrere wählt, sie offen auf den Tisch legt und mit einer beliebigen Summe besetzt. Nun zieht der Banquier, nachdem er zuvor die unterste Karte, welche weder gewinnt, noch verliert, gezeigt hat, von dem Spiel Karten, das er verdeckt in der Hand hält, von oben 2 Blätter ab und legt sie offen auf den Tisch hin. Von diesen 2 Karten gewinnt die erste der Banquier, die zweite gewinnen die Pointeurs. Für die von den Pointeurs gewonnene Karte kann man sich den Satz entweder gleich auszahlen lassen oder man sucht denselben doppel, dreifach oder noch höher zu gewinnen. Zieht man den Gewinn nicht ein, so geschieht das Fortspielen dadurch, daß man entweder ein Lappé oder ein Paroli biegt; dieses wird durch ein nach innen gekneiptes Ohr, jenes dadurch bezeichnet, daß die ganze Karte querüber nach unten eingebogen wird. Beide unterscheiden sich darin, daß auf ein Lappé der Satz zweifach, auf ein Paroli dreifach, gewonnen wird. Verliert die Karte, so wird bei Paroli auch der Satz verloren, bei Lappé hingegen bleibt er dem Pointeur.

Von einem Paroli kann man entweder auf Six Leva (le va, das Gilt, der Satz) oder auf Sept Leva übergehen; dieses gewinnt den Satz siebenfach; bei Verlieren fällt die gefetzte Summe dem Banquier zu. Six Leva gewinnt sechsfach und der Spieler rettet den Satz, wenn seine Karte auf die verlierende Seite fällt. Das Six Leva wird bezeichnet durch Paroli und Lappé, d. h. durch ein Ohr und eine Querbiegung der ganzen Karte an den verschiedenen schmalen Seiten der Karte; das Sept Leva durch zwei Paroli, nämlich durch Einbiegung von zwei Ecken der Karte. In eben dieser Art springt man von Six Leva auf Douze Leva, von Sept Leva auf Quinze Leva u., immer auf das Dop-

pelte, nämlich von Douze Leva auf Vingt quatre Leva zc. Ebenso kann man vom einfachen Lappé auf ein doppeltes Lappé zc. übergehen.

Was auf und vor der Karte steht, bedeutet den ganzen Satz. Will man denselben halb bezeichnen, so legt man ihn neben die Karte. Ein Viertel des Satzes markirt sich unter der Ecke der Karte; so kann man entweder die Hälfte des Satzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vortheil des Banquiers die andere Karte querüber nach auswendig zu; verliert diese auch, so gehört alsdann der ganze Satz dem Banquier, gewinnt sie, so ist dieselbe geborgen und retirirt mit dem Satz.

Die Summe einer schon besetzten Karte erhöhen, heißt: Maaß nehmen und wird dadurch bezeichnet, daß man gegen die offen liegende noch eine verdeckte Karte legt, und auf dieser den einen Satz markirt.

Ist die Taille beendigt, so steht es jedem Spielenden frei, nachzusehen, ob auf beiden Seiten gleich viel Karten liegen, findet sich hierbei eine Unrichtigkeit, so heißt dies eine fausse taille und der Banquier muß alle Karten als gewonnen auszahlen. Verdeckte Karten spielt man, wenn man Mißtrauen gegen das Spiel des Banquiers hegt oder wenn man, besonders wenn man im Glück ist, nicht will, daß die andern Spieler einem nachsehen. Hat man eine Karte gewonnen oder verloren, so muß man sie nicht eher wegnehmen oder anders markiren, bis sich der Banquier von der Richtigkeit überzeugt hat. Wenn man eine Karte besetzt hat, und will den Satz zurücknehmen oder statt dessen einen andern setzen, so kann solches nur mit Erlaubniß des Banquiers geschehen. —

Fallen beim Abziehen auf beiden Seiten gleiche Karten (plie), so hat der Banquier die Hälfte des Satzes gewonnen. Diese kann man entweder gleich zahlen, oder man rathet, ob die erste Karte des nächsten Abzuges roth oder schwarz sein werde; hat man es getroffen, so bezahlt man nichts; im Gegentheil verliert man den ganzen Satz. —

Fällt eine Karte, die mit einem Lappé gebogen ist (sei es noch so hoch), plié, so geht ein Buch aus; bei eingebogenen

Ecken (Ohren) geht der einfache Satz verloren. — Ist die Bank von Bedeutung oder sind viele Pointeurs vorhanden, so hat der Banquier gewöhnlich noch einen Gehülfen, ihm zu assistiren, das Geld einzunehmen und auszahlend, und dieser heißt Croupier.

Von den Betrügereien von Seiten des Banquiers sowohl als auch der Pointeurs, schweigen wir, und rathen Jedem, statt sich mit diesen vertraut zu machen, sich lieber dieses gefährlichen Hazardspieles, zu dessen Abschaffung mit Recht in vielen Staaten die strengsten Verbote erlassen sind, ganz zu entschlagen.

### 6. Schnitt.

Zu dem Schnitt wird die gewöhnliche französische Karte genommen. Man mischt sie gehörig durch, und statt daß man einen Andern coupiren läßt, coupirt man selbst, indem man mit irgend einem Kartenblatte in das vollständige Spiel einsteht und die hierdurch entstehende obere Hälfte unten legt, und dann das Spiel umdreht, so daß das unterste Blatt oben in die Hand zu liegen kommt, bedeckt durch das Blatt, mit welchem man geschnitten hat.

Dieses unterste Blatt nennt man die Force-Karte und wer es hat, verliert nur die Hälfte seines gemachten Satzes.

Man zieht dann, indem man die Karten in der linken Hand festhält, die beiden ersten Blätter ab, von denen das zweite für die Pointeurs gewinnt.

Das jedesmalige erste der folgenden 2 Blätter ist dann für den Banquier und das zweite für die Pointeurs, und der Banquier zieht von der ersten Karte das Geld ein, noch ehe er das zweite Blatt gezeigt hat, weil das Plié ganz für ihn ist.

Hat er von der ersten das Geld eingezogen, so zeigt er die zweite, zahlt das darauf stehende Geld aus und zieht dann erst die andern beiden Blätter herunter, wie die ersten.

In jedem Spiele darf bei dem gewöhnlichen Schnitt keine Karte gesetzt werden, als die man gleich zu Anfang auf den Tisch gebracht hat, und es findet folglich auch kein Biegen statt. Indessen spielt

man Schnitt auch mit Continuation, bei welchem ebenso gebogen und weiter gesetzt wird, wie beim Pharao.

Bei dem Schnitt findet eine künstliche Art der Mischung statt, die fast noch gefährlicher ist, als die bei dem Pharao; man legt nämlich alle Blätter plié, doch in zwei verschiedenen Haufen, nämlich die 7 auf den einen, die 7 auf den andern dagegen, und so fohrt, auf jeden Haufen immer gleiche Blätter; dann drückt man mit einer Münze oder mit irgend einem harten Gegenstande auf dem einen Haufen das Ende der Blätter die obere rechte und die untere linke Ecke aufwärts, und bei dem andern Haufen ebenso dieselben Ecken niederwärts; dann legt man die beiden Haufen zusammen, so daß nun das erste Blatt vom ersten Haufen auf das erste Blatt vom zweiten Haufen legt zc. Dadurch entsteht an der rechten obern Seite, man mag das Blatt legen, wie man will, zwischen 2 Blättern ein kleiner Zwischenraum, während die Spitzen der andern zwei fest zusammenhalten, so daß man immer in diesen offenen Raum einschneiden muß, wenn man das Spiel lose in der Hand hält und ganz leicht einschneidet. Hat man auf diese Weise die Karten in lauter pliés gelegt, so nimmt man das oberste Blatt ab und legt es unten hin; hierauf zieht man wieder das oberste herunter, legt das zweite darauf und beide dann verdeckt auf den Tisch; ebenso fährt man mit dem zweiten, dritten und vierten Paare fort, bis man mit dem ganzen Spiele durch ist. Ist das Spiel auf diese Art arrangirt, so gewinnt der Pointeur von allen 13 Blättern nur ein einziges, man mag einschneiden, wo man will; soll noch ein zweites Blatt gewinnen, so nimmt man wieder das oberste Blatt fort und legt es unten hin und verfährt dann mit dem paarweise auf den Tisch legen, wie vorhin beschrieben worden ist.

Ebenso macht man es auch, wenn noch ein drittes gewinnen soll.

Man muß, um sich diesen Vortheil zu wahren, die Karten jederzeit, wenn man sie beim wirklichen Spiel abgezogen hat, verdeckt auf den Tisch legen und den zweiten Abzug eben so darauf, daß nämlich die Karten ganz in der früheren Ordnung liegen bleiben. Bei dem Mischen darf man dann die Karten nicht durcheinander schieben, son-

bern das ganze Mischen muß in einem bloßen Abheben bestehen. Um das Auge des Pointeurs zu täuschen, pflegen betrügerische Banquiers die Karte zu mischen, in zwei ziemlich gleiche Hälften zu theilen, die in der linken Hand fächerförmig zu halten und die andere scheinbar zwischen die Blätter der ersten einzuschieben, während sie aber in der That die ganze Hälfte in ihrer bestehenden Ordnung auf die andere schieben, aber die Spitzen der ersten Hälfte in die Höhe drücken, und zwar um so höher, je näher sie dem Ende kommen; bei dieser Mischung kann selbst das schärfste Auge nicht leicht etwas entdecken, wenn sie schnell und mit gewandter Hand gemacht wird, und um die Spieler noch sicherer zu täuschen, pflegt der Banquier nicht selbst einzuschneiden, sondern dies einen der Pointeurs thun lassen.

Es ist für die Pointeurs schwer, sich gegen diesen Betrug zu sichern; indeß kann er doch nur da Statt finden, wo man Gelegenheit hat, die Karten vorher auf die angegebene künstliche Art zu präpariren. Auch ist der ganze Betrug zu vernichten, sobald man nur eine einzige Karte im Spiele an eine andere Stelle bringen kann. Am leichtesten kann man den Betrug daran entdecken, daß die Karten immer in derselben Reihenfolge bleiben. Bei dem Schnitt findet keine Taille fausse Statt, ja es ist sogar nicht einmal nöthig, daß das Spiel richtig sei, und es können z. B. von einer Karte bloß 3, von der andern 5 darin sein, ohne daß es etwas schadet.

## 7. Süßmisch.

(Auch deutsches Pharo genannt.)

Süßmisch ist eigentlich nichts, als eine Abkürzung des Pharao. Es wird mit der deutschen Karte von 32 Blättern gespielt. Die Pointeurs bekommen nicht jeder, wie bei dem Pharao, ein Buch in die Hand, sondern die acht Blätter werden — As — König — Ober — Unter — Zehne — Neune — Achte — Sieben — auf den Tisch gelegt und Jeder setzt nun auf eines dieser Blätter, oder auf mehrere

zugleich; in letzterem Falle zwischen As und König oder zwischen Unter und Sieben, wenn er auf zwei Blätter setzen will und in die Mitte des Kreuzes zwischen vier Blätter, wenn er auf alle vier spielen will.

Gebogen kann hier natürlich nicht werden; man läßt statt dessen den Satz stehen, in welcher Art man will, also ganz, oder theilweise, oder schiebt ihn auf ein anderes Blatt, wenn man einen Tausch beabsichtigt.

Der Banquier zieht, ganz wie beim Pharao, zwei Blätter ab, nach denen er jedesmal eine Pause macht, damit neu gesetzt werden kann. Das erste abgezogene Blatt gilt für ihn, das zweite für die Pointeurs. Fällt ein Blatt auf beide Seiten (plié), so gewinnt der Banquier den halben Satz. Das unterste Blatt gewinnt auch hier für die Pointeurs nicht, der Vortheil des Bankiers ist daher größer, da er schon bei 16 Abzügen ein Blatt voraus hat, im Pharao aber erst bei 26.

### 8. Vingt et un.

Dieses Spiel ist französischen Ursprungs, wie schon der Name sagt. Es wird von einer beliebigen Anzahl Spielern mit einem vollen Spiele französischer Karten von 52 Blättern oder, bei vielen Theilnehmern, auch mit mehreren Spielen gespielt.

Der durch das Loos bestimmte Bankhalter giebt, nachdem Alle gesetzt haben, jedem Mitspieler und endlich sich selbst zwei Karten. Die Vorhand d. h. der Spieler, welcher dem Bankhalter zur Rechten sitzt, erklärt hierauf, ob er noch ein oder mehrere Blätter verlangt, welche ihm der Bankhalter vom Talon, der Reihenfolge nach, giebt. Hierauf erklären sich die Uebrigen, und wenn diese gekauft und eins ihrer Blätter aufgelegt haben, kauft der Bankhalter in derselben Weise, bis er genug zu haben glaubt. Jetzt legen Alle ihre Blätter auf. Wer in diesen mehr Augen zählt, als der Bankhalter, gewinnt von ihm einen Einsatz: wer dagegen weniger hat, verliert denselben. Bei gleicher Anzahl von Augen gewinnt ebenfalls der Bankhalter.

Hat einer durch Kaufen mehr als 21 Augen bekommen, so ist er todt, muß seine Blätter weglegen und verliert seinen Einſaß an den Bankhalter. Hat ſich der Bankhalter ſelbſt todt gekauft, ſo muß er allen Spielern, welche nicht todt ſind, mag die Zahl der Augen ihrer Blätter noch ſo gering ſein, ihren Saß auszahlen. Jede Figur zählt 10, jedes As 1 oder 11 und die übrigen Karten nach der Anzahl ihrer Blätter.

Wer geborene 21 erhält, d. h. in den erſten zwei Blättern alſo ohne zu kaufen, gewinnt das Doppelte ſeines Saßes, wofern nicht der Bankhalter ebenfalls geborene 21 hat, in welchem Falle dann der Bankhalter den Saß des Spielers einzieht, während er ihn doppelt gewinnt, wenn nur er, der Bankhalter allein ein Geborenes hat; von den übrigen aber erhält der Bankhalter jezt gleichmäßig doppelte Zahlung; doch muß er die geborenen 21 aufzeigen, ehe die Uebrigen kaufen.

Hat einer der Mitspieler mit dem Bankhalter eine gleiche Anzahl Augen gekauft, ſo verliert er ſeinen Einſaß. Der dem Bankhalter zur Rechten Sitzende erhält die Bank, wenn die Karten zu Ende ſind.

Vor Beginn des Spieles hat der Bankhalter zu erklären, einen wie hohen Einſaß er annehmen will.

### 9. Piquet.

Piquet ſpielen zwei Perſonen mit deutſchen Karten, oder mit franzöſiſchen, aus denen die 2, 3, 4, 5 und 6 genommen.

Man gebrauchet alſo ein Spiel von 32 Blättern.

Dann beſchließt man, bis auf welche Zahl (gewöhnlich bis auf 100 oder 101) geſpielt werden ſoll. Manche rechnen 4 Spiele auf eine Partie. Jede 10 rechnet man zu einem Point, ſind fünf oder mehr Einer über den Zehnern, ſo werden ſie wieder als 1 Point gerechnet.

Wer anſpielt, ſitzt im Vortheile. Daher zieht Jeder eine Karte aus dem verdeckten Spiele, und wer die niedrigſte hat, mißt und giebt.

Was die Folge der Karten betrifft, so sticht das As den König, der König die Dame, diese den Buben, der die Zehne, die Zehne die Neune u. s. f.

Der Mitspieler hebt ab. Der Spieler A, welcher mischte, giebt dann, aber nie mehr als 2—3 Karten auf einmal. Jeder bekommt 12 Karten, die übrigen acht werden kreuzweis auf den Tisch gelegt, oben 5, unten 3 Blätter. B hat Vorhand und Auspiel. Er kauft die 5 obenliegenden Karten und wirft eben so viele von den seinigen fort. A macht es ebenso mit den drei untenliegenden Blättern. Auch können Beide die Karten liegen lassen, doch muß A wenigstens 3, B wenigstens 2 Blätter wegwerfen.

Man behält die Blätter, von denen man die meisten hat, damit man einen guten Kummel in einer Farbe habe.

Gern erhält man auch die Sequenzkarten, Blätter, die in einer Reihe aufeinander folgen. Ebenso auch die As, Könige, Damen und Buben.

Nun sagt B laut, wie groß (wie viel Blätter) sein größter Kummel (*le rouffe, le points*) sei. Hat A einen größern Kummel, so sagt er: nicht gut, und nennt seine Zahl. Ist die Zahl der Blätter gleich, so werden die Augen oder Points gezählt. Sind auch die Augen gleich, so gilt der Kummel nicht.

Beim Zählen gilt As 11 Points, jede der drei Figuren 10 P. und die übrigen vier Karten 10, 9, 8 und 7 P.

Ist man hiermit aufs Reine, so zählt der Anspieler seine Sequenzkarten. Drei in einer Reihe heißen eine Tertia, vier eine Quarte, fünf eine Quinte, sechs eine Sexte, sieben eine Septime, acht eine Octave. Ist das Blatt, mit dem eine Sequenz anfängt, ein As, so setzt man Major hinzu, z. B. Tertia-Major. Fängt eine Sequenz vom Könige, der Dame u. an, so benennt man sie danach z. B. Tertia vom Könige.

Der Anspieler zählt also seine Sequenzen her und fängt dabei von der höchsten an. Hierbei erwähnen wir, daß die Tertia 3 Points gilt, die Quarte 4, die Quinte 15, die Sexte 16, die Septime 17, die Octave 18.

Wer die höchste Tertie, Quarte *rc.* hat, macht die geringern des Mitspielers ungültig. *z. B.* A. hat Tertie-Major, Tertie von der Dame, vom Buben und geringere. B. hat Tertie vom Könige. Da nun Tertie-Major die Tertie vom Könige zu nichte macht, so kann er auch seine geringere Tertie mitzählen. Ferner macht jede höhere Sequenz die niedere zu nichte. Wer also *z. B.* eine Sexte hat, kann seine Tertien, Quinten und Quartan mitzählen, obgleich der Andere, der keine Sexte hat, die Tertien, Quinten und Quartan von höherem Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählt man die Karten, die man 3 oder 4 Mal hat, *z. B.* 4 Assen *rc.* Nur die 9, 8 7 werden nicht mitgezählt. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählt. Hat Jemand 4 Assen, 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben oder 4 Zehnen, so gilt jede Sorte davon 14 P.

Bei diesen Gedritten und Gevierten macht wie bei den Sequenzen, jedes höhere das niedere ungültig. Hat das höhere gegolten, so wird auch das niedere mitgezählt. Zum Beispiel A hat 4 As (14 P. *f. o.*) und 3 Zehnen (3 P. *f. o.*), so zählt er 17, während sein Gegner, der keine Gevierten von As hat, nichts zählt, wenn er auch 4 Könige, 4 Damen und 4 Buben hat.

Ist Alles vorbei, so beginnt der Erste auszuspielen, immer eine auf einmal, und zählt für jeden Stich eins zu den Angegebenen. Man bedient mit gleicher Farbe, so lange es geht. Die höhere Karte sticht die niedere. Wer den letzten Stich gemacht hat, spielt wieder aus.

Nur der zählt, welcher sticht und ausspielt. Spielt Jemand König, Dame, Bube oder Zehne aus, so zählt er eins; wirft der Andere eine höhere Karte derselben Farbe zu und sticht, so zählt er auch eins. Eine einmal ausgespielte Karte kann man nicht wieder zurücknehmen.

Wer den letzten Stich bekommt, zählt dafür 3 statt 1. Wer die meisten Lesen (Stiche) hat, zählt dafür 10 Points sich zum Besten. Haben Beide gleich viel, so zählt keiner etwas dafür.

Mit Pfennigen oder durch Aufschreiben merkt ein Jeder an, wie

viele Points er gemacht hat. Ist das Spiel noch nicht geendigt, so fährt man damit fort, bis die festgesetzte Zahl von einem der Spieler erreicht ist.

Will der, welcher verloren hat, weiter spielen, so hebt man von Neuem ab, um zu wissen, wer geben und wer anspielen soll.

Gewöhnlich rechnet man 4 Spiele zusammen, zieht die Points des Einen von denen des Andern ab, theilt den Rest mit 10 und rechnet den Quotient als Partien, doch so, daß 5 und mehr Rest auch eine Partie gilt. Z. B. 44 sind 4, 45 aber 5 Partien.

Haben Beide ihr Spiel so weit gebracht, daß Jedem nur 4 bis 5 Points fehlen, so hat der gewonnen, der Carte blanche, d. h. keine Figur unter seinen Karten hat. Der Kummel folgt diesem im Gewinnen nach, dann die Sequenzkarten, die Gevierten und Gedritten, zuletzt die beim Ausspielen gerechneten Points.

Der, welcher beim Zusammenzählen der Augen 30 zählt, ohne daß er dazu ein Blatt hätte auspielen müssen, zählt statt 30 gleich 90. Ein solches Honneur nennt man einen neunziger oder Nepic.

Muß der Anspieler erst durch das Anspiel hoher Karten an die Zahl 30 kommen und gelang ihm das, ehe sein Mitspieler ihn überstechen konnte, so zählt er gleich 60 Points (einen Sechziger oder Pic).

Wer alle Lesen macht, rechnet dafür 40. Man nennt das Capot oder Matsch.

Haben beide Spieler gleiche Kummel, Sequenzen und Lesen, so werden die Augen gezählt, die Jeder durch das Stechen zusammengebracht hat.

#### Geſetze des Piquetspiels.

Giebt Jemand zu viel oder zu wenig Karten, so steht es im Belieben des Andern, ob er nochmals geben lassen will, oder nicht.

Hat der, welcher anspielen muß, zu viele Blätter bekommen, so braucht er nicht von Neuem geben zu lassen, sondern kann die Blätter abwerfen, die er über zehn hat.

Wer, ehe er das erste Blatt ausspielt, nicht aufweist, daß

er Rummet oder Sequenzen richtig angegeben, verliert diese Points, während der Andere Alles als gültig zählt, was er vom Genannten aufweisen kann.

Wer etwas falsch angiebt oder falsch zählt und seinen Irrthum nicht berichtigt, ehe er das erste Blatt ausgespielt hat, und sein Mitspieler bemerkt den Fehler, der darf nun auch das nicht zählen, was er in Wahrheit hat, während der Andere Alles zählt, was er hat.

Gleicher Strafe ist der unterworfen, welcher mehr Karten nimmt, als er hingeworfen hat.

Wer sein Spiel wegwirft, in der Meinung, daß er verloren habe und hernach seinen Irrthum einsieht, darf nicht weiter spielen, wenn seine Karten mit den auf dem Tische liegenden vermengt sind.

Findet sich beim Geben ein umgekehrtes Blatt im Spiele, so schadet es nicht, sondern der muß es annehmen, an welchem die Reihe ist.

---