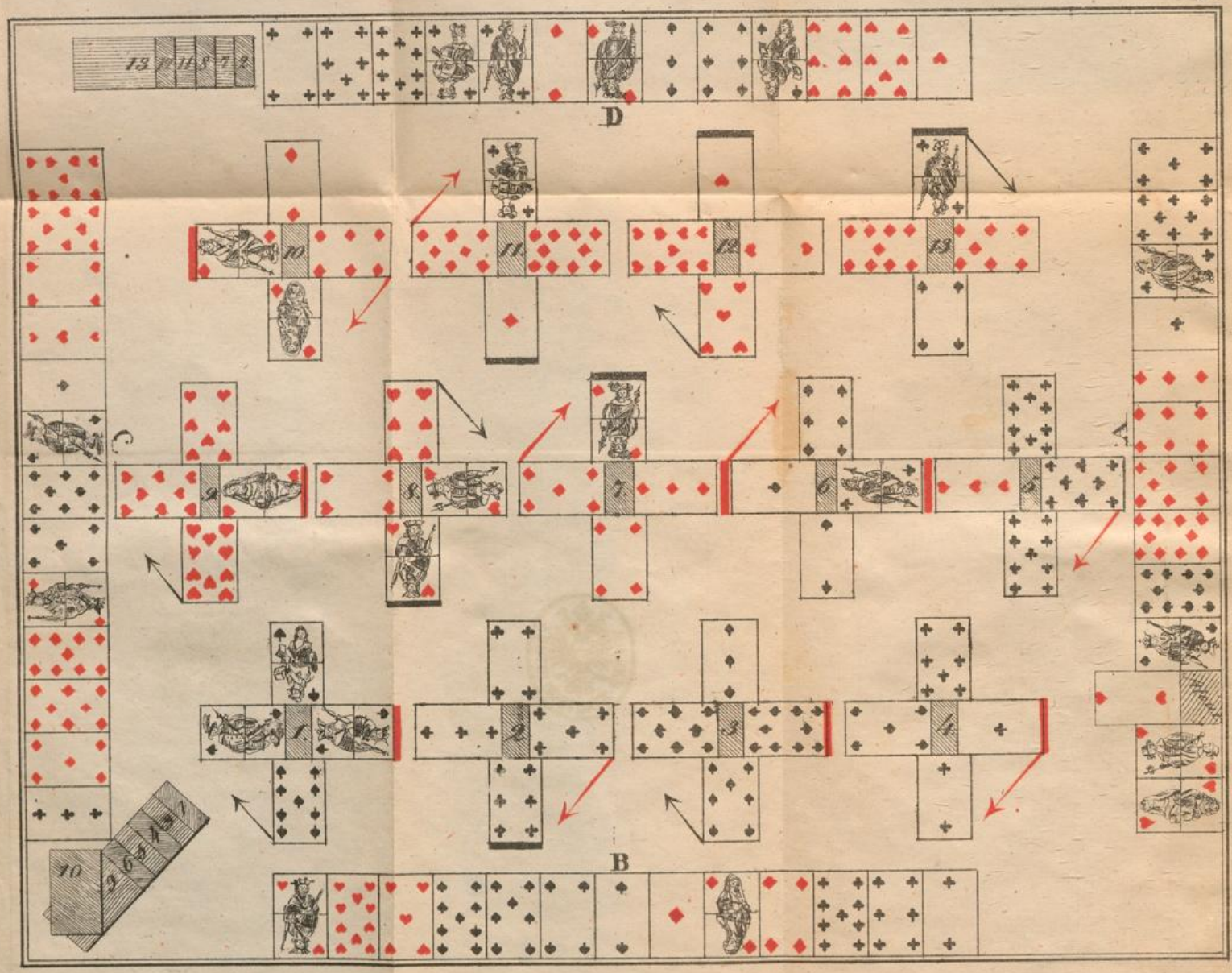
46


D
C
A
B

Das edle Whist,

wie man es

in den besten Gesellschaften spielt.

Faßlichste Anleitung

zur

leichten und gründlichen Erlernung

des

Whistspieles.

Von

J. S. Eversberg.

Zweite verbesserte und vermehrte Auflage.

Mit 8 lithographirten Tafeln.

Pesth 1841.

Verlag von Conrad Adolph Hartleben.

Vorwort
zur ersten Auflage.

Wenn es gleich der Anweisungen, das Whistspiel zu erlernen, unter mannigfaltigen Titeln in Fülle gibt, so daß beim ersten Anblicke die Herausgabe eines neuen Whistbüchleins ganz überflüssig scheinen könnte, so wird doch Jeder, welcher das vorliegende, nach gründlichen und praktischen Regeln neu verfaßte Werk, mit einer Menge anderer (von welchen wohl Manches so gestaltet ist, daß unwillkührlich der Verdacht aufsteigt: sein Verfasser habe niemals an einem Whisttische gesessen, sondern nur aus vier oder fünf Whistbüchern ein neues zusammen gelöthet) zu vergleichen und es zu

prüfen, sich die Zeit nimmt, bald erkennen, daß dieses Büchlein praktischer, als die meisten seiner Vorgänger, und vor Allen auch faßlicher sey. Es hat besonders den Vorzug, daß es das, mit der Zeit ziemlich umgebildete Whist so beschreibt und lehrt, wie es auf dem Continente, vorzüglich in Wien und in anderen deutschen Städten, gespielt zu werden pflegt, und daß es die Spielregeln aufstellt, wie sie hier und in Deutschland gelten. Man darf nur selbst die neueren Whistbücher aufschlagen, um in ihnen z. B. die Berechnung der Points, der Robber-Consolation u. s. w. auf eine, von jener am Continente ganz verschiedene, hier völlig unanwendbare Weise dargestellt zu finden. So habe ich keines aus der großen Zahl der gewöhnlichen Bücher dieser Art gesehen, welches nicht von einem Quadrupel spräche und deßhalb eine ganz andere

Berechnung des Triple, Simple und Double gäbe, als in Deutschland gebräuchlich ist. Das kommt daher, weil die meisten Whistbücher nur leichte Uebersetzungen der fast hundert Jahre alten englischen Werke eines Matthews und Hoyle sind, und hier und da wohl Literaten, aber keine guten Whistspieler zu Herausgebern haben.

Der Verfasser hingegen ist überzeugt, daß seine Methode neu, einfach und so praktisch ist, um jeden Anfänger mit diesem interessantesten aller Spiele genügend vertraut und fähig zu machen, nach einiger Uebung damit wohl bekannt zu werden. Indessen kann kein Whistbuch mehr, als eine Anleitung bieten; denn dieses, Verstandesschärfe, Beurtheilungskraft, Geistesgegenwart und einen sicheren Blick voraussetzende Spiel kann wohl

seinem Mechanismus nach begriffen und allenfalls leidlich gespielt, aber nur von besonders begabten Menschen in der Praxis fehlerfrei und tadellos behandelt werden.

Die Vollkommenheit kann also kein Buch, sondern nur der eigene Geist dem Whistspieler geben.

E.

Vorwort
zur zweiten Auflage.

Das vorliegende Werkchen hat die beste Aufnahme gefunden, denn die zahlreiche erste Auflage wurde in kurzer Zeitfrist vergriffen. Ich habe mir Mühe gegeben, der neuen Ausgabe jene Verbesserungen und die möglichste Vollkommenheit zu geben, wie sie die Theilnahme des Publikums einer-, und die schuldige Achtung gegen dasselbe anderer Seits fordern. Wer sich die Mühe gibt, beide Auflagen zu vergleichen, wird meinen besten Willen und Eifer gewiß erkennen. Mehreres, was mir bei der ersten Darstellung dieses Spieles entgangen ist, habe ich hier nachgetragen, und es wäre mir ein Leichtes gewesen, die Regeln dieses Büchleins noch um die Hälfte zu vermehren,

wenn nicht ich, und mit mir alle Beurtheiler dieses Whistbuches, darüber einig gewesen wären, daß sein Vorzug vor den übrigen in der Klarheit, Einfachheit und geringen Zahl der Regeln bestehe. Es ist dabei nichts versäumt, was andere Whistbücher in langen Deductionen beweisen, und doch sind die Grundregeln dieses interessanten Spieles so kurz und faßlich vorgetragen, daß sie auch von einem minder treuen Gedächtnisse behalten werden dürften. Die Vermehrung der Probespiele, welche der praktischen Uebung sehr förderlich, und besonders die, nach dem Wunsche des Herrn Verlegers, beigefügten lithographirten Tafeln werden angehenden Whistspielern von Nutzen seyn.

Der Verfasser.

Einleitung.

Das Whist, ein aus England nach Deutschland verpflanztes Kartenspiel, hat bereits das zweite Jahrhundert erlebt, ohne in der öffentlichen Gunst abzunehmen. Sein Reiz fesselt den Reichen und Armen, den Gelehrten und Nichtgelehrten. Es vergeht kein Abend, an welchem in unserer Residenz und deren Vorstädten nicht mehre Tausend Menschen am Whisttische sitzen, und an vielen einzelnen Wintertagen kann diese Zahl ohne alle Uebertreibung verdreifacht angenommen werden. Die Mode, diese allgefeierte Tyrannin, welche in einem Augenblicke zu den Wolken des Ruhmes und der Beliebtheit hebt und in dem andern seinen Liebling wieder in den Abgrund der Vernichtung stürzt, konnte diesem Spiele nichts anhaben, weil es in sich selbst Reize, die Tausenden unwiderstehlich sind, besitzt, und die Jugend, wie das Alter, in ihre Zaubernetze verstrickt.

Wenn wir gleich von Vorne herein erklären müssen, daß wir nicht zu Denjenigen gehören, welche dem Kartenspiele im Allgemeinen das Wort reden möchten; wenn wir gleich gerne gestehen, daß die meisten Spiele der Sittlichkeit eben so gefährlich werden können, als den Vermögenskräften Desjenigen, der sich ihnen in die Arme geworfen; wenn wir gleich die Leidenschaft des Spieles als eine der gefährlichsten für die Ruhe des Lebens, und die zerstörendste für das häusliche Glück ansehen: so müssen wir doch eben so aufrichtig erklären, wie der Werth des Whistspieles eben darin liege, daß es sich vom leidenschaftlichen Hazardspiele streng unterscheidet; daß es in dem Charakter dieses Spieles liegt, von der gemeinen Gewinnsucht abzuziehen und in dem Erfolge des Spieles weniger Geld, als den Ruhm zu suchen, Scharfsinn und Geistesgegenwart, Verstand und Beurtheilungskraft in der Behandlung desselben an den Tag gelegt zu haben. Wer das Whist einmal ganz erfaßt hat und in den Geist desselben gedrungen ist, wird vor Allem das Glücks- und Hazardspiel verabscheuen und die Meisten der anderen Spiele, als unwürdig der Mühe und des Nachdenkens eines verständigen Mannes, gering achten. Da mit dieser, ich möchte fast sagen, moralischen Wirkung dieses Spieles sich auch die Vortheile verbinden, daß Jeder im Voraus den möglichen Verlust berechnen kann, daß

eigentliche Glücksritter, denen es um Geldgewinn zu thun ist, den bedächtlichen und sicheren Gang desselben zu unbequem finden, um es unter ihre Netze für Unerfahrne aufzunehmen; daß der Verstand und die Beurtheilungskraft, wie die Gabe einer schnellen Berechnung und Voraussicht, durch die Uebung desselben zusehends gestärkt werden; und Männer, welche den Tag über von der Last unangenehmer Geschäfte gedrückt und mit ihrem Sinnen und Denken in dieselben auch nach den Berufsstunden verflochten sind, an diesem angenehmen und geistreichen Spiele eine heilsame Ableitung der, bloß ernsten Berufsgegenständen zugewandten Ideen, Stärkung des Gedächtnisses und eine unschuldige Erholung finden; so mag diese lebhafte Ueberzeugung von dem Werthe des Whistspieles es erklären und entschuldigen, wenn wir dasselbe (zum Unterschiede von allen übrigen Spielen, welche nur die Zeit tödten und von welchen die schlechten Ruhe und Vermögen verschlingen) am Titel dieses Werkes das edle Whistspiel nannten.

Wir würden, wenn die Menschen alle so wären, wie sie seyn sollten: verträglich, gutmüthig, wohlwollend; wenn sie alle auf derselben Stufe der Bildung ständen, in ihren Interessen nicht gespalten und durch Partheien nicht zerrissen wären; — auch wohl noch eine bessere Unterhaltung in Gesellschaften vorzuschlagen wissen, als es selbst die des Whistspieles ist. Aber man denke sich

unsere Gegenwart mit all ihren Ansprüchen und Forderungen, Höhen und Tiefen; die Verschiedenheit der Bildung und der Ansichten, selbst in den auserlesensten Kreisen, die man in irgend einer großen Stadt zusammen zu ziehen vermöchte — — und wer würde behaupten, daß es nur denkbar wäre: durch heiteres und interessantes Gespräch, durch Prüfung verschiedener Ansichten und friedfertige Debatten, mehre Stunden hindurch Alle zu unterhalten, Alle zu vergnügen, und Jedem, der, von den Geschäften des Tages ermüdet, zur Gesellschaft käme, Erholung und Erheiterung zu bieten. Gesellschaften so platonischer Art würden in der jetzigen Zeit kaum unter die besuchtesten gehören; und wollte man ja die Langeweile durch Genüsse anderer Art (wie die Befriedigung des Magens eine der Gewöhnlichen in den düsteren Cirkeln der Geistesarmen ist) zu entschädigen suchen, so würden die Festgeber in ihrem Kassenstande bald die Lehre finden: daß Gesellschaften ohne ein schuldloses Spiel nicht nur peinigend für sie und Andere, sondern auch dreifach kostspieliger und lästiger werden.

Der Whisttisch kann Menschen verschiedenen Ranges, verschiedener Ansichten, selbst verschiedener Bildung vereinigen. Der Stolze, der Zanksüchtige, der Partheigänger, der Schwätzer, werden durch die un-

wandelbar bestimmten Regeln des Spieles gefesselt und nur dem Einen Ziele zugewendet, denselben mit der möglichsten Geschicklichkeit zu entsprechen. Aus diesem Grunde hat sich dieses Spiel in Gesellschaften so eingebürgert und ist so sehr in allen Städten in Mode gekommen, um zur geselligen Bildung eines Mannes auch den Anspruch zu stellen: daß er das Whist wenigstens leidlich zu spielen verstehe. Des Tanzes unkundig und im Whistspiele ganz unerfahren, wird Jeder in den Gesellschaften unserer Zeit eine trübselige und selbst unbequeme Rolle spielen. Was jener Hausherr einem Jünglinge, der in seiner Gesellschaft hölzern überall im Wege stand, freilich mit nicht zu entschuldigendem Mißmuthe sagte: „Wie, mein Herr! Sie tanzen nicht! Sie spielen nicht! Sind Sie also nur zum Essen hieher gekommen?" — dürfte Manchen an die Unbequemlichkeit, das Whistspiel nicht erlernt zu haben, erinnern. Und wenn auch nicht alle Hausherren so sprechen; denken werden sich's wenigstens Viele. Nebstbei könnte die leise Vorstellung von so manchem wässerigen und gehaltlosen Geträtsche, dem ein unglücklich Geladener vier bis fünf Stunden sein Ohr und seine Geduld leihen muß, wohl auch ein ermunterndes Mittel seyn, das edle Whistspiel zu lernen!

Der geheime Reiz, welcher in dem Whist wirkt, scheint in der Aehnlichkeit dieses Spieles mit dem mensch-

lichen Leben und Treiben zu liegen. Gleich im Anfange sondern sich Partheien; gleich beim Beginnen der Handlung stehen Feinde gegenüber, die mit allem Aufwande von Kraft, Berechnung und List, unsern Bemühungen, das Ziel zu erreichen, sich entgegensetzen. Die gegenseitigen Anstrengungen, dieses Ringen, dieser in seinen einzelnen Fällen nie sich wiederholende, ewige Wechsel der Ereignisse und Lagen, das Ansichhalten der Kraft und plötzliche Loslassen in dem Augenblicke, wo sich die Gegner in stolzer Sicherheit wähnen und im Innern frohlocken — und über alles dieses die eiserne Macht und Tücke des Glückes, welches mit seinem tyrannischen Szepter die grüne Fläche beherrscht, mit dem Widerstande der Verfolgten ringt, und kalt und unerbittlich keine Gesetze der Billigkeit und Menschlichkeit achtet, — — welch eine Aehnlichkeit mit dem Ringen und Streben der Menschen, wo den Einen, welche kaum das Leben mit seinen Anforderungen begriffen, das Füllhorn der Glücksgaben, fast ohne ihr Zuthun und ohne Verdienst, vor die trägen Füße geschüttet wird, während die Redlichsten, Klügsten, Weisesten in einem ermattenden Kampfe unterliegen! Aber auch aus dem Whistspiele strahlt die Lehre hervor: daß Ausdauer, Geistesruhe bei den Schlägen des Mißgeschickes, und Kälte seiner launenvollen Tücke entgegengesetzt, verbunden mit einer wohl berechneten Anstrengung, am Ende doch

immer den Sieg davon tragen! Möge die tückische Fortuna an Jenen, welche das Whist kaum begreifen, (um mich des gemeinen Sprichwortes zu bedienen) ihren Narren gefressen haben, und ihnen die höchsten Karten (die unbedacht ausgeworfen, immer stechen müssen, wie der Freischütze, wohin er auch zielt, treffen muß:) mit ihrem Zaubermittel in die ungeschickten fetten Finger stecken; — mögen sie im Anfange des Jahres der Siege gemein prahlend sich rühmen und den lockenden Gewinn stolz einstreichen; am Schlusse der Jahresrechnung wird sich dennoch in klar gezogener Bilanz erweisen, daß die besten Spieler gewonnen, die schlechten verloren haben.

Um das Whistspiel zu erlernen, bedarf es vorläufiger theoretischer Kenntnisse und dann der Uebung. Um erstere sich anzueignen, ist die Lektüre eines Whistbuches oder der vorläufige mündliche Unterricht eines gewandten Whistspielers unerläßlich. Mit einigen theoretischen Kenntnissen ausgerüstet, mag man sich als aufmerksamer Zuschauer zu einem Tische setzen, an welchen geschickte Spieler spielen. Durch Zusehen lernt man viel. Hierauf rathe ich, mit drei Strohmännern Spiele versuchsweise zu Hause zu machen und dieselbe Kartenlage mehrmals durchzuspielen, über die verschiedenen Erfolge nachzudenken und die Regeln des Whistes durch Beobachtung der guten Gründe, auf welche sie gebaut sind, praktisch kennen zu lernen und sie durch Uebung dem

Gedächtnisse einzuprägen. Nach diesen Vorstudien endlich kann man sich zuerst mit einigen nachsichtigen Freunden an den Whisttisch setzen.

Vor Allem aber merke man die Regel: daß besonders der Anfänger es zu meiden habe, mit schwachen Spielern zu spielen. Denn auf solche Weise würde er sich nur falsche Grundsätze angewöhnen, von welchen er dann schwer mehr lassen und nie richtig spielen lernen würde.

Wir haben in Beginn dieser Einleitung feurig von den Vorzügen des Whistspieles gesprochen. Die Wahrheitsliebe aber fordert uns auf, auch dessen Schattenseite zu erwähnen. So viele Annehmlichkeiten das Whistspiel in der Trennung des Spieles in zwei Partheien bietet; so hat doch, wie nichts auf Erden ohne Mängel, die Abhängigkeit des Spielers von seinem Partner ihr Schlimmes. In dieser Verbindung und gegenseitigen Verantwortlichkeit liegt eine fast unversiegbare Quelle des Zankes, die nur durch das regelmäßige Spiel verstopft werden kann. Mag der Erfolg günstig oder ungünstig seyn, der kundige Whistspieler wird seinem Partner auch im schlimmsten Falle keinen Vorwurf machen, so lange er sich streng an die Regel und das Gesetz des Spieles gehalten.

Wenn man einen Whisttisch arrangirt, so lasse man ja folgende Maßregeln, die ganz geeignet sind, jede

Störung der guten Laune Aller, jeden Wortwechsel und Hader zu verhüten, nicht außer Acht:

1. Man setze nur gleiche Spieler an Einen Tisch, d. h. man theile bekannten guten Spielern keinen mittelmäßigen oder schlechten zu.

2. Man halte strenge darauf, daß, sobald die Atout-Karte umgeschlagen, unverbrüchliches Schweigen herrsche, und lasse gegen die Uebertretung dieses Gesetzes, wie gegen jeden Spieler, der seine Zufriedenheit oder sein Mißvergnügen mit dem Spiele seines Partners auch nur durch Geberden oder Mienen ausdrückt, den §. 130 des Strafcodex im Whistspiele ohne Nachsicht anwenden.

3. Man spiele das Whist immer mit Strenge und Genauigkeit, lege irgend ein Whistbuch seinem Spieltische zu Grunde, nach welchem bei vorkommenden Streitfragen in letzter Instanz entschieden wird, und verwöhne durch Nachsicht keinen der Mitspielenden, weil sie sonst bald als Pflicht gefordert wird und, in einem ähnlichen Falle nicht gewährt, beleidigt.

4. Man lasse sich mit unartigen und leidenschaftlichen Spielern in keine Parthie ein, oder wenn in einigen Fällen nicht ausgewichen werden kann, imponire man ihnen bei Zeiten.

Unter Beobachtung dieser Vorsichtsmaßregeln und besonders dann, wenn man das Whist so spielt, daß

man als gründlicher Kenner sich gegen jeden unbegründeten Vorwurf leicht und bündig verantworten kann, wird man diese Schattenseite des Spieles nicht unschwer vermeiden und daraus nur Erheiterung schöpfen. Es versteht sich übrigens, daß man, um die Annehmlichkeiten dieses Spieles zu genießen, es zu solchem Preise spielen müsse, der, wenn auch nicht ganz bedeutungslos, doch den Vermögenskräften der Mitspielenden angemessen und für keinen Fall so hoch ist, daß Einem derselben auch die boshafteste Behandlung der Glücksgöttin im Ernst empfindlich fallen könnte.

Nichts von der Entweihung dieses edlen Spieles, die leider in vielen Stücken unter Männern sowohl, als besonders unter Frauen, immer mehr zunimmt! Sobald Zerstreuung, Unaufmerksamkeit und Geschwätzlust ihre bleiernen Fittige über den Whisttisch ausbreitet, flieht der Genius dieses Spieles abgewandten Antlitzes, und der Sessel wird zum Folterstuhle für den unglücklichen Mann von Geist, welchem das Geschick so übel mitspielt, ihn (wie einen gefangenen Käfer, den Knaben am Bindfaden zerren) zu drei Frevlern zu gesellen.

Fasslichste Anleitung

zur

leichten und gründlichen Erlernung

des

Whistspieles.

Das Spielglück.

Von Vielen gar gut angeschrieben
Find' ich hier manch bekannt Gesicht;
Doch Einen, dem ich immer treu geblieben,
Den find' ich nicht.

Göthe.

Whistspiel, Karte, Abheben, Geben.

§. 1.

Das Whist, (aus dem Englischen „Stille" genommen, weil Schweigen und Aufmerksamkeit die ersten Erfordernisse) wird unter vier Personen gespielt. Zwei spielen immer zusammen und bekämpfen die andern Beiden als ihre Gegner, nach gewissen Regeln, mit allem jenen Aufwande einer verständigen Berechnung, Voraussicht und List, welcher dieses Spiel so interessant macht. Der Mithelfende heißt Partner; die Gegner aber Feinde.

§. 2.

Durch das Ziehen der Karte wird entschieden, welche zusammen spielen, wer das Vorrecht, den Platz am Tische zu wählen, genießt. Diejenigen Zwei, welche die höchsten Karten ziehen, machen die erste, diejenigen, welche die niedrigsten ziehen, die zweite Parthei aus; der niedrigsten Karte (das Aß, als Einser, wenn gleich im Spiele die höchste, wird beim Ziehen als die letzte betrachtet) kömmt das Wahlrecht des Platzes und das Kartengeben zu.

Es kann hierbei geschehen, daß mehre Spieler gleiche Karten ziehen. In diesem Falle muß jeder derselben noch einmal ziehen, während die nicht gleiche Karte die höchste oder niedrigste bleibt. Es ziehen z. B. A. B. und C. jeder eine Dame und D ein Aß, so müssen die ersten Drei abermals ziehen; der, welcher dann die niedrigste Karte gezogen, spielt mit D, welcher gibt, und die andern Beiden spielen zusammen.

§. 3.

Das Whist wird mit einer vollkommenen französischen Karte von 52 Blättern gespielt. Jede Parthei hat ein besonderes Spiel, durch verschiedene Färbung der Rückseite (meist blau und roth) von dem der Gegner unterschieden. Bevor die Karte ausgegeben wird, sind folgende Gebräuche zu merken:

a) Beim Beginne einer Parthie hat der Kartengeber das Recht, von den beiden Kartenspielen eines zu wählen.

b) Während er die Karte mischt, nimmt sein Partner das andere Spiel, mischt es gleichfalls (was man Vormischen nennt) und legt es seinem rechtssitzenden Feinde, an welchen das nächste Geben kömmt, zur Seite.

§. 4.

Das vom Gebenden gemischte Spiel wird von seinem Gegner zur Rechten abgehoben, (das heißt,

es werden mittelst Aufheben eines Theiles der Karte vom Gegner zwei Hälften gebildet, wovon jedoch ein Theil wenigstens 4 Blätter zählen muß, und jene Hälfte, welche die unterste gewesen, wird vom Geber zu oberst gelegt. Hierbei gelten folgende Regeln:

a) Das Abheben kann mit der Hand geschehen, oder auch mittelst einer aus dem anderen Spiele gewonnenen Karte, mit welcher der Gegner das ihm hingelegte Spiel trennt (schneidet).

b) Der Abheber kann den Geber, wenn es ihm beliebt, dadurch, daß er das gezogene erste Päckchen wendet und den Atout aufschlägt, zweimal zum Mischen zwingen und eben so oft die Karte heben. Das dritte Mal darf er sie nicht mehr wenden.

c) Fällt aus Versehen beim Abheben eine Karte auf, so muß neuerdings gemischt und abgehoben werden.

§. 5.

Die Blätter werden alle einzeln und zwar links herumgegeben, so daß jeder der Mitspielenden 13 Karten bekommt. Die letzte Karte darf vom Geber nicht verdeckt niedergelegt, sondern muß umgeschlagen werden und ist Atout (Trumpf). Hierbei ist Folgendes zu bemerken:

a) Vergißt der Gebende die letzte Karte aufzuschlagen, so ernennt der ihm zur Linken Sitzende (welcher die Vorhand hat) nach Belieben eine Atoutfarbe.

b) Findet der Gebende im Spiele eine Karte verkehrt, so ist er berechtigt, von Neuem auszugeben.

c) Wirft er eine Karte beim Geben um, so hängt es von den Gegnern ab, ob sie das Geben gelten lassen wollen oder nicht.

d) Stößt einer der Kartennehmer die Karte um, so darf zwar weder der eine noch der andere Theil das Geben für ungiltig erklären; aber es kann Einer der Gegner die gesehene Karte zur gelegenen Zeit verlangen.

e) Der Whistspieler berührt seine Karte nicht früher, als die Donne (das Geben) vollendet ist; hat er einige Blätter früher aufgehoben, so ist das Recht, im Falle vom Gebenden eine Karte umgeschlagen worden, ein neues Geben zu fordern, verloren.

f) Im Whistspiele gilt nur das Vergeben, welches vor dem Ausspielen bemerkt worden, in welchem Falle der Gebende die Donne verliert. Da Jeder verpflichtet ist, seine Karten zu zählen, so entschuldigt am Ende des Spieles eine ungleiche Zahl der Karten in der Hand keineswegs, und der Gewinnende merkt seine Points ohne Anstand vor; es wäre denn, daß sich aus den liegenden Tricks der Zuwurf einer doppelten Karte erweisen ließe, in welchem Falle die schuldige Parthei nichts, die schuldlose jedoch ihren ganzen Gewinn und die allenfalls erweisbare Renonce marquiren darf.

§. 6.

In dem Whistspiele folgen die Blätter in den beiden Farben der Karten so auf einander: Aß, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Die vier ersten Blätter, nämlich: Aß, König, Dame und Bube, werden Honneurs genannt. Drei Figuren in den Händen einer Parthei zählen zwei, alle Vier jedoch vier Points.

a) Man spielt das Whist auch mit fünf Honneurs, in welchem Falle zu den Obigen noch die Zehn gezählt wird. Drei Honneurs zählen dann zwei, vier Honneurs vier, und sämmtliche fünf Honneurs fünf Points. In diesem Falle müssen in jedem Spiele wenigstens zwei Honneurs von einer Parthei marquirt werden.

b) In einigen Cirkeln fängt man auch das Whist, ohne die Honneurs zu marquiren, zu spielen an. Man läßt so dem Glücke weniger Spielraum übrig, und in diesem Falle endet mit dem fünften Point schon die Parthie.

Robber, Parthie, Marque.

§. 7.

Das Whistspiel wird in Robbers eingetheilet. Der Robber ist mit dem Siege der einen Parthei über die andere beendet. Er kann aus zwei oder drei Parthien bestehen. Aus zwei Parthien besteht er, wenn

zwei vereinte Partner zwei Parthien nach einander gewonnen haben; aus dreien, wenn die erste oder zweite der Parthien von der Gegenparthei gewonnen worden. Nach der Beendigung eines Robbers ziehen die Spielenden von Neuem, jedoch so, daß sie wechseln.

§. 8.

Zehn angelegte Points machen eine Parthie aus. Man legt aber einen Point an:

a) Für jeden Stich (Levé), den eine Parthei mehr als sechs macht — Trick genannt.

b) Wenn mit den Honneurs gespielt wird, wie früher gesagt, legt man für die drei Honneurs, im Besitze einer Parthei, zwei; für die vier Honneurs vier Points an; doch zählen die Honneurs bei einer bis zu neun Points vorgerückten Parthei nichts mehr, und kann selbe nur durch einen Trick zu Ende geführt werden. Auch geht der Trick dem Anlegen der Honneurs vor, und vernichtet alle ihre Ansprüche, wenn er die Parthie schließt. Wäre z. B. eine Parthei auf Neun, die andere auf Acht; hätte erstere den Trick gemacht und die andere, wie sich erst durch Versäumniß des Rufens (vergl. S. 31) am Ende des Spieles erwiese, die Honneurs, so endet jener Trick die Parthie derer, welche Neun marquirt hatten. Selbst wenn es sich um die Art des Gewinnes handelt, können die Honneurs,

wenn eine Parthie durch die Tricks das zehnte Point erreicht hat, nicht die Triple oder Double vermeiden.

§. 9.

Zur Bezeichnung dieser Points bedient sich jeder Spieler vier runder oder eckiger Marquen. Diese werden so angelegt:

Eine Marque ● bedeutet einen Point.

Zwei Marquen ●● bedeuten zwei Points.

Drei Marquen in gerader Linie ●●● drei Points.

Vier Marquen entweder in gerader Linie ●●●● oder, wie es mehr gebräuchlich, zur Hälfte oben und unten ●● bedeuten vier Points.

Eine Marque über zwei gelegt ●●● bedeutet fünf Points.

Eine Marque über drei gelegt ●●●● bedeutet sechs Points.

Eine Marque unter zwei gelegt ●●● bedeutet sieben Points.

Unter drei Marquen eine gelegt ●●●● acht Points.

Endlich drei, oder nach Andern auch vier Marquen in senkrechter Linie, oder so ●●●●, neun Points.

Da Zehn die Parthie endet, so wird diese Zahl nicht mehr marquirt.

Ueber diese Art zu marquiren nachdenkend, wird man finden, daß eine Marque auf der Linie zu 1, ober der Linie zu 3, und unter der Linie zu 5 gerechnet wird.

§. 10.

In dem Marquiren ist Genauigkeit unerläßlich. Der Gewinn eines Spieles muß von beiden Spielern marquirt seyn, bevor für den nächsten Kartengang das Atout aufgeschlagen worden. Findet sich bei den zwei verbündeten Spielern eine Verschiedenheit in den angelegten Points, so gilt die geringere Zahl.

Triple, Double, Simple.

§. 11.

Eine Parthie kann auf verschiedene Weise gewonnen oder verloren werden. Der Gewinn wird in Fiches bezeichnet. Der Fiche kann in Geld nach Belieben bestimmt werden. Man gewinnt die Parthie:

a) Triple, wenn die Gegner kein Point angelegt haben, als man das Zehnte erreichte;

b) Double, wenn die Gegner nur 1, 2, 3 oder 4 Points angelegt haben, während mit dem Zehnten die Parthie geendet worden;

c) Simple, wenn die Gegner beim Ende der verlornen Parthie wenigstens 5 Points marquirt haben.

§. 12.

Triple wird mit 3 Fiches; Double mit 2 Fiches; Simple mit einem berechnet.

§. 13.

Der gewonnene Robber (siehe §. 7) wird zu 4 Fiches gerechnet. Auch tragen zur Verschiedenheit des Gewinnes noch Groß- und Klein-Schlem das Ihrige bei. Groß-Schlem, das heißt, dasjenige Spiel, in welchem kein einziger Stich gemacht worden, wird von den Gegnern, welche 7 Tricks anlegen, zu 8 Fiches, und Klein-Schlem, jenes Spiel, in welchem von einer Parthei bloß Ein Stich gemacht worden, wird von den Gegnern, die 6 Tricks anlegen, zu 4 Fiches besonders berechnet.

Man sieht aus dieser Rechnungsweise, daß ein Robber in Bezug auf zwei oder drei Parthien (§. 7), die ihn enden, auf Triple, Double oder Simple (§. 11) und Groß- oder Klein-Schlem, die seine Gewinn- oder Verlusthöhe mehren, sehr verschieden gewonnen oder verloren werden kann. Ein Robber wird dem zu Folge, wenn die Gegner Schlems erreichten, zu 0, oder auch zu 49 Fiches gewonnen. Letzteres ist die höchste mögliche Gewinnart eines Robbers. Hierzu wären fol-

gende Fälle möglich: A und C machten die Gegner in der ersten Parthie 2 mal Groß-Schlem, und Triple, 19 Fiches.

Nachdem A und C die Gegner abermals Groß-Schlem machen, gewinnen diese die zweite Parthie Simple; bleiben also für A und C noch . . . . . 7 Fiches.

In der dritten und Entscheidungs-Parthie haben A und C dieselben Erfolge, wie in der ersten, also . . . . . 19 „

Hierzu die Fiches für den Robber . . 4 „

Folglich im Ganzen . . . . . 49 Fiches.

Kunstausdrücke beim Whistspiele.

§. 14.

Abwerfen (defaussiren): eine Karte zuwerfen, sich eines überflüssigen oder verloren gehenden Blattes entledigen.

Ansagen, st. Rufen.

Atout heißt die Farbe, welche Trumpf ist (s. §. 5) und alle anderen Farben sticht.

Atout fordern: Trumpf ausspielen.

Carte forte (Carte Roi) ist die Karte einer

Farbe, welche durch den Verfolg des Spieles die Höchste geworden ist. So wird, wenn Aß, König, Dame und Bube ausgespielt worden, die Zehn zur Carte forte.

Coupiren (Abheben). S. §. 4.

Defaussiren, s. Abwerfen.

Doubleton: Zwei Karten von einer Farbe allein in der Hand.

Dumby, Stummer, Strohmann, nennt man im Whist, unter drei Personen gespielt, die ungewendeten Karten der vierten unbesetzten Stelle, welche dann offen spielt und von dem Partner geleitet wird. In Frankreich nennt man dieses Spiel le Mort.

Finesse, s. Impaß.

Forciren heißt eine Farbe spielen, von welcher der Partner oder der Gegner keine Karte hat, und die sie, um den Stich zu bekommen, mit Atout stechen müssen.

Fragen, s. Rufen.

Geben, s. §. 5.

Honneurs, s. §. 6.

Impaß, s. §. 104.

Invite, s. §. 85.

Levé, s. §. 8.

Long-Atout: Die Mehrheit der übrigen Atouts in Einer Hand.

Morte, s. Dumby.

Navette. Wenn beide Partner eine Farbe nicht haben; dieser in der, jener in der anderen Farbe, so werfen sie einander gleichsam den Ball zu, indem sie wechselweise die Farbe bringen, welche der Andere nicht hat. Auf diese Weise bringen sie ihre Atouts einzeln an, und können mit einer übrigens schlechten Karte eine Menge Stiche machen.

Ood-Trick (Ood-trich, ungerader Stich) heißt derjenige Levé, welcher nach den sechs Stichen gemacht und als erster Trick gezählt wird.

Partner, Gehilfe, Freund, s. §. 1.

Premier, die Vorhand haben, d. i. beim Beginn des Spieles zur Linken dessen sitzen, welcher gegeben hat. Während des Spieles hat aber Jener die Vorhand, der einen Stich gemacht hat und ausspielen muß.

Quarte, eine Reihe von vier Karten einer und derselben Farbe, die einander unmittelbar folgen. Quarte major: Aß, König, Dame, Bube.

Quinte, eine Reihe von fünf Karten einer und derselben Farbe, welche unmittelbar auf einander folgen.

Renonce, Renonciren: die Farbe, welche nach den Regeln des Whist bekannt werden muß, aus Versehen nicht zugeben (verläugnen), s. §. 97.

Robber (nach dem Englischen Rubber), s. §. 7.

Rufen, wenn eine Parthei bereits acht Points angelegt hat, so ist derjenige, welcher beim Beginne der Tour zwei Honneurs in seinen Karten gefunden, berechtigt, seinen Partner mit den Worten: „Ich rufe," oder mittelst Klopfen auf den Tisch zu fragen: ob er den dritten Honneur besitze. Bejaht es dieser, so ist die Parthie, ohne daß weiter gespielt werde, geendet. In Wien hält man sehr darauf, daß in dem Augenblicke gerufen werde, in welchem der Besitzer von zwei Honneurs die erste Karte ausspielt oder zugibt. Ruft er früher oder später; ruft er, ohne die zwei Figuren wirklich zu besitzen, so haben die Gegner nach gehaltener Berathung die Wahl, die Karten hinzulegen und ein neues Geben zu fordern, oder fortzuspielen; s. §. 129 des Strafcoder.

Singleton, eine einzelne Karte, die man von was immer für einer Farbe allein besitzt.

Schlem (nach dem Englischen Slam), s. §. 13. In England spielt man wenig auf den Slam; bei uns aber richtet der Spieler jedesmal, wenn er eine starke Karte hat, seine Aufmerksamkeit darauf, weil bei uns der Schlem den Gewinn des Robbers erhöht.

Surcouper (Ueberstechen) heißt eine vom Partner schon genommene Karte mit Atout nehmen, um sich selbst in die Vorhand zu bringen.

Tenace, jene Lage, in welcher man in der Hinterhand (der Letzte) die beste und hierauf folgende dritte

Karte einer Farbe (z. B. Aß und Dame) hat, womit man denn, wenn die Gegner zum Ausspielen kommen, zwei Stiche macht.

Tour, das Ausspielen von 4 Karten. Jeder Donne folgen daher 13 Touren.

Trick, s. §. 8.

Trumpf, die vom Gebenden laut §. 15 aufgeschlagene letzte Karte wird mit ihrer ganzen Farbe Atout oder Trumpf und sticht alle andern Farben.

Triple, s. §. 12.

Zweck des Whistspieles.

§. 15.

Das Whist ist mehr Verstandes- und Berechnungs-, als Glücksspiel. Es ist ohne Zweifel, daß der gewandte Spieler und Kenner vor dem schwachen Spieler Vieles voraus hat und in einer längeren Spielfolge immer gewinnen müsse. Der Zweck des Whistspieles muß darauf gerichtet seyn:

a) In jedem einzelnen Spiele den siebenten Stich, d. i. den Trick zu machen. Der gute Spieler richtet daher sein Spiel immer auf den Ood-Trick und wagt früher nie, sondern berechnet immer.

b) Des ersten Tricks sicher, kann man, um ein großes Spiel zu machen, wagen.

c) Mit einem Worte: Der Zweck dieses Spieles ist, seinen und seines Partners Vortheil durch das Uebergewicht der Karten, durch richtige Taktik und List mit Beobachtung aller Gesetze des Spieles und Benützung aller aus dem Gange des Spieles sich ergebenden günstigen Combinationen, so viel als möglich zu fördern und dem Gegner so viel als möglich zu schaden.

d) Das Whist wird also nach der Lage der Karten und Stellung der spielenden Partheien entweder ein Angriffs- oder Vertheidigungsspiel; und die Kenntnißnahme der eigenen Karten und jener meines Partners bestimmt mein Verfahren in doppelter Rücksicht, einmal, ob ich gegen die Feinde offensiv zu Werke gehen oder mich nur defensiv zu verhalten, sodann ob ich (in Beziehung auf meinen Partner) die Direktion des Spieles zu übernehmen oder mich seiner Leitung zu unterwerfen habe.

Kenntniß und Signalisirung der Kartenlage.

§. 16.

Die erste Pflicht des Spielers ist aus obigen Gründen ein, seinem Partner durchaus klares und verständliches Spiel. Er muß nach ein Paar Touren nicht bloß seine Karten kennen, hiervon nicht bloß seinen Mithelfer verständigt, sondern auch die Stärke oder Schwäche des Feindes erkannt haben. Man deutet seinem Freunde die Stärke oder Schwäche der eigenen Karte folgender Maßen an:

A. Eine sehr starke, in allen Farben mit stichsicheren Figuren versehene Karte zeigt man durchs Ausspielen an, wenn man

a) in der Vorhand geradezu Atout spielt.

b) Wenn man von mehr als einer Farbe die Könige ausspielt, weil man, wenn der Stich bleibt, das Aß, und wenn er verloren geht, mindestens die Damen besitzt.

c) Wenn man Farben, welche der Partner nicht besitzt und daher mit Atout nehmen muß, ausspielt und ihn forcirt; in welchem Falle man mindestens 4 Atouts besitzen muß.

d) Man zeigt dem Partner an, daß man in einer Farbe Stiche zu machen hofft und diese Farbe von ihm gebracht wünsche, wenn man darauf invitirt, das heißt, die Zwei, Drei, Vier, Fünf oder Sechs ausspielt.

e) Man zeigt dem Partner, daß man von einer Farbe die Sequenz, oder wenigstens die nächstfolgende stechende Karte hat, wenn man (das Aß ausgenommen) die höchste davon ausspielt, z. B. Spiele ich die Dame, so weiß mein Freund den Buben in meiner Hand.

f) Von Atout den Buben, die Zehn oder Neun gespielt, zeigt an: daß man in Atout wenig, mehr jedoch in Farben besitze; daß daher Atout-Spiel von Seite des Partners gerne gesehen würde, wenn er hinlänglich stark ist.

g) Eine Invite in der Atout zeigt an, daß man es zurückgespielt und die Direktion des Spieles zu führen wünsche.

B. Man zeigt eine starke Karte durch Zuwerfen

a) bedeutender Karten, z. B. eines Aßes oder Königs an, weil man vernünftiger Weise die ganze Folgenreihe derselben Farbe oder sonst bloß stichfeste Karten besitzen und sicher seyn muß, dadurch keinen Stich vergeben zu haben.

b) Eben so zeigt man seinem Freunde an, daß man wenigstens 4 und noch mehr Atouts, und darunter Figuren, besitze, wenn man eine verlierende Farbe, welche der Partner ausgespielt und der Gegner in der Mittelhand nicht überstochen hat, durch Abwerfen eines schlechten Blattes laufen läßt und sie nicht mit Atout sticht.

C. Man zeigt eine schwache Karte durch's Ausspielen an, wenn man

a) gleich ein Aß ohne Sequenz abspielt, um sich vor dem Schlem zu sichern.

b) Wenn man die Neun einer Farbe, die noch nicht erschienen, zuerst spielt, was immer als Zeichen genommen wird, man habe in dieser Farbe nichts.

c) Wenn man die Acht einer Farbe spielt, was anzeigt, daß man von derselben zwar viele, aber nur verlierende Karten in der Hand habe.

d) Man zeigt an, daß man wenig Atouts besitzt, wenn man einen König, Dame, Buben oder Zehner, welchen der Partner ausgespielt und der Gegner in der Mittelhand nicht gestochen hat, mit Atout nimmt und nicht eine verlierende Karte abwirft.

Regeln des Whistspieles.

A. Das Spiel in der Vorhand.

§. 17.

Fange immer mit der stärksten Farbe an, denn du wirst darin mehrere Stiche machen, wenn die Atouts heraus sind; und nimmt sie dir der Gegner mit Atout, so wird er geschwächt.

§. 18.

Wenn du in verschiedenen Farben eine gleiche Zahl Karten hast, so spiele die aus, in welcher die stärksten sind.

§. 19.

Spiele vorzugsweise deine Sequenzen, denn damit thust du dem Spiele deines Partners den wenigsten Schaden und befreiest zum Mindesten die nächstfolgenden Karten in deiner Hand.

§. 20.

Spiele eher vom Könige als von der Dame, und lieber von dieser als vom Buben; denn je stärker die angespielte Farbe, um so geringer der Schaden an dem Spiele des Partners.

§. 21.

Spiele lieber vom Könige oder von der Dame, als vom Aß; denn wenn die Gegner die Farbe bringen werden, welche man bisher vermieden hat, so wird ihnen das Aß so vielen Nachtheil als möglich zuziehen.

§. 22.

Man spiele nie vom Aß und Dame, oder vom Aß und Buben, außer es wäre unumgänglich nöthig; denn wenn die Gegner dieselbe Farbe bringen, macht man darin gewöhnlich zwei Stiche.

§. 23.

In allen Sequenzen von Dame, Bube oder Zehner fange mit der Höchsten an.

§. 24.

Bei Aß, König und Bube spiele den König aus und warte, bis dann die Farbe gebracht wird, worauf du, wenn der Gegner zur Rechten nicht die Dame zuwirft, den Buben nimmst und durch diesen Impaß (§. 104.) wahrscheinlich alle drei Stiche machst.

§. 25.

Bei Aß, König und einer kleinen Farbe spiele die Kleine; denn hat der Partner den Buben, so ist es wahrscheinlich, daß er damit einsticht.

§. 26.

Bei Aß, König und zwei oder drei kleinen Karten, spiele, wenn du schwach im Atout bist, Aß und König ab; bist du aber stark im Atout, so spiele die kleine Karte ab, damit dein Partner vielleicht den ersten Stich mache.

§. 27.

Mit König, Dame und einer kleinen Karte spiele den König. Hat dein Freund das Aß, so zeigt das Durchlaufen des Königs dieß an, und dann bringst du die kleine Karte, damit dein Freund sein Aß machen könne. Nimmt aber der Gegner deinen König mit dem Aß, so hat wenigstens die Dame einen sicheren Stich.

§. 28.

Mit Aß und vier kleinen Karten und keinem Einstiche in den anderen Farben, spiele, wenn du stark in Atouts bist, eine kleine Karte; im Gegensatz aber das Aß; denn durch die Force in den Atouts kannst du in die Lage kommen, einige der kleinen Karten zu machen.

§. 29.

Mit König, Bube und Zehner spiele den letzteren an (grande Invite); denn wenn dein Partner das Aß hat, so ist die Gelegenheit da, drei Stiche zu machen, der Partner mag die Zehn laufen lassen oder nicht.

§. 30.

Mit König, Dame und Zehner spiele den König.

§. 31.

Mit Dame, Bube und Neuner, spiele die Dame; denn bringt der Partner die Farbe wieder, so macht man mit dem Neuner wahrscheinlich einen Stich.

§. 32.

Hast du in allen Farben eine starke Karte, so spiele Atout.

§. 33.

Willst du auf eine Sequenz vom Aß dein Spiel einrichten, so spiele vorerst den König aus; dann Atout. Dein Partner wird dich verstanden haben, seine Atouts abspielen und dir dann die anfänglich verlangte Farbe bringen.

§. 34.

Hast du eine äußerst schwache Karte und mußt du dich ganz auf deinen Partner verlassen, so spiele von der längsten Farben die Neun oder eine Acht, und hüte dich, mit den Farben zu wechseln, sondern bringe ihm stets die Karte, in welcher er sich in seiner Hand stark marquirt.

B. Der Zweite im Spiele.

§. 35.

So oft es ohne Nachtheil für die folgenden Spielcombinationen und deinen Plan geschehen kann, wirf immer auf die ausgespielte Invite der Vorhand eine etwas höhere Karte zu; um sie (im Kunstausdrucke) zu decken.

§. 36.

Mit Aß, König und kleinen Karten gib, wenn du stark in Atouts, eine kleine zu; bist du aber schwach, den König.

§. 37.

Von Aß, Dame und kleinen Karten gib eine kleine zu, so kannst du beim Wiederausspielen der Farbe wahrscheinlich zwei Stiche machen.

§. 38.

Von Aß, Bube und kleinen Karten wirf eine kleine zu; eben so mit Aß, Zehn oder Neun und kleinen Karten; denn die Zehn kann noch leicht Carte-Roi werden.

§. 39.

Von König, Dame, Zehner und kleinen Karten gib die Dame zu; wird die Farbe wieder gebracht, den Zehner.

§. 40.

Von König, Dame und kleinen Karten gib, wenn du schwach in Atouts, die Dame; bist du aber stark, eine kleine Karte zu.

§. 41.

Hast du in einer Farbe zur Höchsten eine Sequenz, z. B. Aß, König, Dame, Bube; so gib die höchste und dann die niedrigste Karte. Denn nun erkennt dein Partner deine Kraft in dieser Farbe und weiß, daß du, weil dir der Bube geblieben, auch noch den König und die Dame in der Hand hast.

§. 42.

Von Dame, Bube und kleinen Karten gib den Buben zu; weil dieser, wenn er auch verloren geht, wahrscheinlich der Dame eine Levée sichert. Von Dame, Zehner und kleinen Karten gib jedoch eine kleine zu.

§. 43.

Sowohl von Aß, König, Dame, als vom Buben und den kleinen Karten gib eine kleine zu; es wäre denn, daß der nahe Mangel dieser Farbe in Feindes Hand zu besorgen wäre, in welchem Falle man den sicheren Stich einem möglichen vorziehen muß.

§. 44.

Wenn von einer Farbe die Dame gespielt wird, und du hast den König, so gib ihn darauf; hat der

Partner das Aß, so schadet es nicht; hat es der Feind, so machst du dem Partner vielleicht den Buben frei.

§. 45.

Wenn ein Bube gespielt wird, von dem du die Dame hast, so wirf die Dame zu; denn im schlimmsten Falle stürzen zwei Honneurs für Einen.

§. 46.

Wenn von einer Farbe der König ausgespielt wird, von welcher du das Aß besitzest, so ist es klar, daß du ihn stichst; nicht so aber, wenn die Dame ausgespielt wird, welche du durchläßt. Hat dein Partner den König, so wirst du durch das Aß Herr des Spieles, hat er ihn nicht, so ist nichts verloren; denn der Ausspieler der Dame bringt bald den Buben nach.

C. Der Dritte im Spiele.

Der Dritte im Spiele unterstütze das Spiel der Vorhand, welche sein Partner hat, auf das Zweckmäßigste. Er muß, je nachdem seine Karte schwach oder gut ist, dem Partner die Direktion des Spieles lassen und sich seinem Willen ganz ergeben, oder sie selbst übernehmen, und in jedem Falle aus der Kartenstellung den möglichsten Vortheil ziehen.

§. 47.

Setze in der Regel deine höchste Karte ein, wenn der Partner eine kleine ausgespielt hat, das ist, invitirt hat.

§. 48.

Von Aß und König nimm den König und spiele das Aß sogleich nach, damit du das Uebergewicht der Force-Farbe des Partners nicht aufhältst.

§. 49.

Von Aß und Dame nimm immer die Dame, und spiele immer diejenige Farbe darauf an, in welcher du Stiche zu machen hoffst, das heißt, invitire auf deine Farbe.

§. 50.

Von Aß und Buben nimm das Aß und spiele den Buben nach; denn der nachgespielte Bube unterstützt das Spiel deines Partners sehr.

§. 51.

Von König und Buben nimm den König und spiele den Buben nach.

§. 52.

Wenn du, nachdem alle Atouts heraus sind, den König und eine einzelne kleine Karte, von welcher der Partner das Aß anspielt, hast, so ist es räthlich, den

König zuzuwerfen, um nicht der Force-Farbe des Partners im Wege zu stehen; es wäre denn, man hätte in einer andern Farbe die Oberhand. Im letzteren Falle wirf die kleine zu, stich dann, wenn die Farbe wieder gebracht wird, mit dem Könige und spiele die eigene.

§. 53.

Wenn dein Partner Atout gefordert, wirf die höchste zu, und bleibt dir der Stich, so spiele die nächstfolgende nach.

§. 54.

Hast du den ersten Stich gemacht, so ist das Einziehen der Levée und der kommenden die Pflicht des Partners; bleibt ihm der Stich, so ziehst du der Regel nach ein.

D. Der Vierte in der Hand.

§. 55.

Die Verpflichtung des Vierten in jeder Tour ist, jede Levée mit der möglichst niedrigen Karte zu machen, die er machen kann, wenn die von seinem Partner zugeworfene Karte nicht die höhere gewesen und der Stich dem Partner geblieben ist.

§. 56.

Wenn die dritte Hand auf die Invite ihres Partners nur eine geringe Karte einzusetzen vermag, so ist es oft sehr vortheilhaft, dieselbe Farbe des Feindes wieder auszuspielen.

Vom Atoutspiele.

§. 57.

Die Seele des Whist ist das Atoutspiel. Es wird indessen hierbei große Vorsicht erfordert, da ein unzeitiges Trumpfspiel eben so großen Schaden, als das regelmäßige Vortheil bringen kann.

§. 58

Um Atout zu spielen, muß man 1) in den übrigen Karten stark seyn, oder in einer eine sichere Sequenz besitzen, welche nach den herausgebrachten Atouts frei wird; 2) muß man selbst wenigstens vier Atouts, und darunter eine oder zwei Figuren besitzen; oder 3) aus dem Spiele und dem Zuwerfen des Partners erkennen, daß er selbst an Atouts stark ist.

§. 59.

Bei schlechten Karten ist das Atoutspielen, selbst mit fünf bis sechs kleinen Atouts, nur ein Vortheil für die Feinde.

§. 60.

Fordert dein Partner Atout, so spiele es ihm gleich nach, wenn du zum Stiche kommst; es wäre denn 1) daß du eine Farbe nicht hättest, auf welche du deine kleinen Atouts einzeln zu machen hoffst; und 2) daß das Ausspielen eines Buben, einer Neun oder Acht von deinem Freunde dich (bei eigener Dürftigkeit an Atouts) belehrte, daß Zurückspielen in diesem Falle unfehlbar schaden müßte.

§. 61.

Selbst bei einer mittelmäßigen Karte ist Atoutspiel in der Regel: 1) wenn sich der Freund in Farben stark zeigt; 2) wenn die Feinde auf acht oder neun Points stehen, folglich nur ein gewagtes Spiel retten kann. Im letztern Falle wirf eine Figur, wenn du sie hast, zuerst aus; denn hat dein Partner nicht wenigstens auch einen Honneur, so ist die Parthie — sind die Feinde auf acht — ohnedieß verloren, und hat er eine oder zwei Figuren, so ist ihm durch deine Figur außerordentlich vorgeholfen.

§. 62.

Mit Aß, König und vier kleinen Atouts, fange mit einem kleinen an.

§. 63.

Mit Aß, König, Bube und drei kleinen Atouts, spiele Aß und König ab; denn die Dame wird wahrscheinlich auf eines von Beiden fallen. — Hat aber in diesem Falle dein Partner die Zehn aufliegen, so spiele klein; nimm in dem Rückspiele den König, dann erst das Aß.

§. 64.

Mit König, Dame und drei kleinen Atouts fange mit dem König an.

§. 65.

Mit König, Dame und vier kleinen Atouts fange mit der kleinsten an; denn hat dein Partner einen Honneur, so heben die deinen alle übrigen Atouts auf.

§. 66.

Mit Dame, Buben und vier kleinen Atouts fange mit der kleinsten an; denn es ist immer zu vermuthen, dein Partner habe einen Honneur.

§. 67.

Mit Dame, Buben, der Neun und drei kleinen Atouts, schlage die Dame aus.

§. 68.

Mit Buben, Zehn und vier kleinen Atouts fange mit einer kleinen an.

§. 69.

Mit Buben, Zehn, Acht und drei kleinen Atouts, schlage den Buben aus; denn so verhütest du, daß die Neun einen Stich macht; auch ist es nicht unwahrscheinlich, daß bei dem zweimaligen Fordern alle Honneurs fallen.

§. 70.

Mit sechs Atouts von geringer Bedeutung spiele die kleinste aus. Hast du die Acht, so wirf diese hin; denn so zeigst du dem Feinde am deutlichsten, daß du keine Figuren, aber eine lange Atout-Karte hast.

§. 71.

Mit dem Aß, König, Buben und einem kleinen Atout, spiele den König zuerst; dann die Farbe deines Partners, damit er Atout wieder bringe und du mit dem Buben stechen und so vielleicht die Dame fangen kannst.

§. 72.

Mit Aß, Dame, Buben und kleinen Atouts spiele den Buben; denn auf diese Weise kann der König allein einen Stich nehmen.

§. 73.

Bei einer Sequenz fange mit der höchsten Karte an; der Partner lernt dadurch die beste Art, sein Spiel

fortzusetzen, kennen, ohne daß ihm Nachtheil daraus erwüchse.

§. 74.

Wenn du nur zwei Atouts hast, so fange mit dem Höchsten an, weil du dadurch das Spiel des Partners am Besten unterstützest.

§. 75.

Im Atoutspiele muß dich die aufgeschlagene Karte bei Freund oder Feind bestimmen, und in gewissen Fällen selbst zu anderen Combinationen bringen, als es die Regel vorschreibt.

§. 76.

Hat dein Gegner zur Linken eine Zehn, einen Buben oder die Dame aufgeschlagen, so ist es räthlich, eine dieser Figur nahe kommende Karte auszuspielen, um den Gegner damit in die Mittelhand zu bringen. Man heißt dieß: „auf die Figur spielen," und dein Partner, wenn er das Spiel kennt, wird sich hüten, dir deßhalb Atout nachzubringen.

§. 77.

Ist ein Aß zu deiner Linken aufgeschlagen, und hast du Grund, Atout zu spielen, so wirf die kleinen Karten aus; denn damit unterstützest du das Spiel deines Partners; besitzest du aber z. B. König, Dame

und die Zehn in Atouts, so spiele den König; der Gegner weiß nun die Dame bei dir; bringt er Atout, so nimm — wenn der Bube nicht gefallen — die Zehn.

§. 78.

Gegen eine aufgeschlagene Figur zur Rechten kann man nur im Falle eines großen Uebergewichtes atoutiren.

§. 79.

Ist ein König zu unserer Rechten aufgeschlagen, und hast du Dame, Buben und Neuner, so spiele den Buben und wirf beim Zurückbringen des Atouts den Neuner zu, wodurch man den Zehner fängt.

§. 80.

Ist eine Dame zur Rechten aufgeschlagen, und du hast Aß, König und Buben, so spiele den König und lasse dir vom Partner das Atout wiederbringen, in welchem Falle du wahrscheinlich die Dame fängst; oder wenigstens zwei Stiche mit dem Aß und Buben machst.

§. 81.

Ist ein Bube zur Rechten aufgeschlagen, und du hast König, Dame und Zehner, so spiele die Dame und setze bei Wiederkehr des Atouts die Zehn ein.

Wenn man selbst einen Honneur aufgeschlagen hat.

§. 82.

Hat man das Aß aufgeschlagen und hierzu nur einen anderen kleinen Atout, so setze, wenn der Gegner den König spielt, das Aß vor. Ist deine Karte so stark, daß du trotz dieser zwei Atouts, in Hoffnung auf Atouts in den Händen deines Partners, Trumpf spielen zu können glaubst, so mußt du das Aß ausspielen und das kleine Atout nachschlagen.

§. 83.

Hast du einen Honneur aufgeschlagen und einen in der Hand, der ihm an Werth zunächst steht, so spiele diesen vor dem aufgeschlagenen, weil du so für deinen Freund am Deutlichsten spielst; eben darum spielst du von einer Sequenz in den Atouts immer die niedrigste Karte aus.

§. 84.

Hast du den König oder die Dame oder den Buben aufgeschlagen und nur kleine Atouts in der Hand, so gib, wenn der Gegner Atout fordert, die kleinen zu, wenn die Wahrscheinlichkeit vorhanden, daß die Levée vom Partner behauptet werden kann.

Von der Invite.

Um seinen Partner von der Stärke in einer Farbe, in welcher man Figuren besitzt, zu unterrichten, ladet man ihn durch das Ausspielen einer niedrigen, das ist einer Zwei, Drei, Vier, Fünf oder Sechs, zum Nachbringen dieser Farbe ein.

§. 85.

Man invitirt auf König und Dame nicht, wenn man in derselben Farbe mehr, als vier Karten hat, und spielt lieber den König ab.

§. 86.

Man invitirt auf das Aß nicht, wenn man in derselben Farbe fünf Karten hat und besorgen muß, beim Wiederausspielen von einem der Gegner das Aß mit Atout genommen zu sehen.

§. 87.

Beim Erwiedern der Invite des Partners spiele man die höchste Karte aus, wenn man deren ursprünglich nicht mehr als drei hatte.

§. 88.

Man erhalte so lang als möglich eine kleine Karte von der ersten Invite des Partners, um sie ihm anzuspielen, wenn die Atouts heraus sind oder man sonst zum Spiele kommt.

§. 89.

Man gebe in der zweiten Hand nie die beste Karte auf die Invite der Gegner zu, außer der Partner hatte keine in dieser Farbe.

Singleton.

§. 90.

Singleton nennt man eine einzige Karte von Einer Farbe in der Hand. Da einer der ersten Grundsätze des Whistspieles dieser ist: „Spiele von deiner stärksten Farbe an," so kann das Spielen des Singletons nur als eine Ausnahme von der Regel gelten. Die aufmerksame Beobachtung des Whistspieles wird lehren, daß nur in den seltensten Fällen das Singletonspiel von einigem Nutzen, meistens aber von Schaden sey. Haben die Gegner hohe Karten von jener Einzelnkarte, die man auswirft, in den Händen, so werden sie alsbald Atout spielen, und das Singletonspiel kann die Ursache des Schlems werden; hat der Partner die hohen Karten deines Singletons, so ist damit auch nicht viel erzweckt.

Zwei Fälle lassen das Singletonspiel nur als räthlich denken: 1) Wenn du wenigstens sechs Atouts und nur von geringem Werthe besitzest; 2) wenn du bei

deinem Partner eine mangelnde Farbe (Renonce) bemerkst und durch das Gegenspiel des ausgeworfenen Singletons eine Navette herzustellen hoffst.

Forciren.

§. 91.

Seinen Partner nöthigen, eine Karte, deren Farbe er nicht besitzt, mit Atout zu nehmen, heißt Forciren. Man muß dieß nur in seltenen Fällen, und am Allerwenigsten thun, wenn man schwach in Atouts ist. — Doch als Ausnahme von dieser Regel ist das Forciren räthlich:

1) Wenn man die Wahrscheinlichkeit einer Navette vor sich hat.

2) Wenn der Partner Singleton ausgespielt hat; also getroffen werden will.

3) Wenn hierdurch ein einzelnes wesentliches Point in der Marque gewonnen werden kann, als das 1., das 5. oder 8.

4) Wenn die Gegner durch Atoutschlagen bewiesen haben, daß sie stark in Atouts sind und unser Partner einen oder zwei noch anbringen kann, die er sonst fruchtlos verlieren würde.

5) Wenn der Partner forcirt wurde und keinen Atout spielte.

6) Wenn dein Partner schon einmal getroffen worden.

Vom Rufen.

§. 92.

Daß man bei angelegten Points, im Besitze zweier Honneurs, seinen Gegner fragen könne, "ob er den dritten besitze?" ist §. 14. in dem Abschnitte: "Erklärung einiger Kunstausdrücke," bei dem Worte Rufen genügend auseinander gesetzt und die Art und Weise bestimmt worden, in welcher dieß zu geschehen hat. In England ruft man gar nicht; denn man sucht dort dem Glücke weniger, und der Geschicklichkeit und Berechnung mehr Spielraum zu geben. Auf dem Continente jedoch ist das Rufen überall, wo mit vier Honneurs gespielt wird, gebräuchlich. (Im Spiele mit fünf Honneurs und dem Uebertragen der Tricks [Siehe weiter unten] wird nicht gefragt). Man ruft indessen auch im Besitze von zweien Honneurs nicht in nachstehenden Fällen:

1. Wenn die Gegner auf 1 oder 5 und 6 stehen.

2. Wenn man eine so starke Karte hat, daß man, des Tricks sicher, unter günstigen Umständen die Gegner Schlem machen könnte.

3. Wenn der Partner, eher zum Ausspielen gekommen als wir, das Spiel mit Atoutschlagen begann.

§. 93.

Während dem Ausgeben der Karten kann ein Partner den Andern noch auf den Standpunkt der Marque (8) d. i. an das Rufen erinnern. Thut er's aber, wenn das Atout einmal umgeschlagen worden, so haben die Gegner das Recht, auf Sieben zurück marquiren zu lassen.

Hat man in der Hand drei Honneurs, so ist das Fragen überflüssig und man kann in dem Augenblicke, als die Reihe des ersten Ausspielens trifft, die Karte hinlegen (sich selbst aussagen).

Die Strafe, welche vorlautes oder unbegründetes Rufen trifft, siehe im §. 129.

Vom Fallenlassen oder Zeigen einer Karte.

§. 94.

Läßt Einer eine Karte von den übrigen seines Spieles fallen, so können die Gegner diese Karte, wenn ihre

Farbe ins Spiel kommt, früher oder später nach Belieben fordern, vorausgesetzt, daß sie dieselbe zu nennen wissen.

Das Vorwerfen einer Karte wird so, wie das Fallenlassen angesehen und bestraft. Verlangt man jedoch eine andere, als die wahre Karte, so kann der Irrende genöthigt werden, während demselben Spiele, je nachdem es gefordert wird, die höchste oder niedrigste, in was immer für einer Farbe, die gespielt wird, zuzugeben.

§. 95.

Wenn Einer in der Meinung, das Spiel verloren zu haben, die Karten aufgelegt hinwirft, so haben die Gegner, wenn sie es für zweckmäßig finden, das Recht, jede Karte dieses Spieles, vorausgesetzt, daß keine Renonce dabei Statt findet, zu fordern, und Jener darf die gezeigten Karten nicht mehr zurücknehmen.

§. 96.

Ist Jemand sicher, mit jeder Karte, die er noch in der Hand hat, den Stich zu machen, so kann er sein Spiel offen hinlegen. Die Gegner haben jedoch das Recht, ihn alle gesehenen Karten, die er nicht mehr zurücknehmen darf, nach der, ihnen beliebigen Ordnung spielen zu lassen (zu begehren).

Von der Renonce.

§. 97.

Beim Whist muß die Farbe bekannt, d. h., Farbe auf Farbe so lange zugeworfen werden, als man dieselbe besitzt. Wer daher auf die gespielte Farbe einen Atout, oder eine andere Farbe abwirft, während er noch eine oder mehrere Karten derselben Farbe besitzt, macht eine Renonce.

§. 98.

Keine Renonce ist als wirklich geschehen zu betrachten, so lange der Stich nicht umgewendet worden.

§. 99.

Wenn Einer die gespielte Farbe nicht bekennt, oder sie mit Atout nimmt, hat der Partner das Recht, ihn zu fragen, ob er von dieser Farbe keine mehr habe?

§. 100.

Wenn Jemand eine Renonce anzeigt, dürfen die Gegner nicht ihre Stiche untereinander mischen, sonst trifft sie die §. 102 bemerkte Strafe ohne Führung des Gegenbeweises.

§. 101.

Die Renonce kann so lange zur Sprache gebracht werden, bis fürs nächste Geben die Karten aufgehoben worden sind.

§. 102.

Wenn eine Renonce erwiesen worden, so können die Gegner drei Points zu ihrem Spiele rechnen, oder der renoncirenden Parthei drei Stiche nehmen, oder auch drei Points von deren Marque thun, wenn sie bereits so viel oder mehr marquirt hat. Bleiben dem Renoncirenden dem ungeachtet noch Points genug, um die Parthie zu gewinnen, so muß er auf Neun bleiben; denn mit einer Renonce kann man niemals die Parthie enden.

§. 103.

Renoncirt Jemand und bemerkt er seinen Irrthum, ehe der Stich umgewendet, so kann er die zugeworfene Karte zurücknehmen; aber die entgegengesetzte Parthei kann verlangen, daß er die höchste oder die niedrigste Karte der gespielten Farbe, die er in der Hand hat, zugebe; oder sie hat das Recht, während diesem Spiele, so bald es ihr beliebt, die gesehene Karte zu verlangen, vorausgesetzt, daß keine Renonce dabei gemacht würde.

Von der Finesse oder dem Impassiren.

§. 104.

In der dritten Hand auf die Invite des Partners eine Karte, welche mindestens zwei Stufen niedriger ist, als die höchste, welche wir in der Hand haben, in der Hoffnung zu werfen, daß der Gegner zur Rechten die höhere besitze und wir somit den Stich behaupten, in der Folge also auch noch mit der höchsten eine Levée machen (während bei dem gewöhnlichen Verfahren nur ein Stich gemacht worden wäre), heißt finessiren oder einen Impaß machen.

A hat z. B. das Aß und die Dame einer von seinem Partner gespielten Farbe. Der Anfänger selbst wird bald einsehen, daß es räthlich sei, die Dame zuzuwerfen; denn ist der König in der Hand des Partners, so schadet dieß Verfahren nichts; ist er in der Hand des Gegners zur Rechten, so wird durch den Impaß verhindert, daß er einen Stich mache. Die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes verhält sich hier wie 2 zu 1. Es ist daher immer räthlich, Impasse zu machen. Dasselbe findet mit König und Buben, mit der Zehn und Acht u. s. w. Statt. Ja, selbst mit Aß und Buben, und in solchen Verhältnissen herab, kann unter günstigen Umständen finessirt werden. Die Finesse mit den höheren Karten wird wohl von den meisten Spielern, jene mit den niederen nur

von sehr gewandten Spielern versucht. Es ist leicht einzusehen, daß durch einen wohl überlegten Impaß gegen eine Acht eben so gut ein Stich gemacht werden könne, als gegen einen König. Um aber die Anwendbarkeit eines solchen Impasses zu wissen, braucht man mehr Uebung, verbunden mit Gedächtniß und Beobachtung, als bei den höchsten Karten.

A spielt z. B. die Zehn einer Farbe aus, von welcher sein Partner das Aß, den Buben und eine Kleine hat. Hier hat C Finesse anzuwenden; er muß, wenn er selbst weiß, daß König und Dame in der Hand seines Gegners zur Linken stehen, die Zehn laufen lassen; denn so behauptet er seinen Hinterhalt und macht zuverläßig zwei Stiche, wo er, wenn er das Aß oder den Buben zuwarf, nur Einen gemacht hätte.

§. 105.

Man vermeidet jedoch den Impaß, wenn es sich, um die Parthie zu gewinnen, nur um Einen Trick mehr handelt, und — wenn der Gewinn desselben zweifelhaft ist.

§. 106.

Eben so wird man sich bedenken, einen Impaß zu machen, wenn man, arm an Atouts, in der Hand von derselben Farbe mehr als vier besitzt und Grund zu besorgen hat, sie dürfte im nächsten Gange von Einem der Gegner mit Atout genommen werden.

Ueberhaupt gehört Berechnung, Beurtheilung, Umsicht zu den Feinheiten des Whistspieles; es läßt sich Vieles nicht in Regeln bestimmen, was Lage, Umstände und Uebersicht oft für den Augenblick zur Regel machen. Hierin liegt auch ein nicht gemeiner Reiz dieses Spieles für verständige und denkende Menschen!

Vom Abwerfen.

§. 107.

Auf eine stichsichere Karte des Partners oder eine ungewisse Karte des Gegners, d. h. eine solche, von der wir nicht mit Bestimmtheit wissen, daß sie vom Partner genommen werden könne, deren Farbe uns mangelt, eine verlierende Karte von einer andern Farbe zu geben, heißt abwerfen. Die Gelegenheit, sich von verlierenden Karten frei zu machen, ist um so willkommener, je stärker man in der Atoutfarbe ist.

§. 108.

Man werfe nicht von der längsten Farbe, keine dreizehnte, oder freie Karte ab.

§. 109.

Man werfe auf eine ungewisse Karte nur dann ab, wenn man stark an Atouts ist; hat man wenig Atouts und deren nur kleine, so steche man damit.

§. 110.

Wenn die Gegner beim ersten Ausspielen Atout schlagen, damit fortfahren, und du in Gefahr des Schlems schwebst, so ist es räthlich, im Falle des Abwerfens von jener Farbe, eine Kleine hinzuwerfen, in welcher du einen Stich zu machen hoffst und die du vom Partner, wenn er die Vorhand erhielte, gebracht wünschest. Diese Art, sich zu marquiren, wird von jedem guten Spieler verstanden.

§. 111.

Außer obigem Falle wirst du dich aber hüten, deinem Partner eine abgeworfene Farbe zu bringen, weil er in ihr keine Stärke besitzen kann.

§. 112.

In dem Falle einer Sequenz in einer Farbe, welche du vom Partner gebracht wünschest, wirf die höchste Karte zu.

§. 113.

In dem Zu- und Abwerfen beruhen auch noch verschiedene Finten, womit geübte Spieler ihre mindergeübten Gegner zu täuschen suchen. Sie werfen z. B. von einer Farbe, in welcher sie die Sequenz haben und die sie nicht mehr gespielt wünschen, die Höchste zu. Der ungeübte Spieler geht in die Falle, bringt in der Furcht, seine Carte sorte mit Atout genommen zu sehen, eine

andere Farbe, welche von den Gegnern genommen wird; worauf sie Atout spielen und ihre Sequenz zum Schaden der andern Parthei frei machen.

§. 114.

Jede Täuschung, die du dem Gegner machst, ist auch deinem Partner gemacht; als den Grundsätzen der Klarheit im Whistspiele entgegen, ist sie nur dann zu rechtfertigen, wenn du stark genug in der Karte bist, um die Direktion des Spieles zu übernehmen und fortzuführen.

Kurzgefaßte Regeln und Grundsätze nach Matthews und Hoyle.

§. 115.

Man spiele die stärkere Farbe an.

Man spiele Atout, wenn man deren vier oder fünf, und dabei ein schönes Spiel hat.

Man wähle vorzüglich Sequenzen und fange mit der Höchsten an.

Man erwiedere die Invite des Partners (wenn man ihm früher jene Farbe gezeigt, die von ihm gebracht werden soll;) aber nie die Invite des Gegners; es wäre

denn, daß man nur Eine Karte noch von der Feindesfarbe und dagegen mehr kleine Atouts hätte.

Man spiele eine Farbe nicht an, in der man Aß und Dame hat, sondern lasse sie sich bringen.

Man vermeide, ein Aß zu spielen, außer man hätte daneben den König.

Man spiele nie eine dreizehnte Karte, außer die Atouts wären alle heraus, oder es gälte, dem Feinde damit das letzte Atout aus der Hand zu nehmen.

Man steche nie eine dreizehnte Karte, außer man wäre der letzte Spieler.

In der dritten Hand gebe man seine beste Karte zu

Wenn man im Zweifel steht, so nehme man den Stich, wenn man kann.

Man steche keine Farbe, welche der Partner wahrscheinlich sticht.

Hat man nur kleine Atouts, so mache man sie, so bald als man kann.

Man beeile sich, seine Stiche zu machen, und halte das Impassiren in Acht.

Wenn es möglich ist, so sichere man sich den siebenten Stich und lasse ihn nie gehen.

Man forcire den Gegner nicht mit der besten Karte, außer man hätte die darauf folgende Beste dabei.

Dirigirt unser Partner, so trachte man, ihm das Uebergewicht in seiner Hand zu halten.

Im Farbenwechseln sei man äußerst vorsichtig und auf der Hut gegen die Täuschungen, mit welchen die Gegner irre führen wollen.

Man versäume nie die Invite des Partners im Atout, sondern erwiedere sie bei nächster Gelegenheit.

Hat man die Force-Farbe und wenig Atouts, so nöthige man lieber die Gegner zu stechen, als daß man Atout fordere, außer man wäre in den anderen Farben gleich stark.

Beim Erwiedern der Invite des Partners spiele man die höchste Karte aus, wenn man deren ursprünglich nicht mehr als drei hat.

Man steche nicht, wenn man stark in Atouts ist und hauptsächlich, wenn man eine Force-Farbe hat.

Wenn unser Partner eine Farbe, von welcher er weiß, daß wir die beste Karte nicht haben, durchaus nicht stechen will, so spielen wir ihm, sobald wir zum Ausspielen kommen, unsern höchsten Atout an.

Wenn der Partner eine Farbe mit Atout gestochen hat und nicht Atout bringt, so spiele man ihm dieselbe Farbe, sobald man kann, wieder.

Man gebe dem Partner nicht Gelegenheit, andere Farben mit Atout zu stechen, wenn man nicht selbst stark in Atouts ist, außer man hätte eine Renonce oder in der Parthie nur Einen Stich mehr nöthig.

Wenn die Atouts durch den Partner heraus sind, lassen sich schöne Impässe machen. Man erhalte daher, so lange man kann, das Uebergewicht in der Hand.

Den umgewandten Atout erhalte man so lange als möglich.

Für die letzten zwei Touren mit einem Atout und einer verlierenden Karte versehen, spiele die Verlierende und zuletzt den Atout.

Man gebe wohl Acht auf die Art, seine Karten zu stecken und zu ordnen, damit nicht ein scharfes Auge das Spiel und die Zahl der Atouts entdecken könne.

Strafcodex im Whistspiele.

§. 116.

Wenn im Geben laut §. 5 eine Karte umgekehrt fällt, so können die Gegner eine neue Ausgabe verlangen; es wäre denn, Einer von ihnen hätte bereits seine Karte angesehen, oder durch Berührung das Umwenden veranlaßt. Findet sich aber eine Karte, ausgenommen die letzte, im Spiele selbst umgekehrt, so muß ohne Weiteres nochmals aufgemischt und frisch gegeben werden.

§. 117.

Wenn Einer aus den Spielern gegen Ende des Spieles um eine Karte zu wenig hat, während die Karten

der Uebrigen gleich sind, so verwirkt er die Strafe einer Renonce, sobald ihm erwiesen werden kann, daß eine Karte bei einem Stiche mehr zugeworfen worden. Liegt seine Karte unter dem Tische, so gelten die von den Gegnern gemachten Tricks, während sein und seines Partners allfälliger Gewinn ungiltig ist. Zeigen sich am Ende des Spieles die Karten so, daß Einer Zwölf, der Andere jedoch Vierzehn beim Anfange des Spieles gehabt haben muß; so ist das Spiel nach den Gesetzen der Neueren ungiltig; nach den Regeln der Alten hat jeder Spieler die Verbindlichkeit, seine Karten beim Geben zu zählen.

§. 118.

Wenn der Kartengeber die unterste Karte umzuschlagen vergißt und sie unter die andern wirft: hat die Vorhand das Recht, ein Atout nach Belieben zu ernennen.

§. 119.

Der Kartengeber muß die auf dem Tische liegende Atout-Karte nach der ersten Tour in die Karte nehmen. Läßt er sie nach der ersten Tour auf dem Tische liegen, so kann sie, wie eine aus Versehen gezeigte Karte, begehrt werden.

§. 120.

Wenn Einer der Spieler unterläßt, auf einen Stich zuzuwerfen, und es bleibt ihm eine Karte übrig, so kön-

nen die Gegner, wenn sie nicht im Vortheile sind, das Spiel für ungiltig erklären.

§. 121.

Wenn der Dritte im Spiele C auf die Invite seines Partners A zuwirft, ehe die Reihe an ihn kommt, kann der Vierte D es auch vor seinem Partner B thun.

§. 122.

Alle Irrthümer und Fehler, welche sich auf die Berechnung des vergangenen Spieles beziehen, können immer, so lange vom nächsten Spiele der Atout nicht umgeschlagen ist, berichtigt werden; das Erinnern an die Honneurs u. s. w. ist mit eingeschlossen.

§. 123.

Ueber Irrungen beim Rufen siehe §. 92 und 93.

§. 124.

Wenn Einer, ohne daß die Reihe an ihm ist, ausspielt, so haben die Gegner das Recht, die gesehene Karte entweder zu verlangen, oder den Spieler oder seinen Partner, wenn ihn die Reihe trifft, zu verpflichten, eine Farbe zu spielen, die sie wählen. (In Wien wird aber nur das Begehren der gesehenen Karte angewandt.)

§. 125.

Wenn A in der Meinung, er habe einen Stich gemacht, aufs Neue ausspielt, ehe sein Partner C zuge-

geben hat, können die Gegner den Partner nöthigen, den Stich zu nehmen, wenn er stechen kann.

§. 126.

Wer aus seinem Spiele eine Karte gezogen und sie, um sie auszuspielen, bereits offen gezeigt hat, darf sie nicht mehr zurücknehmen.

§. 127.

Die in der Voraussetzung, mit ihnen zu stechen, hingeworfenen Karten können nicht zurückgenommen, und jede einzeln von den Gegnern gerufen werden. Doch kann sie der Gegner ungestraft zeigen, wenn er alle Stiche jedenfalls sicher ist.

§. 128.

Die Strafe für eine Renonce geht allen anderen Points beim Marquiren vor. Sie ist dreierlei: Die Gegner können der renoncirenden Parthei 1) drei wirkliche Stiche wegnehmen; oder 2) drei Points von deren Marque abrechnen; oder 3) drei Points zu ihrer eigenen hinzufügen. Bliebe dem Renoncirenden dessen ungeachtet noch genug übrig, um die Parthie zu gewinnen, so darf er nicht ausgehen, sondern muß auf Neun stehen bleiben. (Die übrigen Bestimmungen über eine Renonce siehe unter dem Artikel §. 97.)

§. 129.

Wer die Honneurs ruft und von ihnen nur ein einziges in der Hand hat, soll im Verhältniß des Vortheils verlieren, der ihm aus dem Fehler erwachsen wäre. Hat sein Rufen einen der Gegner, mit zwei Honneurs in der Hand, abgehalten, zu rufen, so erhalten nach geendigtem Spiele die Honneurs den Vorzug vor den Tricks.

§. 130.

Wenn Jemand durch Worte oder Geberden seine Billigung oder Mißbilligung über das Ausspielen des Partners an den Tag legt, oder während des Spieles sich andere, als die in den Whistgesetzen genehmigten Fragen erlaubt, so haben die Gegner das Recht, entweder sich ein Point zu marquiren, oder von der überschreitenden Parthei eines abzurechnen.

§. 131.

Nach geendigtem Spiele ist es jeder Parthei erlaubt, um den Besitz der Honneurs sich zu befragen. Marquirt sie jedoch Einer unrechtmäßig, d. h. ohne sie gehabt zu haben, so steht es in der Wahl der Gegner, sie zurückmarquiren zu heißen, oder wenn es dem Stande ihrer Marquen günstig, sich auch eben so viele Points anzulegen, als die andere Parthei rechtswidrig angelegt hatte.

§. 132.

In der Zwischenzeit des Kartengebens ist das Besprechen des Spieles nicht untersagt; von dem Augenblick jedoch, in welchem der Atout umgeschlagen ist, soll während des ganzen Spieles ein tiefes Schweigen herrschen und jede gesetzwidrige Unterbrechung desselben mindestens mit einem Point bestraft werden. Man beobachtet dieses Gesetz auf dem Continente zwar nicht häufig; aber gut wäre es, wenn es auf allen Spieltischen eingeführt würde; denn das Whist verliert durch Dazwischenreden oder Grimassen wesentlich von seinen Annehmlichkeiten und wird oft mehr ein Spiel des Zankes und des Haders, als der Erheiterung. — Auch ist das Tadeln seines Partners während dem Spiele unklug; denn es verwirret ihn nur und stört dessen Aufmerksamkeit.

Probespiele für Anfänger.

Anfänger, welche sich vorüben wollen, werden nicht übel thun, einige Spiele mit aufgedeckten Karten auf dem Tische zu versuchen. Ich lege ihnen hier zur Probe neun Spiele vor und zeige hierbei die Art des Spieles jeder einzelnen Parthei so an, als ob sie ihre gegenseitige Karte nicht gesehen hätte, sondern Jeder aus der Hand spielte. Für Anfänger ist es indessen auch sehr nützlich, mit gesehenen, d. i. offen liegenden Karten zu spielen, weil sie dabei gute Gelegenheit finden, die Gründe der Spielregeln guter Whistspieler selbst einzusehen.

Erstes Probespiel.

A gibt Karten und hat die Coeur Zwei als Atout aufgeschlagen.

B sitzt dem A zur Linken und hat die Vorhand beim ersten Ausspielen.

C ist Partner des A.

D ist Partner des B.

Kartenlage (Coeur Zwei Atout.)

A.	B.	C.	D.
Coeur:	Coeur:	Coeur:	Coeur:
Dame.	König.	Neun.	Aß.
Bube.	Zehn.	Acht.	Sieben.
Zwei.	Fünf.	Vier.	Sechs.
Pique:	Pique:	Drei.	Pique:
König.	Neun.	Pique:	Dame.
Zehn.	Sieben.	Aß.	Sechs.
Carreau:	Vier.	Bube.	Drei.
Zehn.	Zwei.	Acht.	Carreau:
Sieben.	Carreau:	Fünf.	Bube.
Sechs.	Aß.	Carreau:	Zwei.
Drei.	Dame.	König.	Treffle:
Treffle:	Vier.	Neun.	König.
Aß.	Treffle:	Acht.	Dame.
Bube.	Neun.	Fünf.	Zehn.
Acht.	Sechs.	Treffle:	Sieben.
Fünf.	Zwei.	Drei.	Vier.

Spielweise.

1. B. Pique: Neun, C. Bube, D. Dame, A. König.
2. A. Treffle: Fünf, B. Sechs, C. Drei, D. Vier.
3. B. Pique: Sieben, C. Acht, D. Drei, A. Zehn.

4. A. Treffle: Aß, B. Zwei, C. Pique: Fünf. D. Treffle: Sieben.

5. A. Treffle: Acht, B. Neun, C. Coeur: Drei, D. Treffle: Zehn.

6. C. Pique: Aß, D. Sechs, A. Treffle: Bube, B. Pique: Zwei.

7. C. Carreau: Fünf, D. Bube, A. Drei, B. Vier.

8. D. Coeur: Sechs, A. Bube, B. König, C. Vier.

9. B. Coeur: Zehn, C. Acht, D. Aß, A. Zwei.

10. D. Coeur: Sieben, A. Dame, B. Fünf, C. Neun.

11. A. Carreau: Sechs, B. Dame, C. König, D. Zwei.

12. C. Carreau: Neun, D. Treffle: Dame, A. Carreau: Sieben, B. Aß.

13. B. Pique: Vier, C. Carreau: Acht, D. Treffle: König, A. Carreau: Zehn.

A und C haben in diesem Spiele nur Einen Trick gemacht. Die Honneurs waren getheilt. B begann das Spiel mit jener Farbe, von welchen er die meisten Karten hatte, nämlich mit Pique, und spielte ganz regelmäßig lieber die Neun, als daß er auf Carreau Aß invitirt hätte. Sehr vortheilhaft war es, daß C sich nicht verleiten ließ, mit seinen vier kleinen Atouts zu atoutiren; hätte er dieß gethan und seine schon in der 3. Tour vorhandene Renonce in Treffle nicht beachtet, so würde der Trick nicht gemacht worden seyn. Eben so gut war

es von D, daß er, sobald er zum Stiche kam, Atout schlug, wenn gleich A, der seinen Partner mit Treffle forcirte, sich nicht ganz schwach gezeigt hatte. Diesem Verfahren sind die letzten zwei Stiche noch zuzurechnen, welche B und D in dem für sie ungünstigen Spiele gemacht haben. Das Resultat obiger einfachen Spielweise ergäbe sich ebenfalls, wenn selbst D im 9. Spielgange auf die Atout-Zehne seines Partners einen Impaß wagte, und somit sich das weitere Spiel ganz anders und zwar in folgender Art gestaltete:

9. B. Coeur: Zehn, C. Acht, D. Sieben, A. Dame.

10. A. Carreau: Sechs, B. Dame, C. König, D. Zwei.

11. C. Carreau: Acht, D. Treffle: Dame, A. Carreau: Zehn, B. Aß.

12. B. Coeur: Fünf, B. Neun, D. Aß, A. Coeur: Zwei.

13. D. Treffle: König, A. Carreau: Sieben, B. Pique: Vier, C. Carreau: Neun.

Zweites Probespiel.

Kartenlage (Pique Neun Atout.)

A.	B.	C.	D.
Pique:	Pique:	Pique:	Pique:
Neun.	Aß.	König.	Sechs.
Drei.	Dame.	Acht.	Fünf.
Coeur:	Bube.	Sieben.	Coeur:
Dame.	Zehn.	Coeur:	König.
Bube.	Vier.	Vier.	Neun.
Zehn.	Zwei.	Treffle:	Acht.
Fünf.	Coeur:	Bube.	Sieben.
Zwei.	Aß.	Acht.	Treffle:
Treffle:	Sechs.	Sieben.	Dame.
Aß.	Drei.	Sechs.	Neun.
Zehn.	Treffle:	Zwei.	Carreau:
Drei.	König.	Carreau:	Aß.
Carreau:	Fünf.	König.	Bube.
Sieben.	Vier.	Dame.	Zehn.
Sechs.	Carreau.	Vier.	Neun.
Fünf.	Drei.	Zwei.	Acht.

Spielweise.

1. B. Pique: Aß, C. Sieben, D. Fünf, A. Drei.
2. B. Pique: Zehn, C. König, D. Sechs, A. Neun.
3. C. Carreau: Zwei, D. Acht, A. Fünf, B. Drei.

4. D. Carreau: Aß, A. Sechs, B. Coeur: Drei, C. Carreau: Vier.

5. D. Carreau: Bube, A. Sieben, B. Pique: Zwei, C. Carreau: Dame.

6. B. Pique: Dame, C. Acht, D. Carreau: Neun, A. Treffle: Drei.

7. B. Coeur: Sechs, C. Vier, D. König, A. Zwei.

8. D. Coeur: Neun, A. Zehn, B. Aß, C. Treffle: Zwei.

9. B. Treffle: Vier, C. Sechs, D. Dame, A. Aß.

10. A. Coeur: Dame, B. Pique: Vier, C. Treffle: Sieben, D. Coeur: Sieben.

11. B. Treffle: König, C. Acht, D. Neun, A. Zehn.

12. B. Pique: Bube, C. Carreau: König, D. Coeur: Acht, A. Fünf.

13. B. Treffle: Fünf, C. Bube, D. Carreau: Zehn, A. Coeur: Bube.

B und D erhalten somit zehn Stiche oder 4 Tricks; sie marquiren hierzu die drei Honneurs mit 2 Points, legen also sechs an.

B hatte mit sechs Atouts ganz Recht, im 1. Gange das Aß in der Hoffnung, daß der König darauf falle, zu schlagen; auch konnte er mit seiner starken Karte nicht wohl warten, bis ihm Atout gebracht wurde. Als im

1. Gange der König nicht fiel, that er wohl, im 2. den Zehner nachzuschlagen; und als er im 5. Gange erst wieder zum Stiche kam, war es das Klügste, mit der Atout-Dame die kleinen Atouts der Gegner zu holen.

Drittes Probespiel.

Kartenlage (Pique Acht Atout.)

A.	B.	C.	D.
Pique:	Pique:	Pique:	Pique:
König.	Aß.	Zehn.	Sechs.
Dame.	Bube.	Fünf.	Zwei.
Neun.	Coeur:	Vier.	Coeur:
Acht.	Aß.	Drei.	Zehn.
Sieben.	Neun.	Coeur:	Acht.
Coeur:	Vier.	König.	Sieben.
Fünf.	Treffle:	Dame.	Sechs.
Zwei.	König.	Bube.	Drei.
Treffle:	Zehn.	Treffle:	Treffle:
Dame.	Sieben.	Bube.	Aß.
Neun.	Vier.	Acht.	Zwei.
Sechs.	Carreau:	Drei.	Carreau:
Fünf.	Bube.	Carreau:	Aß.
Carreau:	Zehn.	König.	Dame.
Sechs.	Vier.	Acht.	Neun.
Zwei.	Drei.	Sieben.	Fünf.

Spielweise.

1. B. Treffle: Vier, C. Acht, D. Aß, A. Fünf.

2. D. Treffle: Zwei, A. Sechs, B. König, C. Drei.

3. B. Coeur: Vier, C. Bube, D. Drei, A. Zwei.

4. C. Carreau: Sieben, D. Dame, A. Zwei, B. Drei.

5. D. Coeur: Acht, A. Fünf, B. Aß, C. Dame.

6. B. Coeur: Neun, C. König, D. Sechs, A. Carreau: Sechs.

7. C. Pique: Drei, D. Sechs, A. Dame, B. Aß.

8. B. Treffle: Sieben, C. Bube, D. Pique: Zwei. A. Treffle: Neun.

9. D. Carreau: Aß, A. Pique: Sieben, B. Carreau: Vier, C. Acht.

10. A. Pique: König, B. Bube, C. Vier, D. Carreau: Fünf.

11. A. Pique: Neun, B. Treffle: Zehn, C. Pique: Fünf, D. Carreau: Neun.

12. A. Treffle: Dame, B. Carreau: Zehn, C. König, D. Coeur: Sieben.

13. A. Pique: Acht, B. Carreau: Bube, C. Pique: Zehn, D. Coeur: Zehn.

A und C machen sieben Stiche, legen also Einen Trick an. Im 1. Gange invitirte B mit gutem Grunde auf seine längste und stärkste Karte. Im 2. spielte sie ihm sein Partner nach, da er nur zwei Treffles gehabt

hatte und hoffte, wenn diese Farbe wieder gebracht würde, einen seiner kleinen Atouts anzubringen. B jedoch, wenn gleich im Stiche, wagt es mit zwei Atouts nicht, seinen Partner zu forciren und invitirt lieber auf Coeur. Diesem vorsichtigen Spiele ist auch der gute Erfolg zu danken; denn A und C waren ungleich stärker an Atouts und würden gleich losgeschlagen haben, wenn die Renonce des D im 3. Gange schon entdeckt worden wäre.

Viertes Probespiel.

Kartenlage (Treffle Neun Atout.)

D.	A.	B.	C.
Treffle:	Treffle:	Treffle:	Treffle:
Aß.	Zehn.	Bube.	König.
Sieben.	Sechs.	Vier.	Dame.
Carreau:	Carreau:	Drei.	Neun.
Aß.	Drei.	Zwei.	Acht.
König.	Zwei.	Carreau:	Fünf.
Dame.	Pique:	Neun.	Carreau:
Bube.	Neun.	Acht.	Zehn.
Sieben.	Acht.	Pique:	Sechs.
Pique:	Sieben.	Aß.	Fünf.
Fünf.	Sechs.	Zehn.	Vier.
Vier.	Drei.	Zwei.	

Coeur:	Coeur:	Coeur:	Pique:
Dame.	Aß.	Bube.	König.
Sieben.	Zehn.	Neun.	Dame.
Vier.	Sechs.	Acht.	Bube.
Drei.	Fünf.	Zwei.	Coeur: König.

Spielweise.

1. D. Carreau: Aß, A. Drei, B. Acht, C. Vier.

2. D. Carreau: König, A. Zwei, B. Neun, C. Fünf.

3. D. Carreau: Dame, A. Treffle: Sechs, B. Bube, C. Carreau: Sechs.

4. B. Coeur: Acht, C. König, D. Drei, A. Fünf.

5. C. Treffle: Fünf, D. Sieben, A. Zehn, B. Zwei.

6. A. Pique: Neun, B. Zehn, C. Bube, D. Vier.

7. C. Treffle: Neun, D. Aß, A. Coeur: Sechs, B. Treffle: Drei.

8. D. Carreau: Bube, A. Pique: Drei, B. Coeur: Zwei, C. Carreau: Zehn.

9. D. Carreau: Sieben, A. Pique: Sechs, B. Zwei, C. Treffle: Acht.

10. C. Treffle: König; D. Coeur: Vier, A. Pique: Sieben, B. Treffle: Vier.

11. C. Pique: König, D. Fünf, A. Acht, B. Aß.

12. B. Coeur: Neun, C. Treffle: Dame, D. Coeur: Sieben, A. Zehn.

13. C. Pique: Dame, D. Coeur: Dame, A. Aß, B. Bube.

A und C haben sieben, B und D nur sechs Stiche, Honneurs von beiden Seiten keine.

Spiele ohne Honneurs, in denen die Karten fast gleich vertheilt sind, haben mehr Interesse, als jene, wo dieß der Fall nicht ist. In den Erstern ist das geringste Versehen entscheidend, daher wird weit mehr Kunst erfordert, ein Spiel mit sieben Stichen zu gewinnen, als ein anderes mit zehn, wo mancher grobe Fehler mit unterlaufen kann, ohne wesentlichen Nachtheil zu bringen. — Den Gewinn des obigen Spieles entschied der dritte Stich; ohne Ueberstechen des Treffle Sechs war es für B und D unmöglich, den Trick zu machen.

Fünftes Probespiel.

Kartenlage (Treffle Vier Atout.)

A.	B.	C.	D.
Coeur:	Coeur:	Coeur:	Coeur:
Neun.	König.	Aß.	Dame.
Acht.	Zehn.	Bube.	Fünf.
Drei.	Sieben.	Sechs.	Pique:
Zwei.	Vier.	Pique:	König.
Pique:	Pique:	Dame.	Bube.
Aß.	Acht.	Sechs.	Zehn.

Neun.	Sieben.	Carreau:	Drei.
Zwei.	Fünf.	Dame.	Carreau:
Carreau:	Vier.	Acht.	König.
Zehn.	Carreau:	Sieben.	Neun.
Sechs.	Aß.	Fünf.	Zwei.
Treffle:	Bube.	Drei.	Treffle:
Dame.	Vier.	Treffle:	Bube.
Sieben.	Treffle:	Aß.	Zehn.
Sechs.	Neun.	König.	Acht.
Fünf.	Drei.	Zwei.	Vier.

Spielweise.

1. A. Coeur: Acht, B. Zehn, C. Aß, D. Fünf.

2. C. Carreau: Drei, D. Neun, A. Zehn, B. Bube.

3. B. Coeur: König, C. Sechs, D. Dame, A. Zwei.

4. B. Coeur: Vier, C. Bube, D. Treffle: Vier, A. Coeur: Drei.

5. D. Pique: Zehn, A. Zwei, B. Sieben, C. Dame.

6. C. Carreau: Fünf, D. Zwei, A. Sechs, B. Aß.

7. B. Coeur: Sieben, C. Pique: Sechs, D. Treffle: Acht, C. Coeur: Neun.

8. D. Carreau: König, A. Treffle: Fünf, B. Carreau: Vier, C. Sieben.

9. A. Pique: Aß, B. Vier, C. Carreau: Acht, D. Pique: Drei.

10. A. Pique: Neun, B. Fünf, C. Treffle Zwei, D. Pique: Bube.

11. C. Treffle: Aß, D. Zehn, A. Sechs, B. Drei.

12. C. Treffle: König, D. Bube, A. Sieben, B. Neun.

13. C. Carreau: Dame, D. Pique: König, A. Treffle: Dame, B. Pique: Acht.

A und C machen in diesem Spiele, wo die Vorsicht, nicht Atout zu spielen, am rechten Orte war, acht Stiche, folglich zwei Tricks.

Sechstes Probespiel.

Kartenlage (Carreau Vier Atout.)

A.	B.	C.	D.
Carreau:	Carreau:	Carreau:	Carreau:
Vier.	König.	Aß.	Bube.
Pique:	Sieben.	Dame.	Zehn.
Bube.	Drei.	Neun.	Fünf.
Sieben.	Zwei.	Acht.	Pique:
Drei.	Pique:	Sechs.	Neun.
Coeur:	König.	Pique:	Sechs.
König.	Acht.	Aß.	Vier.
Sieben.	Zwei.	Dame.	Coeur:
Fünf.	Coeur:	Zehn.	Aß.
Zwei.	Neun.	Fünf.	Dame.

Treffle:	Drei.	Coeur:	Acht.
König.	Treffle:	Bube.	Sechs.
Zehn.	Aß.	Zehn.	Vier.
Fünf.	Dame.	Treffle:	Treffle:
Vier.	Bube.	Neun.	Sechs.
Drei.	Sieben.	Acht.	Zwei.

Spielweise.

1. B. Pique: Zwei, C. Zehn, D. Vier, A. Drei.

2. C. Coeur: Bube, D. Vier, A. Zwei, B. Drei.

3. C. Coeur: Zehn, D. Aß, A. Fünf, B. Neun.

4. D. Treffle: Sechs, A. Zehn, B. Bube, C. Acht.

5. B. Treffle: Aß, C. Neun, D. Zwei, A. Drei.

6. B. Treffle: Sieben, C. Carreau: Acht, D. Zehn, A. Treffle: Vier.

7. D. Pique: Sechs, A. Sieben, B. König, C. Aß.

8. C. Carreau: Sechs, D. Bube, A. Vier, B. Zwei.

9. D. Coeur: Acht, A. König, B. Carreau: Sieben, C. Neun.

10. C. Pique: Dame, D. Neun, A. Bube, B. Acht.

11. C. Pique, Fünf, D. Coeur: Sechs, A. Sieben, B. Carreau: Drei.

12. B. Treffle: Dame, C. Carreau: Dame, D. Coeur: Dame, Treffle: Fünf.

13. C. Carreau: Aß, D. Fünf, A. Treffle: König, B. Carreau: König.

A und C machen in dieser Spielweise nur Einen Trick. Hätte jedoch C, welcher seiner beiden Treffles wegen mit dem Atoutspiele zurückhielt, im zweiten Spielgange schon die Atout Neun ausgespielt und dies, als ihm Pique wieder gebracht wurde, mit Atout Acht erneuert, so wäre es möglich gewesen, zwei und wenn D den Fehler beging, Carreau Neun nicht mit der Zehn zu decken, folglich seinen Partner zwang, den König zu nehmen — auch drei Tricks zu machen.

Siebentes Probespiel.

Kartenlage (Coeur Sieben Atout).

A.	B.	C.	D.
Coeur:	Coeur:	Coeur:	Coeur:
König.	Aß.	Vier.	Zehn.
Bube.	Dame.	Pique:	Neun.
Fünf.	Drei.	Zehn.	Acht.
Zwei.	Pique:	Neun.	Sieben.
Pique:	Acht.	Carreau:	Sechs.
Aß.	Sieben.	Bube.	Carreau:
König.	Sechs.	Treffle:	König.
Dame.	Fünf.	Zehn.	Dame.
Bube.	Vier.	Neun.	Neun.
Treffle:	Drei.	Acht.	Acht.
Aß.	Zwei.	Sieben.	Sieben.
König.		Sechs.	

Dame.	Carreau:	Fünf.	Sechs.
Bube.	Aß.	Vier.	Vier.
Carreau:	Fünf.	Drei.	Drei.
Zehn.	Zwei.	Zwei.	

Spielweise.

1. A. Coeur: Zwei, B. Drei, C. Vier, D. Sechs.

2. D. Coeur: Zehn, A. Bube, B. Dame, C. Pique: Neun.

3. B. Pique: Acht, C. Zehn, D. Coeur: Sieben, A. Pique: Aß.

4. D. Coeur: Neun, A. König, B. Aß, C. Treffle: Zwei.

5. B. Carreau: Zwei, C. Bube, D. Dame, A. Zehn.

6. D. Coeur: Acht, A. Fünf, B. Pique: Zwei, C. Treffle: Drei.

7. D. Carreau: Drei, A. Treffle: Aß, B. Carreau: Aß, C. Treffle: Vier.

8. B. Carreau: Fünf, C. Treffle: Fünf, B. Carreau: Sechs, C. Treffle: König.

9. D. Carreau: König, A. Pique: Dame, B. Drei, C. Treffle: Sechs.

10. D. Carreau: Neun, A. Pique: König, B. Vier, C. Treffle: Sieben.

11. D. Carreau: Acht, A. Treffle: Dame, B. Pique: Fünf, C. Treffle: Acht.

12. D. Carreau: Sieben, A. Pique: Bube, B. Sechs, C. Treffle: Neun.

13. D. Carreau: Vier, A. Treffle: Bube, B. Pique: Sieben, C. Treffle: Zehn.

A und C wurden Groß-Schlem.

Mit dieser Kartenlage wollte man zeigen, daß oft die günstigsten Karten sehr täuschen können. A war ohne Zweifel beim Aufnehmen seiner Karten hoch erfreut und rechnete darauf, Schlem zu machen. Mit vier hohen Atouts, mit zwei Quarts vom Aß war es ihm zu verzeihen, wenn er Atout schon im ersten Gange schlug. Aber als sich erweiset, daß sein Partner nur Atout Vier einsetzen kann, bringt ihn im zweiten Gange D, der auf seine Force in den Carreaus speculirt und mit fünf Atout klüglich nachatoutirt, in die Mitte, und dieß entscheidet die Spielschlacht, so daß A, welcher Schlem zu machen hoffte, mit seinem Partner Groß-Schlem gemacht wird. Hätte jedoch in der vierten Tour A berechnet, daß der ihn forcirende Gegner außer dem ausgespielten Coeur Neun noch ein Atout habe, folglich bei B das Coeur Aß bloßstehen werde, so würde er den König nicht eingesetzt haben, und es wäre wohl nicht Klein-Schlem, aber doch der Groß-Schlem vermieden worden.

Achtes Probespiel.

Kartenlage (Carreau Vier Atout).

A.	B.	C.	D.
Carreau:	Carreau:	Carreau:	Carreau:
Aß.	Dame.	König.	Acht.
Neun.	Zehn.	Bube.	Sieben.
Sechs.	Zwei.	Fünf.	Drei.
Vier.	Pique:	Coeur:	Pique:
Pique:	König.	Aß.	Bube.
Aß.	Dame.	König.	Neun.
Acht.	Zehn.	Acht.	Fünf.
Drei.	Sieben.	Sechs.	Vier.
Zwei.	Sechs.	Drei.	Coeur:
Coeur:	Coeur:	Zwei.	Bube.
Zehn.	Dame.	Treffle:	Vier.
Sieben.	Neun.	Sieben.	Treffle:
Fünf.	Treffle:	Fünf.	König.
Treffle:	Zehn.	Vier.	Bube.
Aß.	Neun.	Zwei.	Acht.
Dame.	Sechs.		Drei.

Spielweise.

1. B. Pique: König, C. Treffle: Zwei, D. Pique: Vier, A. Pique: Aß.

2. A. Carreau: Vier, B. Zehn, C. Bube, D. Drei.

3. C. Coeur: König, D. Vier, A. Fünf, B. Neun.

4. C. Carreau: Fünf, D. Sieben, A. Aß, B. Zwei.

5. A. Carreau: Sechs, B. Dame, C. König, D. Acht.

6. C. Coeur: Aß, D. Bube, A. Zehn, B. Dame.

7. C. Coeur: Acht, D. Pique: Fünf, A. Coeur: Sieben, B. Pique: Sechs.

8. C. Coeur: Sechs, D. Pique: Neun, A. Zwei, B. Sieben.

9. C. Coeur: Drei, D. Pique: Bube, A. Drei, B. Zehn.

10. C. Coeur: Zwei, D. Treffle: Drei, A. Pique: Acht, B. Dame.

11. C. Treffle: Sieben, D. Bube, A. Dame, B. Sechs.

12. A. Treffle: Aß, B. Neun, C. Vier, D. Acht.

13. A. Carreau: Neun, B. Treffle: Zehn, C. Fünf, D. König.

B und D wurden Groß-Schlem.

1. C, um seine zwei nicht geschlossenen Atout-Figuren nicht zu entblößen, sticht auf seine Renonce-Farbe Pique nicht ein, zeigt aber dem Partner seine schwächste Farbe (Treffle).

2. A, der in der schwachen Farbe des Partners selbst das Aß hat, außerdem aber aus dem Nichteinstechen der ungewissen ersten Levée seinen Freund stark in Atout und in der dritten Farbe halten muß, sieht sich im Besitze von vier Atout (mit Aß) aufgefordert zu atoutiren.

C impassirt glücklich auf die Atoutinvite seines Partners mit dem Buben und entscheidet damit das ganze Spiel. Denn nun zeigt er:

3. seine Force in Coeur, und nimmt wieder

4. das Atoutspiel auf. A, der aus dem Fallen der hohen Karten bei den Gegnern beurtheilen kann, daß er seinen vierten Atout als dreizehnten übrig behalten wird, schlägt noch einmal

5. Atout und bringt die Levée wieder in die Hand seines Partners C, der nun

6. bis 10. seine Coeur abspielt, wobei A klüglich den Zehner statt den Siebener auf das Aß seines Freundes wirft, um dessen Force nicht zu unterbrechen.

B hat beim Zuwerfen alle seine Pique geopfert, um seinen Partner wo möglich noch in Treffle unterstützen zu können, die Vertheilung dieser vierten Farbe macht aber auch diese Hoffnung zunichte.

Neuntes Probespiel.

Kartenlage (Coeur Zwei Atout).

A.	B.	C.	D.
Coeur:	Pique:	Coeur:	Coeur:
Zwei.	Zehn.	Acht.	Aß.
Pique:	Neun.	Sieben.	König.
Acht.	Sechs.	Sechs.	Dame.

Sieben.	Fünf.	Fünf.	Bube.
Zwei.	Vier.	Vier.	Zehn.
Carreau:	Drei.	Drei.	Neun.
Bube.	Carreau:	Treffle:	Pique:
Zehn.	Acht.	Aß.	Aß.
Neun.	Sechs.	König.	König.
Sieben.	Fünf.	Dame.	Dame.
Vier.	Treffle:	Bube.	Bube.
Drei.	Acht.	Zehn.	Carreau:
Zwei.	Sechs.	Neun.	Aß.
Treffle:	Fünf.	Zwei.	König.
Sieben.	Vier.		Dame.
Drei.			

Spielweise.

Wir gaben diese Kartenlage zum Beweise, wie von einer einzigen Karte der widersprechendste Erfolg des Spieles abhängen könne; besonders mag dieß Anfänger im Spiele von der Schädlichkeit eines Forcirens, das nicht genug überlegt geschah, überzeugen; denn Anfänger, welche die gute Wirkung eines wohl überlegten Forcirens bemerken, ahmen dieß leicht nach, indem sie selbst mit einer schwachen Karte ihren starken Partner treffen.

Bei der gegenwärtigen Kartenlage entscheidet das Ausspielen des B das Schicksal der ganzen Parthie.

Spielt er nach der Regel von seiner stärksten Farbe (Pique Neun nämlich), so sind A und C Groß-Schlem. Läßt er sich jedoch von einer Laune oder aus Unvorsichtigkeit verleiten, Treffle zu spielen, welche sein im Atout starker Partner mit Atout nehmen muß, so machen A und C einen Trick; denn im ersten Falle spielt:

1. B. Pique: Neun, C. Treffle: Aß, D. Pique: Bube, A. Zwei.

2. D. Coeur: Aß, A. Zwei, B. Carreau: Fünf, C. Drei.

3. D. Coeur: König, A. Treffle: Drei, B. Carreau: Sechs, C. Coeur: Vier.

4. D. Coeur: Dame, A. Treffle: Sieben, B. Carreau: Acht, C. Coeur: Fünf.

5. D. Coeur: Bube, A. Pique: Sieben, B. Treffle: Vier, C. Coeur: Sechs.

6. D. Coeur: Zehn, A. Pique: Acht, B. Treffle: Fünf, C. Coeur: Sieben.

7. D. Coeur: Neun, A. Carreau: Zwei, B. Treffle: Sechs, C. Coeur: Acht.

Und nun legt D die übrigen freien Karten auf; die Gegner sind also Groß-Schlem, und mit Hinzurechnung der Honneurs die Parthie gewonnen.

Im zweiten Falle würde sich jedoch das Spiel so gestalten:

1. B. Treffle: Vier, C. Neun, D. Coeur: Neun, A. Treffle: Drei.

2. D. Coeur: Aß, A. Zwei, B. Carreau: Fünf, C. Coeur: Drei.

3. D. Coeur: König, A. Treffle: Sieben, B. Carreau: Sechs, C. Coeur: Vier.

4. D. Coeur: Dame, A. Pique: Zwei, B. Carreau: Acht, C. Coeur: Fünf.

5. D. Coeur: Bube, A. Pique: Sieben, B. Treffle: Fünf, C. Coeur: Sechs.

6. D. Coeur: Zehn, A. Pique: Acht, B. Treffle: Sechs, C. Coeur: Sieben.

7. D. Pique: Aß, A. Carreau: Zwei, B. Treffle: Acht, C. Coeur: Acht.

8. C. Treffle: Aß, D. Pique: Bube, A. Carreau: Drei, B. Pique: Drei.

Und nun legt C seine fünf freien Treffles auf und A und C machen dem zu Folge sieben Stiche, folglich einen Trick. Dieses, durch eine einzige unregelmäßig gespielte Karte um zwanzig Stiche verschieden gewordene Resultat mag beweisen, wie viel in dem Whistspiele auf Genauigkeit ankomme und wie schädlich ein unregelmäßiges Forciren werden könne!

Zehntes Probespiel.

Kartenlage.

C hat Karten gegeben, Atout (Coeur) ist aber mit dem andern Spiele Karten gemacht worden.

A.	B.	C.	D.
Coeur:	Coeur:	Treffle:	Coeur:
König.	Aß.	Zehn.	Sechs.
Bube.	Dame.	Neun.	Fünf.
Neun.	Zehn.	Acht.	Vier.
Sieben.	Acht.	Sieben.	Drei.
Treffle:	Pique:	Sechs.	Zwei.
Aß.	Dame.	Fünf.	Carreau:
König.	Bube.	Vier.	Bube.
Dame.	Zehn.	Drei.	Zehn.
Bube.	Neun.	Zwei.	Neun.
Carreau:	Acht.	Carreau:	Acht.
Aß.	Sieben.	Drei.	Sieben.
König.	Sechs.	Zwei.	Sechs.
Dame.	Fünf.	Pique:	Fünf.
Pique:	Vier.	Drei.	Vier.
Aß.		Zwei.	
König.			

Spielweise.

1. D. Coeur: Sechs, A. Coeur: Sieben. B. Coeur Acht, C. Treffle: Zwei.

2. B. Pique: Dame, C. Pique: Zwei. D. Coeur: Zwei, A. Pique: König.

3. D. Coeur: Fünf, A. Coeur: Neun, B. Coeur: Zehn, C. Treffle: Drei.

4. B. Pique: Bube, C. Pique: Drei, D. Coeur: Drei, A. Pique: Aß.

5. D. Coeur: Vier, A. Coeur: Bube, B. Coeur: Dame, C. Treffle: Vier.

6. B. Coeur: Aß, C. Carreau: Zwei, D. Carreau: Bube, A. Coeur: König.

B spielt nun alle seine Pique ab.

Das Vormerken der Spiel-Resultate.

Da im Whist selten unter drei, und meistens sechs Robber gespielt werden (um der Laune des Glückes den Wechsel der Personen und Karten entgegenzustellen und dem Verlierenden Gelegenheit zum Einbringen seines Verlustes zu geben) ist das Vormerken des Gewinnes und Verlustes der Parthien und die Einzeichnung des Robbers noch in Kürze zu besprechen.

Wenn um geringes Geld gespielt wird, sind die Spielmarken ein gutes Mittel, jede Vormerkung zu ersparen. Wenn aber der Werth eines Fiche höher angenommen wurde, ist es besser, die Spielmarken von

sich zu weisen, und 1) — was das Rathsamste ist, jedem Robber gleich auszubezahlen, oder 2) durch ein bedächtiges und genaues Mitglied der Gesellschaft Gewinn oder Verlust unter der Controlle der Mitspielenden aufzeichnen zu lassen. Die Marken werden leicht verwechselt, fallen unbemerkt zur Erde, und unterliegen andern Vermengungs-Prozessen, um Höherspielenden genügende Sicherheit zu gewähren.

Unter den Vormerkungsweisen des Gewinnes oder Verlustes empfehlen wir unten folgende drei Arten: Das Resultat der einzelnen Spiele wird bis zur Beendigung des Robbers blos mit zwei Ziffern vorgemerkt: 1 bezeichnet den Simple, 2 den Double, 3 den Tripple. Die unter — angeschriebene Ziffer gilt der Partei des Vormerkenden, die ober dem _ gesetzte den Gegnern. Also hätten in $\frac{1}{3}$, wenn C schreibt, A und C einen Tripple, B und D einen Simple gewonnen.

I. Art.

Diese Methode ist einfach und die Berechnung des Resultates nicht schwierig. Man setzt nämlich nur die Anfangsbuchstaben der Gewinner des Robbers und in deren Mitte den Betrag desselben. Der Verlust berechnet sich für jeden Theilnehmer von selbst, denn so oft sein Buchstabe fehlt, hat er den Robber verloren. Das einfache Schema wird genügen:

A	8	C
B	4	C
D	15	A
D	5	B
C	9	A
D	6	A

Resultat. A + (gewinnt) 29; C — (verliert) 5; D + 5; B — 29. Gewinn = 34; Verlust = 34.

II. Art.

Mehr verbreitet, jedoch etwas umständlicher, ist folgendes Schema:

Robber.	3	10	7	8	1	6	Resultat.
A.	+	+	+	+	—	—	+ 21
B.	—	—	+	—	+	—	— 19
C.	+	—	—	+	+	+	+ 1
D.	—	+	—	—	—	+	— 3
	$\frac{3}{1}$	$\frac{}{3}$	$\frac{2}{}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{9}{2}$	$\frac{1}{1}$	

III. Art.

Eine sehr einfache Art, welche in jedem Augenblick die Uebersicht des Gewinnes und Verlustes gewährt,

ist das billanzirende Vormerken des steigenden oder fallenden Gewinnes oder Verlustes jedes Spielers nach Ende jedes Robbers.

A	+ 6	+	10	+	2	—	10	—	1	+ 5
B	— 6	—	2	+	6	—	6	—	15	— 21
C	+ 6	+	2	+	10	+	22	+	13	+ 19
D	— 6	—	10	—	18	—	6	+	3	— 3

Wir geben diese drei einfachen Arten um so lieber, weil noch kein Whistbuch hierüber die Anfänger belehrte, und doch hat die Verwechslung der Marken oder eine ungeschickte und unzuverläßliche Vormerkung der Resultate oft Zwist und Unannehmlichkeiten in das Feld der Spieler gestreut.

Das Whist in Fünfen.

Häufig kommt man in Gesellschaften in den Fall, daß fünf statt vier Personen an einer Whistpartie Theil nehmen sollen. Man zieht dann die Karte, um die Reihe der Könige zu bestimmen. Die höchste wählt den ersten, die nächstfolgende Karte den zweiten König u. s. f. Der prunkende Name muß den Spieler für die Nichttheilnahme an Einen Robber entschädigen.

Hierbei merke man sich folgendes Schema, nach welchem die Spieler in den fünf Robbers zusammen

kommen; denn hat man nicht genau die Reihenfolge der Könige aufgezeichnet und das Schema des Zusammenspielens beachtet, so wird nach einem einzigen Irrthume die gleiche Vertheilung der Partner nimmermehr herzustellen und dabei Verdrießlichkeiten nicht auszuweichen seyn, da sich Jeder bedankt, mit einem schwächeren Partner mehrmals, als nach der Regel nöthig, zusammen zu spielen.

Im **1.** Robber	spielt	1 mit 2,	3 mit 4;	Nr. 5	tritt ab.
» **2.** »	»	1 mit 3,	2 mit 5;	» 4	»
» **3.** »	»	1 mit 5,	2 mit 4;	» 3	»
» **4.** »	»	1 mit 4,	3 mit 5;	» 2	»
» **5.** »	»	2 mit 3,	4 mit 5;	» 1	»

oder nach einer noch einfachern Regel: Mit dem letzten König 1 spielt in dem 2., 3., 4. Robber immer der wiedereintretende frühere König.

Das Whist in Dreien (mit dem Strohmanne).

Das Whist kann auch in Dreien gespielt werden. In diesem Falle werden die für die vierte Person bestimmten Karten von dem, durchs Ziehen bestimmten Partner regiert und nach dem ersten Ausspielen offen auf den Tisch gelegt. Wer die kleinste Karte gezogen, spielt mit dem Stummen (Dumby) oder dem Strohmanne.

Alle Gesetze, welche unter vier Spielern gelten,

sind auch in dieser Abänderung anwendbar. Nur ist in dem Spiele mit dem Strohmanne, wo Jeder in zwei Karten sieht, die Invite fast unnöthig; es bleibt mehr ein Stellungsspiel, in welchem die Partei, welche gegen den Strohmann spielt, Alles anwenden muß, um dadurch, daß sie den Gegner sammt dem Strohmanne in die Mittelhand bringt, die günstigste Lage zu gewinnen. Dieß geschieht, wenn der dem Strohmanne rechts Sitzende nur jene Farben spielt, in welchen der Strohmann stark ist und Figuren besitzt, während der ihm zur Linken Sitzende gegen die schwächsten Farben und Karten des Strohmannes sein Spiel richtet.

In diesem Spiele, wo der Stand der Karten bald erwiesen, sind folglich jene Regeln eines klaren Spieles fast unnöthig. Statt einer Invite spielt man daher beim ersten Ausspielen immer eine möglichst stichsichere Karte. — Uebrigens ist es unstreitig, daß das Spielen mit dem Strohmanne die Schule des Whist ist, und daß derjenige, dessen Spiel in Vieren dem Spiele des, mit dem Strohmanne in Dreien Betheilten am nächsten kommt, am Besten spielt.

Favorite-Whist und Cayenne-Spiel.

In mehreren Gesellschaften hat man seit Kurzem Abänderungen in das Whist gebracht, welche die Leb-

haftigkeit des Spieles wohl erhöhen, aber auch dem Glücksfalle einen weit größeren Spielraum gewähren.— Solche Aenderungen scheinen bloß darum erfunden, um das Mißverhältniß der schlechten Spieler mit den guten auszugleichen. Ein Whistspieler, dem an den Nüancen, Berechnungen und jenem interessanten Stellungswechsel des Spieles mehr gelegen ist, als an dem Gewinnste, wird sich kaum herbeilassen, das Whist mit fünf Honneurs und dem Uebertragen derjenigen Points, die in einer Partie Zehn übersteigen, auf die nächste, zu spielen.

In dem Favorite-Whist ist jedoch dem Glücksfalle noch mehr Raum gegeben. Bei dieser Art zu spielen ernennen die Spieler eine Favorite-Farbe, welche durch jene des, beim Anfang jeder Partie umgeschlagenen Atouts bestimmt wird, und so oft diese Farbe wieder Atout wird, alle eben gewonnenen Points doppelt zählen macht. Hat daher eine Partie zwei Tricks gemacht und drei Honneurs gehabt, so legt sie statt vier Points, wie im gewöhnlichen Spiele, Acht an. Leicht kann man in diesem Spiele in zwei Coups den Robber gewinnen; daher in einem Abende 15 bis 20 Robbers spielen. Viele verbinden mit diesem Glücksspiele noch

das Uebertragen (die Enfilade), das heißt: sie marquiren diejenigen Points, welche die, eine Partie ausmachenden Zehn übersteigen, für die nächste Partie

vor. Das Favorite-Whist mit dem Uebertragen kann daher in einem einzigen Coup den Robber beenden; denn es bedarf nur 6 Tricks und 4 Honneurs, so sind, mit doppelter Zählung und Uebertragung, zwei Partien, folglich der Robber, gewonnen.

Im Cayenne-Spiel schlägt der Kartengeber die unterste Karte nicht auf, um solche zum Atout zu machen, sondern gibt sämmtliche 52 Blätter verdeckt. Sein Gehülfe mischt, wie gewöhnlich, vor, wornach die Vorhand von dem zweiten Kartenspiele nach Willkühr abhebt und die gehobene Karte umdeckt. Die gehobene Karte ist nun für die ganze Spielzeit die Favorite-Farbe. Nachdem nunmehr der Kartengeber seine Karte aufgenommen und besehen hat, bestimmt er die Atout-Farbe. Glaubt er jedoch, die Atout-Farbe aus seinen Karten nicht mit Vortheil bestimmen zu können, so überläßt er dieß seinem Gehülfen. Trifft das ernannte Atout die aufliegende Farbe (Favorite-Farbe), so wird, wie im Favorite-Whist, jeder gewonnene und durch die Honneurs gezählte Point doppelt gerechnet. Man sieht beim ersten Blick, wie viel Gewalt hier den Karten eingeräumt ist, und wie die Berechnung und Geschicklichkeit nur im äußerst geringen Verhältnisse den Vortheil der Blätter auszugleichen vermögen.

Einige Worte über Zweck und Gebrauch der lithographirten Tafeln zu den Musterspielen.

Die Musterspiele, wie sie bisher in allen Elementarbüchern des Whistspiels aufgestellt worden sind, erfüllen nur halb ihren Zweck „die vorangehenden Regeln unter fortgesetzter Anleitung des Lehrers zur Anwendung zu bringen und damit gleichsam den Unterricht zu beendigen;" — wir sagen: sie erfüllen nur halb ihren Zweck, weil es einem noch dem Elementar-Unterrichte im Whistspiele Obliegenden unmöglich, ja dem schon geübten Whistspieler selbst höchst schwer fallen würde, das ganze Spiel, welches er in der Beschreibung vor sich hat, in allen einzelnen Theilen: d. h. der Kartenlage, dem Plane, Spielgange und Resultate nach so aufzufassen, daß er sich eine klare Rechenschaft über das Warum? des verfolgten Plans und über die möglichen Modifikationen des letztern geben könnte.

Das einzige Auskunftsmittel einen dergleichen klaren Ueberblick zu gewinnen, findet sich in der Zuhülfenahme eines Spieles Karten, oder sagen wir lieber — zweier Spiele, wovon das eine die in der Beschreibung angenommene Kartenlage vor das Auge stellt, mittels des zweiten aber der sich nach dem vorgezeichneten Muster entwickelnden Spielplan versinnlicht wird. Allein es fragt sich, ob jeder Zeit, wo das Elementarbuch zur Hand genommen und über eines oder das andere Musterspiel nachgedacht oder gesprochen werden soll, die zwei Kartenspiele zur Hand sind, ob der Raum zum Auflegen derselben passend und andere Zufälligkeiten nicht

eben hindernd sind, von denen wir nur als Beispiel — Kurzsichtigkeit annehmen wollen, bei welcher oft selbst das bewaffnete Auge nicht im Stande seyn dürfte, einen solchen Raum deutlich zu überblicken, welchen die beiden für den oben angedeuteten doppelten Zweck ausgelegten Kartenspiele einnehmen würden.

Diese Betrachtungen haben den unterzeichneten Verleger der ersten Auflage gegenwärtigen Elementarbuches bewogen, dem Herrn Verfasser vorzuschlagen und dessen Genehmigung einzuholen, daß er die vortrefflichen Musterspiele dieses Werkchens mit lithographirten doppelfärbigen Zeichnungen begleite, wie sie hier in dieser zweiten Auflage dem Publikum vorliegen. Viel über die Anwendung derselben zu sagen, wird nicht nöthig seyn, da sich dieselbe beinahe auf den ersten Blick ergibt. Daher nur folgendes Wenige:

Der Rand jeder lithographirten Tafel bezeichnet die Kartenlage in den Händen der Spielenden; in der Mitte der Tafel liegt der verfolgte Spielplan vor Augen; die beiden nummerirten Eckzeichnungen lassen das Resultat des Spiels erblicken.

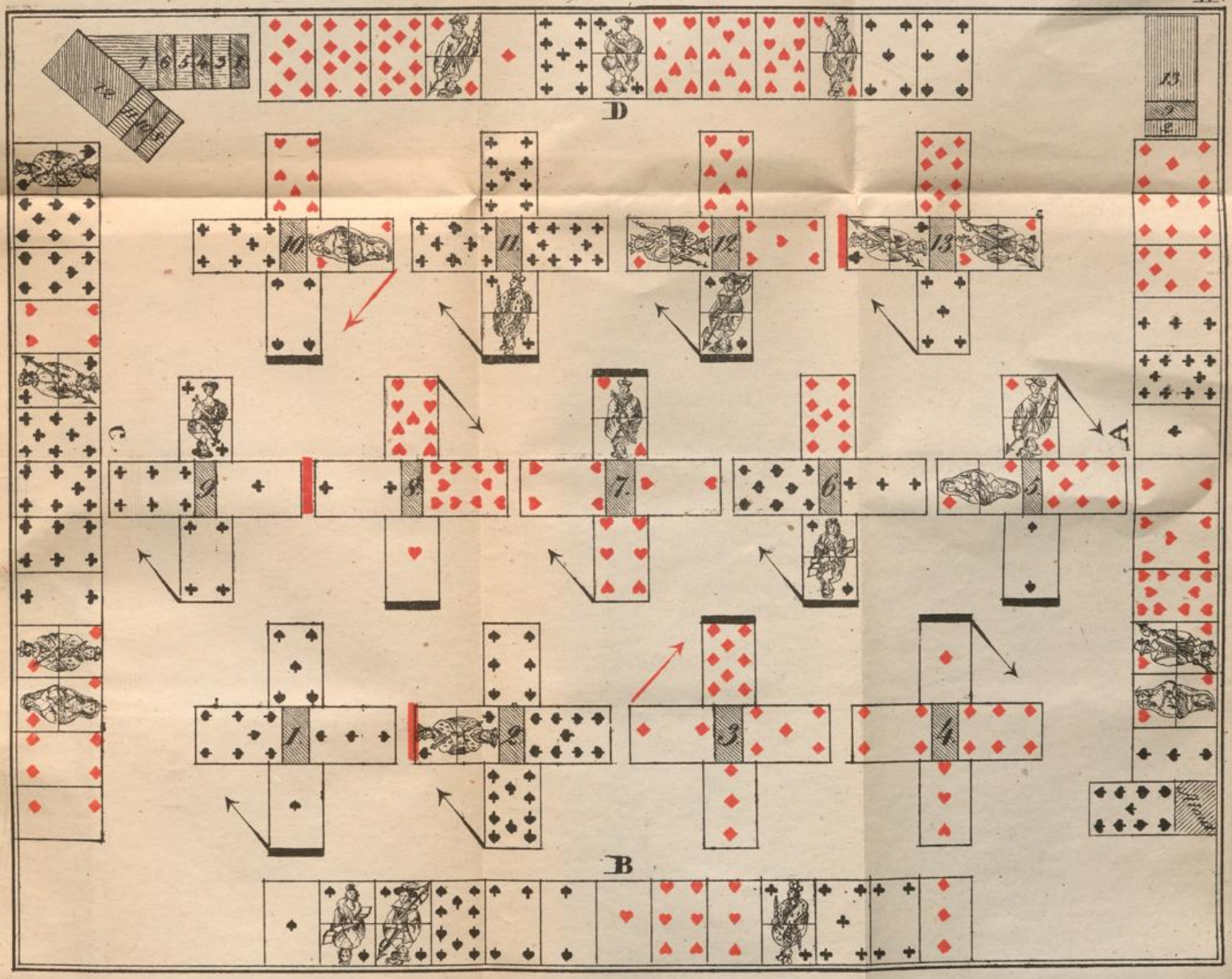
Die im Rande der Tafel zu unterst aufgelegten 13 Karten gehören dem in der ersten Vorhand Ausspielenden (dem Premier s. S. 30) an, nachdem zur Rechten dieses die Karte des Gebers (S. 21.) sich durch das herausgehobene dreizehnte Blatt (Atout, Trumpfblatt S. 32) auszeichnet. Aus näherer Betrachtung dieser 4 Randserien mag der Whistspieler zugleich entnehmen, in welcher Ordnung er seine 13 Karten in der Hand zu stecken hat, um sich den Ueberblick derselben zu erleichtern. Damit wäre das erste Spiel Karten beiläufig abgefertigt. — Das zweite Spiel in der Mitte der lithogr. Tafel stellt in Offenlegung der 13 aufeinander folgenden Touren (S. 32) die fortschreitende Entwicklung des

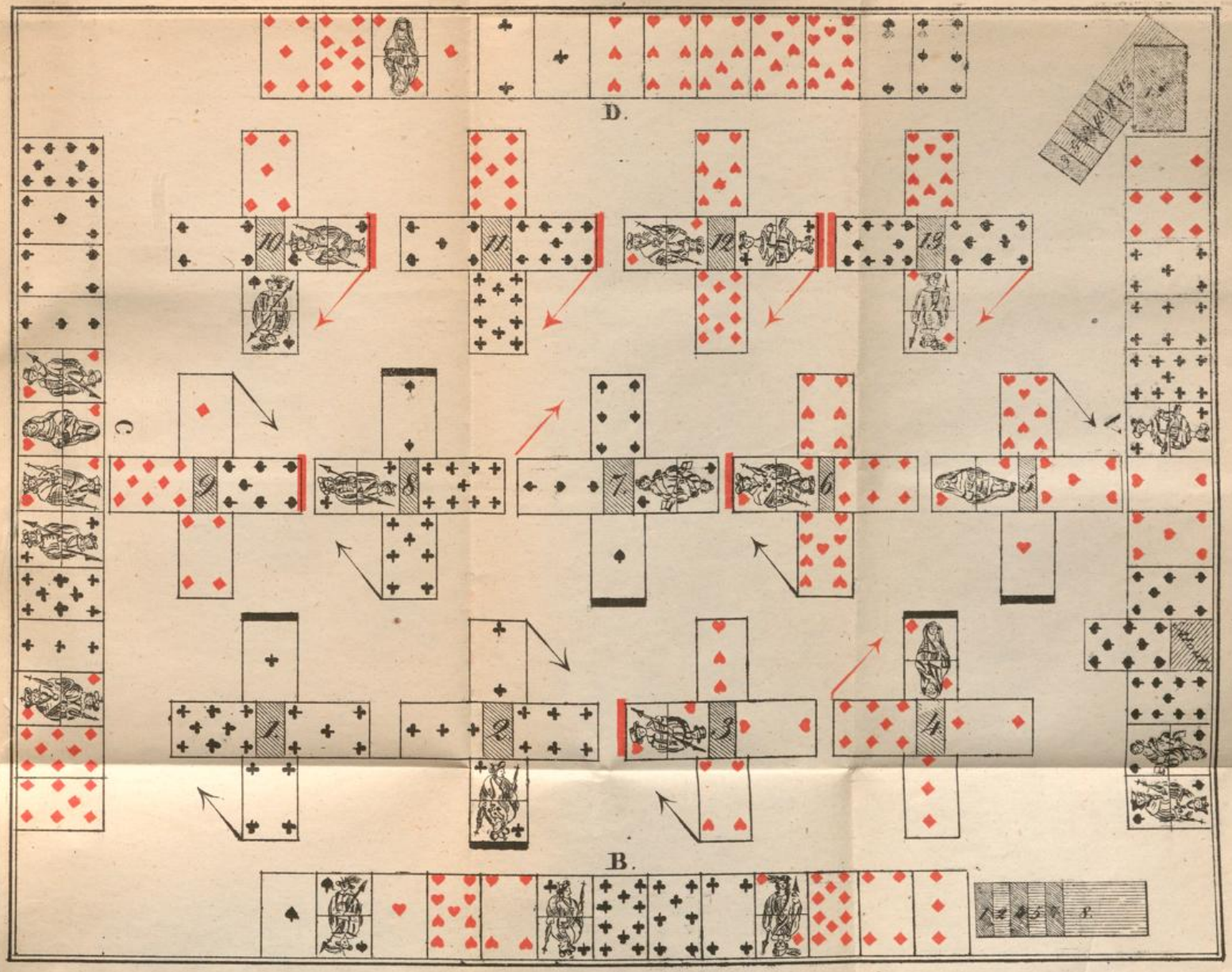
Spiels dar, zu dessen Verdeutlichung man sich zweier Zeichen: des Pfeils und dickern Strichs bedient hat. Der Pfeil zeigt nämlich bei jeder Tour die Karte der Vorhand mit der Richtung auf den Nachspieler der Strich die Stichkarte der Tour an, wobei die rothe Farbe dieser beiden Zeichen zu Gunsten des Gebers und seines Partners, die schwarze Farbe aber zu Gunsten der Gegner sich erklärt. — Endlich ist noch in den Eckzeichnungen dem Anfänger ein Fingerzeig gegeben, wie die eingenommenen Stiche (Levés und Tricks) am besten auf- und neben einander zu legen sind, um jedem der Mitspielenden im Verlaufe des Spiels über den Stand desselben mit einem Blick in klarer Kenntniß zu erhalten, was oft von der größten Wichtigkeit ist und nicht selten in den letzten Touren auf den Gang des Spiels Einfluß nimmt.

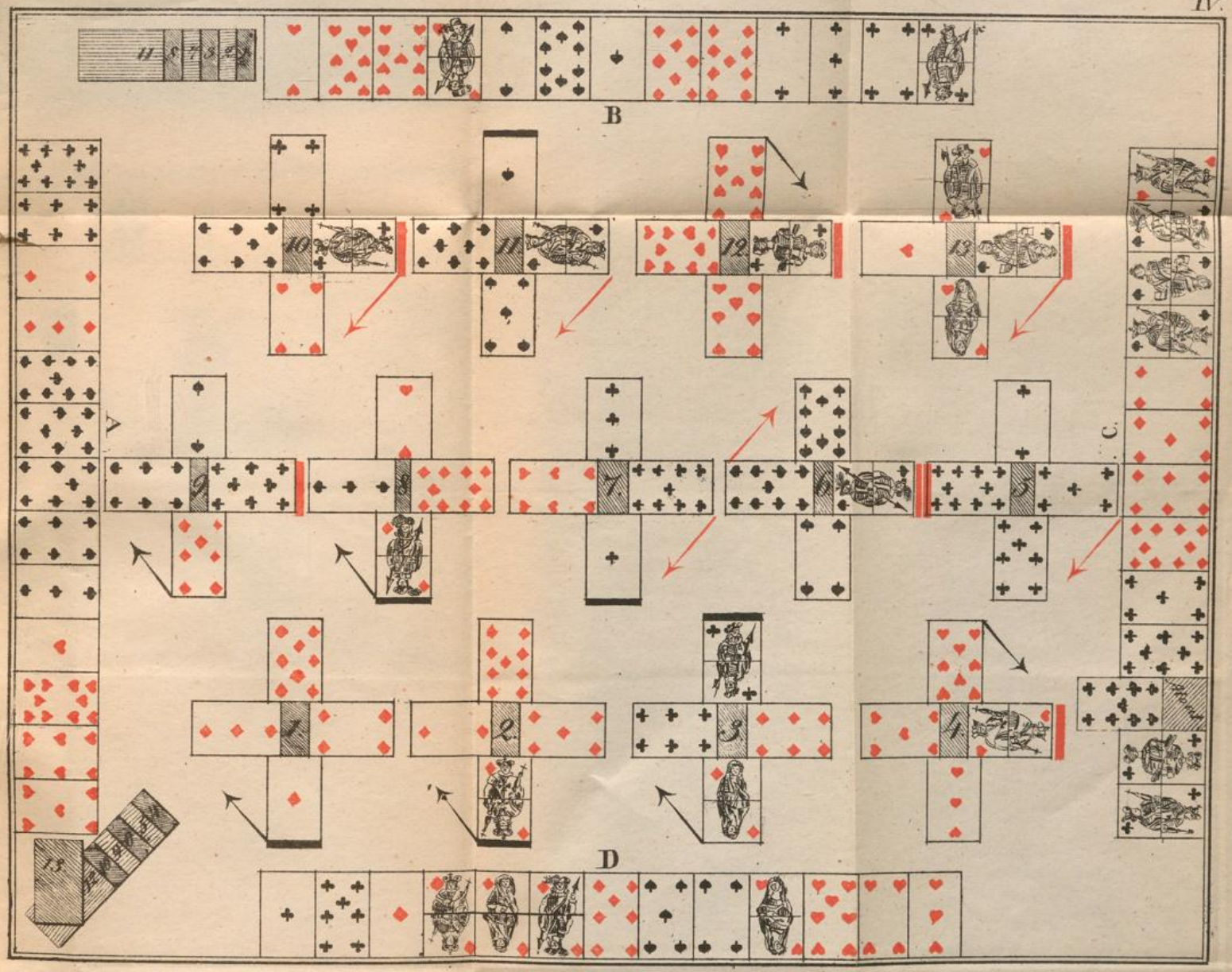
Sollte der Beifall des Publikums, wie ihn dieses Werkchen selbst in der ersten Auflage gefunden, in gleichem Grade dieser Zugabe zur zweiten Auflage zu Theil werden, so würde es den Unterzeichneten um so mehr freuen, als er aus wahrem Interesse für das edle Whistspiel sehr bereitwillig dem Wunsche seines verehrten Freundes, Herrn Hartleben, gewillfahret und ihm das früher für sich erworbene Verlagsrecht abgetreten hat, in der sichern Aussicht, dadurch diesem vortrefflichen Unterrichte, von einem so bedeutenden Verlagsgeschäfte aus, das weiteste Feld der Verbreitung eröffnet zu haben.

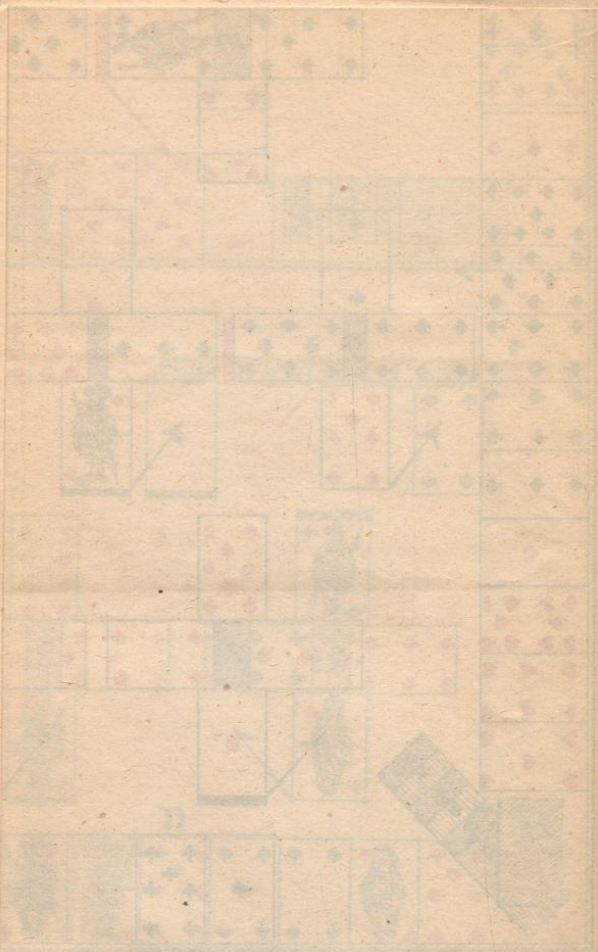
Güns, im Juli 1840.

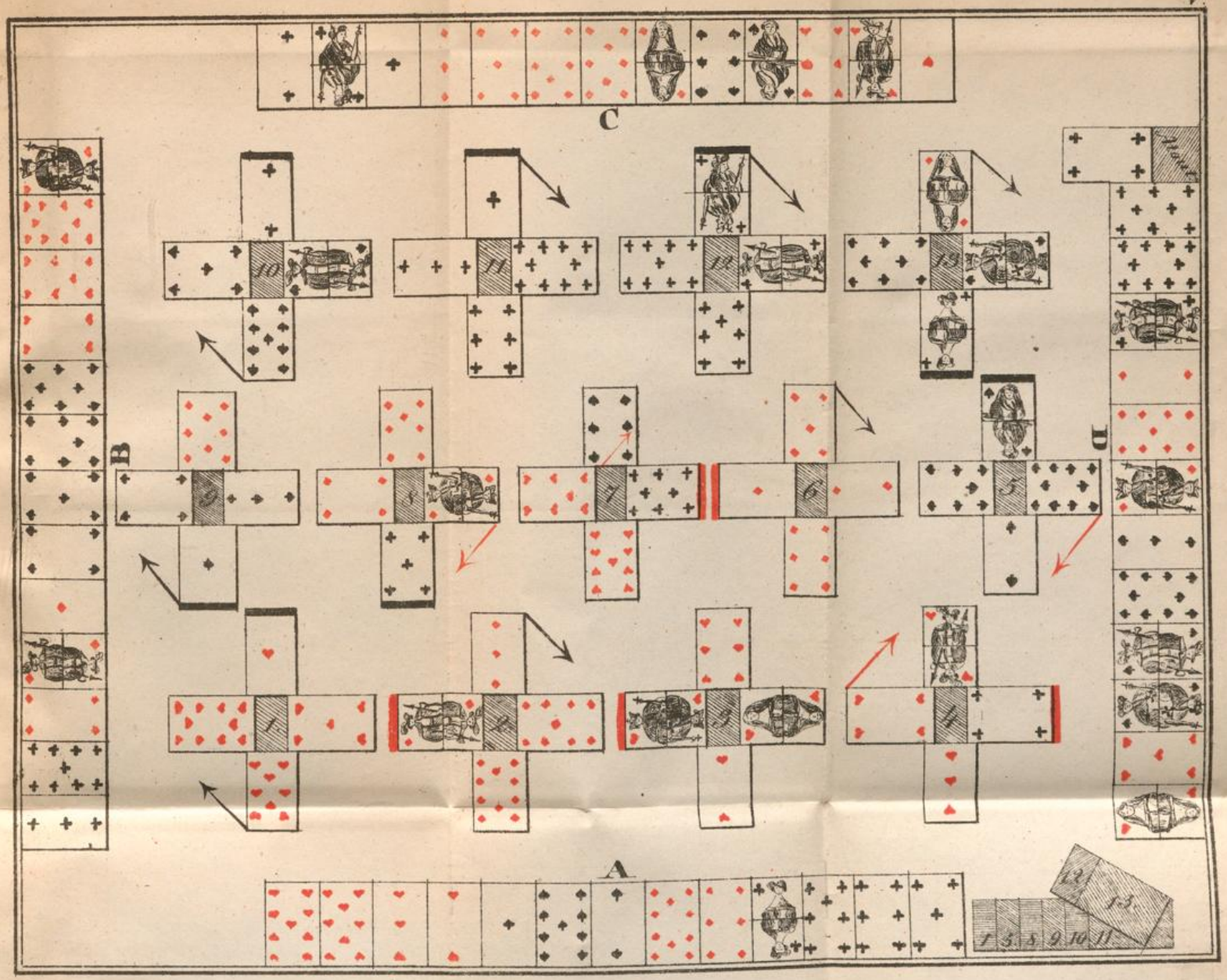
Carl Reichard.

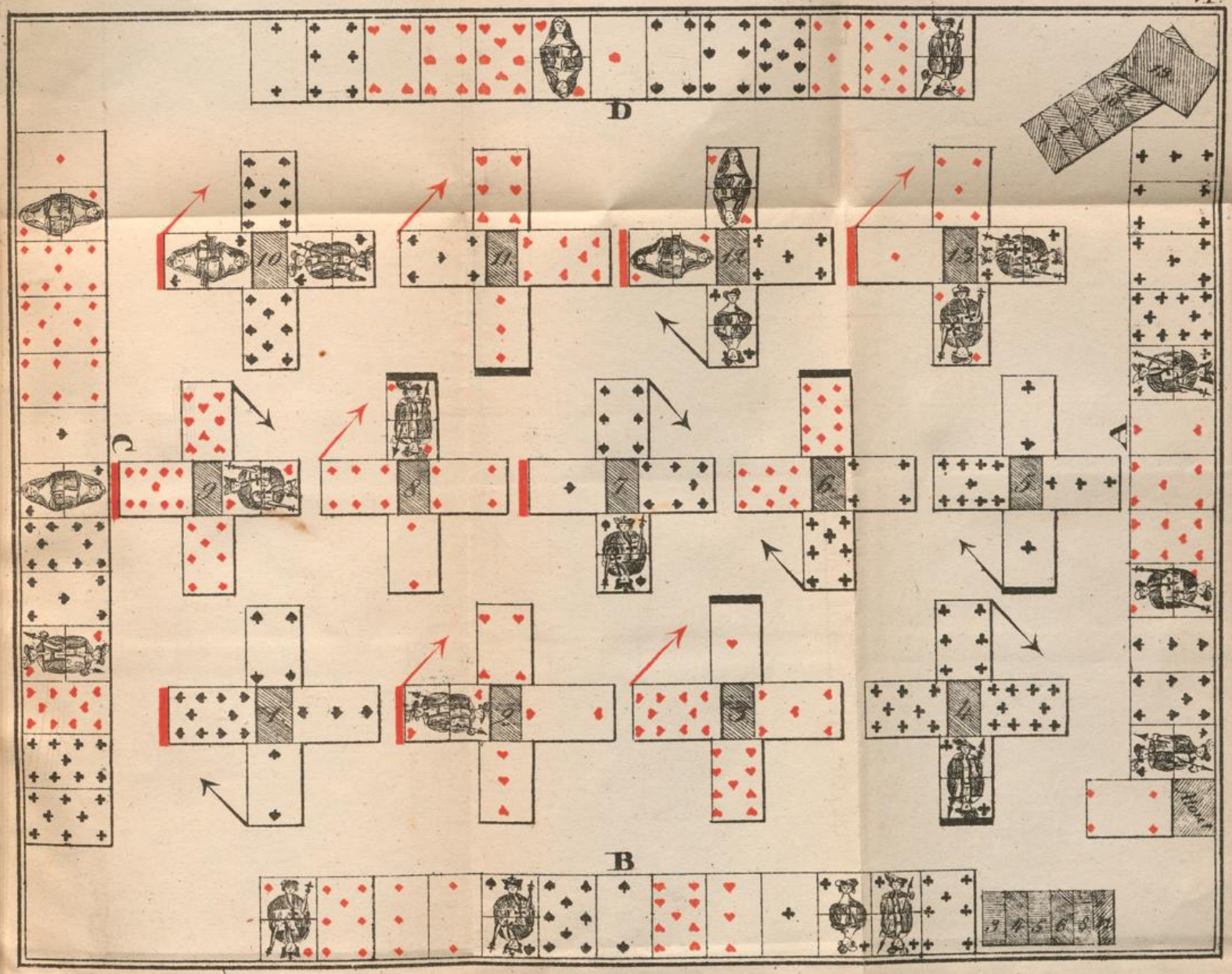

D
C
A
B
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

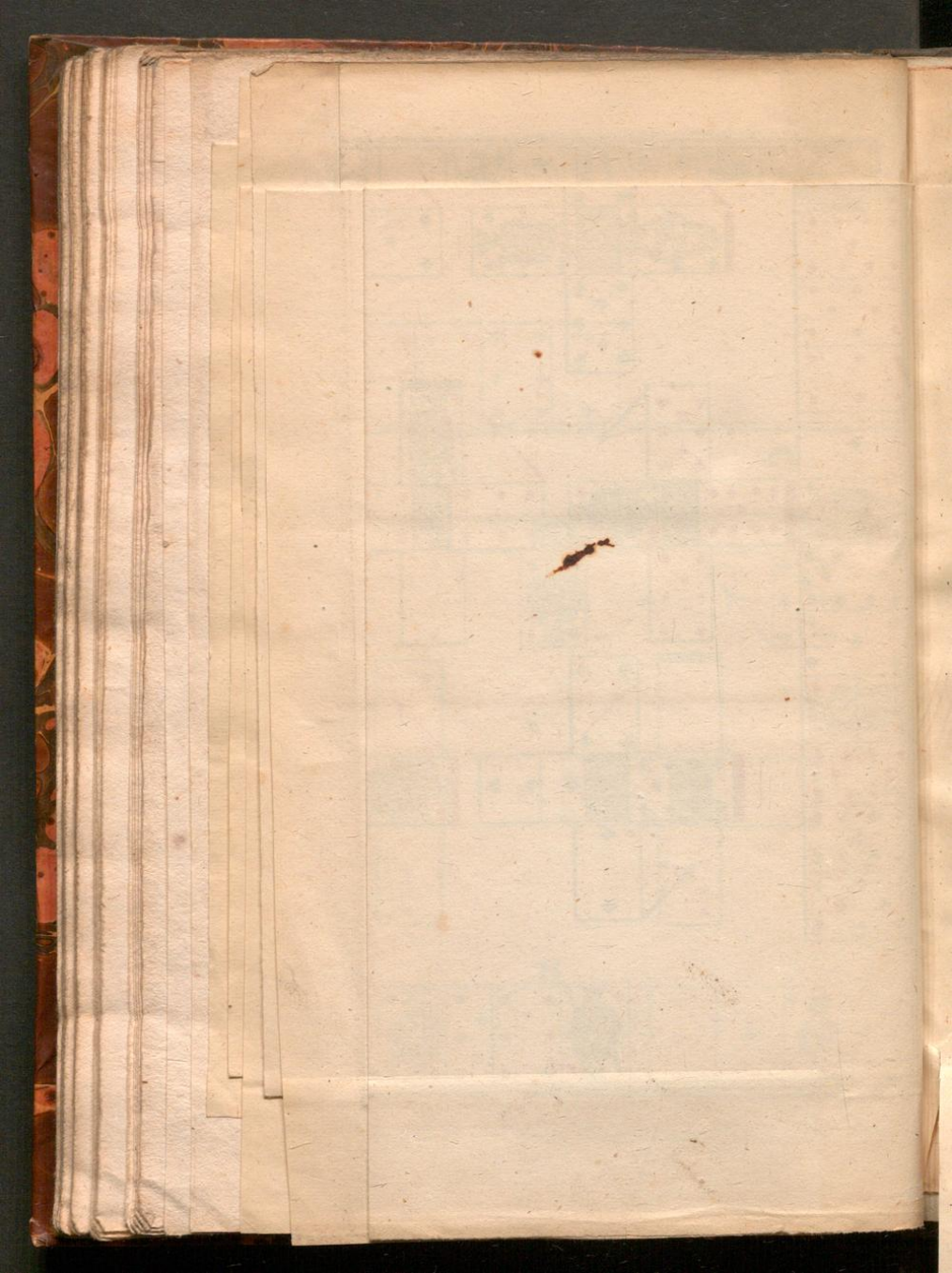

D.
C.
A.
B.
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

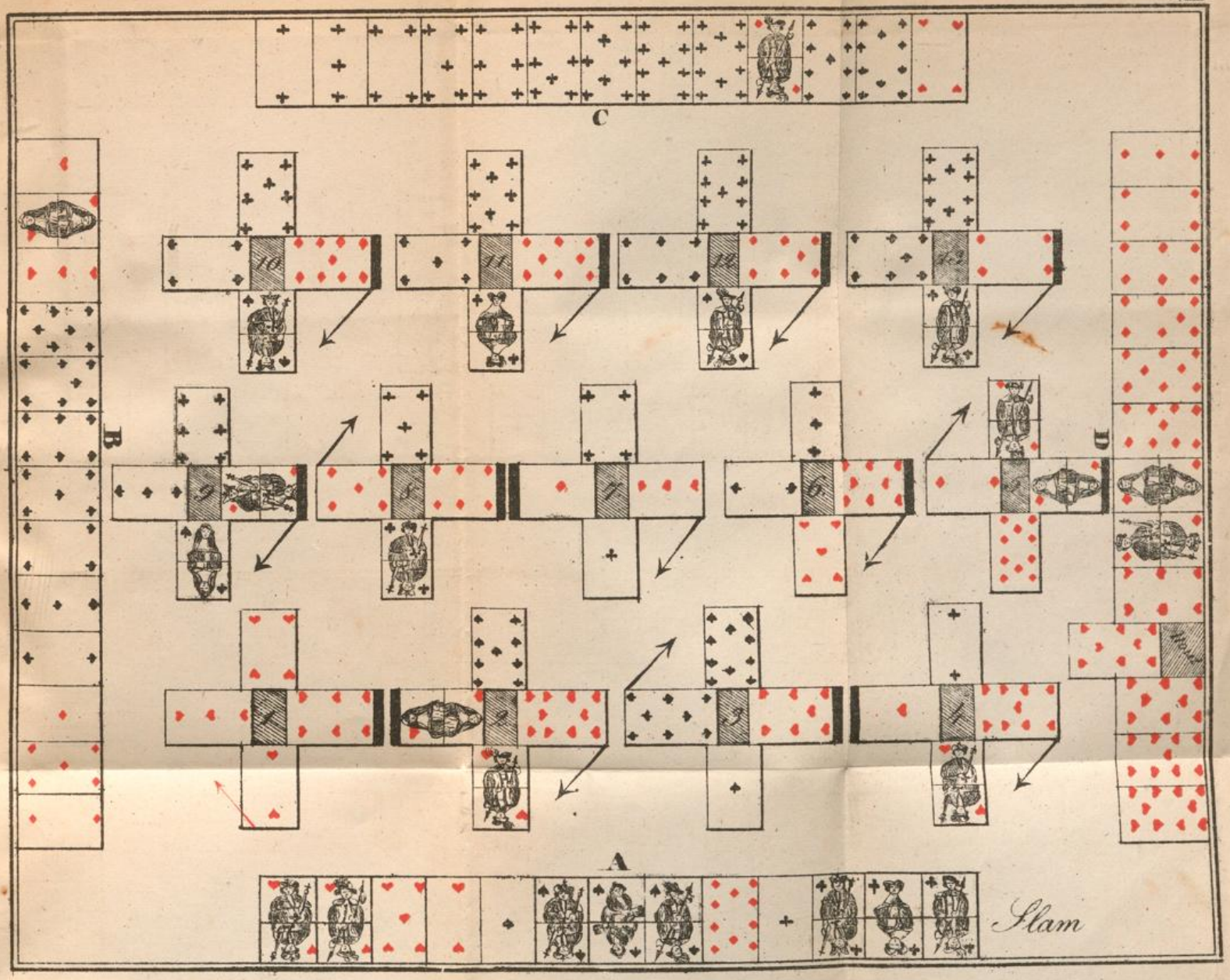

B
A
C
D

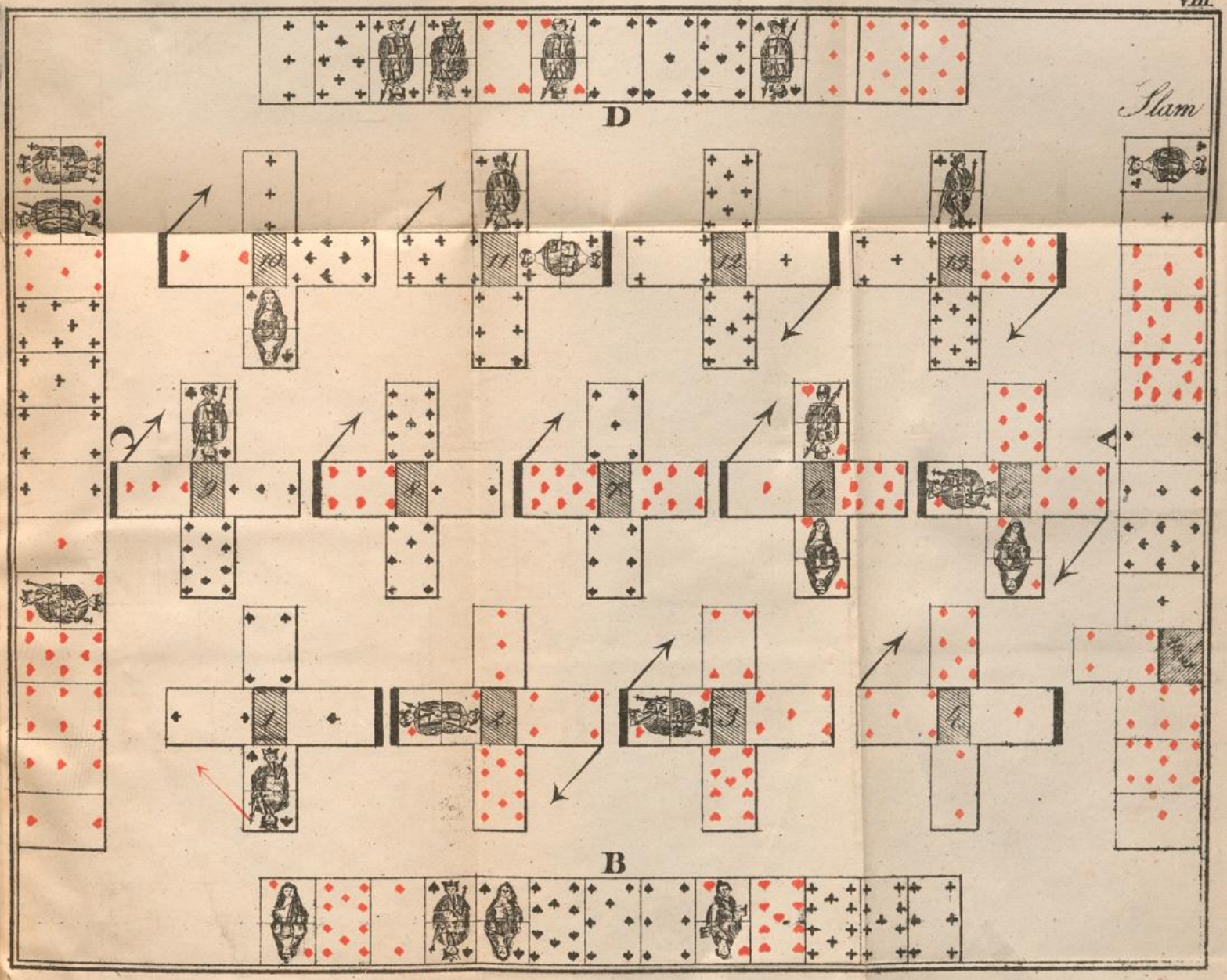



C
B
D
A
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
12
13
1 3 5 9 10 11


D
C
A
B
10
11
12
13
9
8
7
6
5
1
2
3
4




C
B
D
A
Slam


D
Slam
C
A
B

r 21 may 853