

Gesellschaftliche Spiele.

I.

Die versteckte Antwort.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis; eine Person muß das Zimmer verlassen, und nun sagt man seinem Nachbar leise ein bestebiges Wort. Hierauf wird das abwesende Mitglied hereingerufen, und stellt, wenn es will aus der Gesellschaft, eine Frage nach Belieben. In einem ganzen Satz muß geantwortet werden, und das von seinem Nachbar erhaltene Wort muß darinn vorkommen, welches alsdenn der Fragende ratben muß.

Der Gang des Spiels ist folgender :

- A. sagt zu B. Liebe &c.
- B. — zu C. Ruß
- C. — zu D. Demokrat
- D. — zu E. Freude.

Nun fragt der Hereinkommende, den wir G. nennen wollen, die Person A:

Sind Sie verliebt?

Antwort: Nein, denn die Liebe macht uns glücklich, weil die Männer weder Gefühl noch Standhaftigkeit besitzen.

S. Standhaftigkeit hat man Ihnen gesagt?

A. Nein — Liebe.

Nun wird B. gefragt:

S. Was hätten Sie für die größte Seltsamkeit?

B. Ein treues Weib; denn jede Schmelchetei, jeder Händedruck, jeder Kuß kann sie zum Weineid bringen.

S. Schmelchetei ist Ihr Wort?

B. Nein — Kuß.

So geht es bei der ganzen Gesellschaft herum, erräth es der Fragende, so muß die Person, bei der er es entdeckte, sein Amt abnehmen, erräth er es aber gar nicht, so muß er ein Pfand geben, und noch einmal das Zimmer verlassen.

Man muß sich ja in Acht nehmen, auf das gegebene Wort keinen Nachdruck zu legen, sondern es durch andere Wörter so viel möglich zu verbergen suchen. In einer Gesellschaft tolliger junger Leute, macht dieses Spiel außerordentliche Wirkung.

2.

Der Sekretair.

Die Namen aller Mitglieder der Gesellschaft werden jeder auf ein besonderes Blatt Papier geschrieben, dessen Größe durch die Anzahl der Gesellschaft bestimmt werden muß.

Alle diese einzelnen Blättchen mit dem bloßen Namen der Spielenden, werden nun zusammengerollt, und in einen Hut, Strickbeutel &c. gethan. Einer aus der Gesellschaft, der Sekretair genannt wird, nimmt nun den Hut mit den Beedeln, und läßt jedes Glied der Gesellschaft einen ziehen, jeder schreibt auf das gezeichnete Blatt einen Gedanken, der die Person betreffen muß, deren Name barauf steht, und wirft es wieder in den Hut. Hierauf wird zum zweitenmal gezogen, und eben so verfahren, wie das erstemal, das denn so lange forgeht, bis die Blättchen voll sind.

Sollte jemand das vorige Blättchen zweimal ziehen, so kann er mit einem andern tauschen, bekömmt er aber das selbige selbst, so behält er es weislich, und schreibt etwas darauf. Wenn das zu Ende ist, so liest der Sekretair ein Blatt nach dem andern vor, und stellt es der Person, deren Name darauf steht, zu-

3.

Die Kuplotterie.

Die Gesellschaft muß bei diesem Spiele so viel, als möglich gleich getheilt seyn, das heißt, es müssen eben so viel Herrn, als Damen da seyn. Jede mitspielende Person schreibt ihren Namen auf ein Zettelchen, die dann insgesammt zugemacht in einen Hut geworfen werden; hierauf wird der Reihe nach ein Loos gezogen. Zieht nun die Dame den Namen eines Herrn, so muß sie demselben einen Kuß geben; zieht sie den Namen eines Frauenzimmers, oder ihren eigenen, so giebt sie ein Pfand; eben so verhält es sich auch mit dem Ziehen der Herren.

4.

Zu was bin ich zu gebrauchen?

Die Gesellschaft setzt sich in einen weiten Kreis, ein jeder Einzelne fragt der Reihe nach seinen Nachbar rechter Hand heimlich, zu was bin ich am besten zu gebrauchen? Hat nun jeder heimlich geantwortet, so fragt wieder jeder auch seinen Nachbar linker Hand heimlich; warum bin ich wohl zu der von meinem rechten

Nachbar bestimmten Sache zu gebrauchen? Hier auf sagt jeder Einzelne der übrigen Gesellschaft, zu was man ihn am besten zu gebrauchen glaube, und warum.

5.

Das Plaquettauschen.

Nach Verhältniß der Größe der Gesellschaft nimmt man entweder eine große oder kleine Karte zu 52 oder 32 Blättern, und nachdem jedes Mitglied den erwähnten Kaffler nicht ausgeonnen, 12 bis 24 Marken in den Pot gesetzt hat, theilt der Kaffler jedem 4 Karten, jedoch eine nach der andern aus. Nun fangt der erste rechter Hand des Kafflers mit seinem Nachbar an zu tauschen, und jeder sucht, so viel möglich, entweder 4 gleiche Blätter, als 4 Zehner, 4 Könige, oder 4 aufeinander folgende, als Bube, Dame, König, Aß zu erhalten, jedoch muß man immer bedacht seyn, vier gleiche, oder 4 aufeinander folgende von höherer Art zu erhalten. Das heißt, man muß eher auf 4 Aß, 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben halten, als auf 4 Zehner, 4 Neuner, 4 Achter &c. bis zu 4 Groeler, eher die Blätter Acht, Neun, Zehn, Bub, Dame u. s. w. bis Bube, Dame, König, Aß zu erhalten

ten suchen, als jene, von Zwei, Drei, Vier, Fünf u. s. f. bis Seben, Acht, Neun, Zehn, und auch hier muß man noch die 4 aufeinander folgenden Blätter von einer Farbe zu ertauschen suchen, das man alsdenn Couleur nennt.

Vier gleiche Blätter von höherer Art nennt man eine Ober-Quart major. Vier gleiche Blätter von niederer Art eine untere Quart major. Vier auf einander folgende Blätter von höherer Art heißen eine obere Quart minor. Vier auf einander folgende minderer Art, eine untere Quart minor.

Diese sind nun entweder in Couleur, oder nicht, bringt man es nun nicht dahin, einer dieser Quarten zu erhalten, so trachtet man entweder nach 3 gleichen, oder 3 aufeinanderfolgenden Blättern von höherer, oder wenn das nicht seyn kann, von niederer Art, und bei den aufeinander folgenden Blättern muß noch Rücksicht auf Couleur genommen werden.

Drei gleiche Blätter höherer Art heißen eine Ober-Terz major. Drei gleiche Blätter von niederer Art eine untere Terz major.

Drei aufeinanderfolgende Karten höherer Art eine obere Terz minor, von unterer Art eine untere Terz minor.

Auch hier muß auf Couleur Rücksicht genommen werden.

Nur viermal wird herumgetauscht, wo denn die Person, die die Vorhand hat, immer anzeigen muß, wie oft es geschehen ist. Hat nun jemand, nach viermaligen Tauschen, weder eine Quart noch eine Terz ertauscht, so kommt es darauf an, ob die Person unter ihren 4 Blättern wenigstens 2 gleiche, oder 2 aufeinanderfolgende ein, oder zweimal hat, oder ob alle ungleich sind, dabei steht jedem frei, wie zu tauschen, oder zu passen.

Der Gewinn und Verlust wird auf folgende Art bezahlt:

	Marken.
Eine Ober, Quart major erhält - - -	48
— untere Quart major — - -	30
— obere Quart minor — - -	20
— — — in Couleur -	26
— obere Terz major — - -	16
— untere Terz major — - -	12
— obere Terz minor — - -	8
— — — in Couleur -	14
— untere Terz minor — - -	6
— — — in Couleur -	10
Ganz ungleiche Blätter setzen - - -	24
Wie zwei gleichen oder aufeinanderfolgenden Blättern einmal - - -	12
— — — zweimal - - -	6

Die Reisebeschreibung.

Zwo Personen werden aus der Gesellschaft zu Aufführung dieses Spiels besonders gewählt. Die erste dieser beiden Personen theilt jedem Mitgliede der Gesellschaft ein Wort mit, welches Bezug auf die zu erzählende Reise, Abenteuer hat. Beide gewählte Personen setzen sich nun in die Mitte, und der Zweite fängt nun die Erzählung seiner Reise an. Der Erzähler muß hier darauf bedacht seyn, die vorher ausgeheilten Worte, so passend, als möglich in seine Geschichte zu verweben, und so oft er ein solches Wort nennt, muß die Person, welche dieses Wort erhielt, ihrem Nachbar rechter Hand einen Kuß geben, oder je nachdem es vorher ausgemacht wurde, bei Nennung ihres Wortes pfeifen. Vergißt nun eine Person den Kuß oder das Pfeifen, so muß sie der zweiten erwählten Person ein Pfand zustellen. Die Erzählung der ersten Person, muß die heißigende zweite durch Einreden, und Aussprechung der verheilten Wörter passend zu unterbrechen suchen, wo denn kein Mitglied bei Strafe des Pfandes küssen, oder pfeifen darf.

7.

Die Antwort ohne Ja und Nein.

Es wird einer aus der Gesellschaft gewählt, und dieser stellt an jede einzelne Person verschiedene Fragen, worauf immer mit dem Gegentheil geantwortet werden muß, ohne jedoch die Wörter Ja und Nein hineinzubringen. Wer das versteht, bleibt ein Pfand; vorzüglich muß jener der fragt, sich schnell von einer Person zur andern wenden, um sie so unvermuthet und unvorbereitet zu überraschen.

8.

Erzählungsspiel.

Nach der Anzahl der Personen werden gewisse Kartenblätter ausgetheilt, und auf jedes derselben wird ein besonderes Wort geschrieben. Eine Person muß sodann in die Mitte treten, und den verschiedenen Worten, die aber alle passend angebracht seyn müssen, eine Erzählung machen, nennt dabei der Erzähler das einer Person gehörige Wort, so muß diese schnell aufstehen, und ohne eines der Wörter zu nennen, welche die andern auf ihren Blättern haben, sich so lange

mit dem Erzähler unterhalten, bis dieser ein anderes Wort von einer Person nennt, welche sogleich an der Eiferen Stelle aufsteht, dieß geschieht nun bis zum Ende der Wörter. Jeder Fehler, entweder des Nichtaufstehens, oder des Nennens eines andern Wortes giebt ein Pfand. Der Erzähler selbst giebt ein Pfand, wenn er ein auf den Karten bemerktes Wort zweimal, oder wenn er ein aufgeschriebenes Wort gar nicht erwähnt, so wie auch jede Person ein Pfand geben muß, welche aufstände, wenn ihr Wort in derselben Erzählung zum zweitemal genennt wird. Abwechslung mit den Worten bei jeder Erneuerung des Spiels macht es un-
terhaltender.

9.

Der Ring im Bande.

Durch eine lange zusammengekniüpfte Schnur wird ein Ring gezogen, das Band wird von jedem aus der Gesellschaft mit beiden Händen gehalten, ausser einem, der in der Mitte gehen, und den Ring suchen muß. Dieser wird aber indessen von einer Hand in die andere schnell und heimlich geschoben, doch muß jeder sich bestreben, den Suchenden irre zu führen, sich z. B. zu stellen, als schöbe man den Ring fort,
in,

indem man ihn fest hält. Der Sucher muß die Hände, worunter er ihn vermutet, schnell anfassen, und die Person ist verbunden sie zu öffnen, findet sich der Ring, so muß der Eigenthümer den Sucher ablösen, auch wohl ein Pfand geben, so wie der Sucher, wenn er einen falschen beschuldigt, zu suchen fortfährt, und ein Pfand giebt.

10.

Das Piquetküssen.

Eine aus der Gesellschaft wird gewählt, jeder Person ein Kartenblatt zuzuschicken, das diese fest in Gedanken behalten muß, der Gewählte setzt sich in die Mitte an den Tisch, nimmt ein Spiel Karten, woraus er jedoch von jeder Farbe so viel Blätter, als Personen seyen, hinweggethan hat. Er zieht nun immer zwei und zwei Blätter auf einmal, und legt sie auf den Tisch. Das zuerst gezogene schiebt das zweite, wenn es auch niedriger wäre, als jenes. Die Person, welcher das stehende Blatt zugeschiebt wurde, geht zu der andern, von welcher sie genannt ward, giebt ihr einen Kuß, und bestimme von ihr so viel Marken, als ihr Blatt mehr Augen zählt. Die Zahl der Wilder kann man willkürlich setzen lassen. Hat aber das stehende
Blatt

Blatt weniger, so muß jene auszahlen. Wenn zwei gleiche Blätter abgezogen werden, so steht es, und der künftig Gewinnende erhält zweimal so viel, als das höhere Blatt Augen hat.

Jede Person muß genau wissen, welcher von den übrigen dieses oder jenes Blatt gehört, dann wird ein gestochenes Blatt ausgerufen, so darf keiner fragen, wer das Blatt hat, sondern er muß die Person selbst wissen; geht er nun zu einer unrechten, und küßt sie, so erhält diese von ihm den Werth, den jene Person von dem eigentlich Verlierenden hätte erhalten sollen, und dieser wird dadurch frei. Derselbe Fall ist auch, wenn eins dem andern Winke glebt, und es nach der rechten Person hinzuwelfen sucht. Wer sich weigert einen Kuß zu geben, muß für jeden verweigerten doppelte Strafe geben. Sollte die Gesellschaft aus weniger als 14 Personen bestehen, und man wollte die übrigen Karten, statt sie aus dem Spiele zu nehmen, auch noch ausschellen, so theilt man die Karten gleich ein, doch muß jeder seine Karten alsdann ohne sie anzusehen, in der Hand behalten, und der erste fängt in der Reihe zu spielen an, indem er von seinen Blättern dem Nachbar rechter Hand, und sodann dem zur Linken eines ziehen läßt; selbe nennen die Blätter, und man verfährt wie beim vorigen.

II.

Alphabetisches BestimmungsSpiel.

Eine aus der Gesellschaft fragt seinen Nachbar rechter Hand, indem er etwas Selbstbeliebiges nennt, das mit dem Buchstaben A, oder auch mit einem andern nach Willkür anfängt, z. B. Wenn ich eine Ameise wäre, zu was würden Sie mich bestimmen? Der Nachbar muß nun mit dem nämlichen Buchstaben seine Bestimmung geben, z. B. zur Arbeit. Wer die Antwort mit dem nämlichen Buchstaben nicht erräth, oder mit einem schon von einem andern genannten Wort antwortet, der giebt ein Pfand.

12.

Neue Kartenlotterie.

Man nimmt zwei Spiel Karten, erwählet einen Banquier, und nun bittet sich jeder von der Gesellschaft eine bestebige Anzahl bestimmter Karten aus, die ihm der Banquier von dem Spiel abreicht; hierauf setzt der Spieler so viel Marken, als er auf eine oder die andere Lust und Zutrauen hat, doch muß er alle besetzen. Ist dieses geschehen, so theilt der Banquier die

andern Karten unter die Gesellschaft aus, so daß er jedem 4 Blätter reicht, die aber der Banquier zuvor nicht sehen darf. Ist deckt jeder die von dem Banquier heimlich erhaltenen Karten auf; hat nun einer unter seinen 4 neu erhaltenen Blättern eines von den ihm besetzten, so muß ihm der Banquier den Werth auszahlen, welchen er auf dieses Blatt setzte, den Werth der übrigen besetzten Blätter aber, die sich nicht unter den 4 erhaltenen befinden, zieht der Banquier für sich ein. Erhält der Spieler unter seinen 4 Blättern zwei besetzte, oder ein von ihm besetztes zweimal, so erhält er den darauf gelegten Satz dreimal, so wie er ihn sechsfach erhält, wenn der Spieler 3 besetzte, oder 3 gleiche aufschlägt. Ereignet sich aber der äußerst seltene Fall, daß der Spieler eins der bestimmten Blätter viermal unter seinen Karten fände, oder alle 4 besetzte erhielte, so zahlt der Banquier dessen Satz zwölfmal.

13.

Das Glücksrad.

Von einem Spiel: pot, den man in die Mitte des Tisches stellt, zieht man vor jede einzelne Person mit Kreide eine gerade Linie, jede dieser Linien wird wieder in 6 Stufen abgetheilt.

Hier.

Hierauf zieht jeder Mitspielende eine Karte, und setzt so viele Marken in den Pot, als sein gezogenes Blatt Augen zählt.

Hierauf würfelt man mit 2 gewöhnlichen Würfeln der Reihe nach. Wer nun die Zahl trifft, die auf seinem Blatte steht, setzt eine Marke auf den untersten Querstrich seiner Linie, und es wird nun so lang herum geworfen, bis eine aus der Gesellschaft zum siebentenmal trifft; denn so oft er die Zahl seines Blattes wirft, rückt er eine Stufe weiter. Bei dem achtenmal kommt er also in den Pot, und zieht den ganzen Einsatz, doch muß er allen jenen, die auf der sechsten Stufe sind, die Hälfte ihres Einsatzes bezahlen.

14.

Die Wallfahrt.

Die 32 Blätter einer Karte, werden in einem Zirkel oder Viereck auf den Tisch gelegt, doch so, daß man zwischen zweien Blättern die Breite eines Blattes leer läßt. Es zieht dann jeder aus einem andern Spiel Karten unbesehen ein Blatt, und legt dabei 12 Marken in den Pot, nun wirft jede Person mit einem Würfel einmal, und zählt von dem ersten Blatte in den Zirkel oder Quadrat so viel Felder vor,

als er Augen warf; trift er ein leeres Feld, so zahlt er so viel Marken Strafe, als das Blatt eines neben dem leeren Felde mehr oder weniger Augen hat, als das feinnige; trift er aber ein schon da liegendes Blatt, so erhält er so viel Marken, als sein Blatt mehr oder weniger Augen zählt, als jenes, auf welches er trift, das Spiel dauert so lange, als der Einsatz reicht.

15.

Das neue A B C Spiel.

Der erste fragt seinen Nachbar rechter Hand: wodurch erhält man Ihre Liebe? hierauf antwortet jener mit einem Worte, das mit dem Buchstaben A anfängt, z. B. durch Artigkeit — Aufrichtigkeit; so antworten alle Mitspielenden mit diesem Buchstaben, und so auch durch die übrigen Buchstaben. Wer sein Wort nicht weiß, oder schon ein vorhanden gewesenes anliebt, zahlt ein Pfand.

16.

Die Zahl 100.

Eine ganze Karte wird verhältnißmäßig unter die Spielenden vertheilt. Jeder legt seine Karten

in beliebiger Ordnung verdeckt vor sich. Jener, welcher die Vorhand hat, spielt ein Blatt an, und zählt die Augen desselben laut. Der Nachbar wirft darauf, und zählt die Augen seines ausgespielten Blattes zu den ersteren, wer nun zuerst durch die Augen seines Blattes die Zahl 100 zählen kann, der hat gewonnen, und läßt sich von jeder mitspielenden Person 14 Mark zahlen. Wer aber ein Blatt darauf geben muß, dessen Augen die Zahl 100 übersteigen, giebt jeden so viel zurück, als er durch das ausgespielte Blatt überzählt. Von den Augen, welche über 100 sind, wird nun von neuen fortgezählt, bis es einmal gerade 100 giebt.

17.

Das Sprüchwortspiel.

Die Gesellschaft theilt sich in zwei Parteien, wobei so viel als möglich, die Damen und Herren durchs Loos, oder sonst gleich vertheilt sind. Eine um die andere geht nun in ein Nebenzimmer, und wählt ein Sprüchwort, das sie vorzustellen gedenket. Die Rollen werden ausgetheilt, und wo es sich thun läßt, Bekleidungen gemacht, dann wird wieder zur andern Gesellschaft gegangen, und das Sprüchwort pantomimisch, auch wenn es zuvor ausgemacht wird,

Sprechen dargestellt. Die zuzuhauende Parthei muß es nun errathen, krißt sie es nach dreimaligen Rathen nicht, so muß diese hinaus, um ein Sprüchwort vorzustellen; erräth sie es, so geht die erstere noch einmal hinaus.

Sollte die Gesellschaft schwach seyn, oder nicht aus lauter Personen bestehen, die Talent oder Lust zu diesen Vorstellungen haben, so braucht nur eine Parthei gemacht zu werden, die immerfort spielt, und die andern können bios die Zuschauer und Rathher machen.

Ein Beispiel: Man wähle das Sprüchwort: Hoffart muß Zwang leiden. Ist wol die Person bestimmte, die den Hoffärtigen vorstellen soll, dann die, welche ihn für seinen Hochmuth quälet, — als: ein Friseur, welcher ihn etwas unsanft frisirt, — ein Barbier, der mit Wasser und einem stumpfen Instrument seinen Dienst verrichtet; — ein Schneider, der ihm einen sehr engen Rock anprobiert; ein Schuhmacher, der ihm ein Paar enge Schuh anzieht. &c.

Stellt jeder seinen Charakter geschickt und natürlich vor, so wird dies Sprüchwort zwar leicht errathen werden, aber Stoff genug zum Lachen geben.