

Papier

Der
Whist-Spieler

wie er seyn soll,

oder:

gründliche Anweisung

des

Whist-Spiels

und dessen Abarten nach den besten Regeln
und allgemein geltenden Gesetzen spielen
zu lernen,

von

J. G. Basel.

Zweite verbesserte Auflage.

1781

Handwritten signature or initials in cursive script.

• 1 sarkany - tarsafagi
P

Eqyell 3077

8.

605

Der

Whist-Spieler

wie er seyn soll,

oder:

gründliche Anweisung

das

Whistspiel

und dessen Abarten nach den besten Regeln
und allgemein geltenden Gesetzen
spielen zu lernen.

von

J. G. Basel.

Zweite verbesserte Auflage.

Besth, 1830. Bei Otto Wigand.

A-365056



DS-2020-6599

Das Whistspiel.

Allgemeine Regeln des Whistspiels.

Das aus England nach Deutschland verpflanzte Whistspiel hat seine Bedeutung daher, weil es große Aufmerksamkeit, und deshalb Whist, d. h. Stille, erfordert.

Das Whistspiel wird unter vier Personen gespielt. Diese vier Personen theilen sich in zwei Compagnien, zwei spielen nämlich immer zusammen, und sind die Gegenspieler von den zwei Andern.

Durch Ausziehung einer Karte der vier spielenden Personen wird es entschieden, wie selbige mit einander zu spielen kommen; die

beiden höchsten und die beiden niedrigsten sind Spielgehülfen, und hat derjenige, so die niedrigste Karte gezogen hat, das Angeben der Karte und die Wahl des Places.

Man stelle sich daher Nro. 1. als den Spieltisch vor, wobei die vier spielenden Personen, A, B, C, und D, nach ihrer Ordnung sitzen.

A hat das Aß, (als die niedrigste Karte bei diesem Ziehen) gezogen, hätte also das Angeben der Karte.

Ziehen aber zwei Spieler aus den verschiedenen Farben zwei gleiche Karten, die zwischen den beiden, von den andern Spielern gezogenen Karten in der Mitte stehen, so müssen sie noch einmal ziehen; wer von diesen beiden Karten dann die höchste hat, kommt mit dem, der bei dem ersten Mal die höchste Karte hatte, zusammen, und wer die niedrige hat, kommt zu dem andern Spieler.

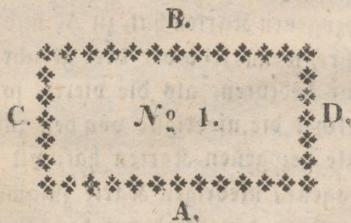
Ziehen hingegen drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte nachher immer noch die höchste oder die niedrigste, die drei andern mögen zum zweitemale eine höhere oder niedere gezogen haben. A zieht eine Dame, B, C und D aber zieht ein jeder einen Buben, so müssen B, C, D noch einmal ziehen, und es kommt der, welcher die höchste von den zum zweiten Mal gezogenen Karten hat, zu A, und so auch umgekehrt, wenn jede der drei gleichen Karten mehr bedeuten, als die vierte, so kommt der, welcher die niedrigste von den zum zweiten Male gezogenen Karten hat, mit der zuerst gezogenen niedrigen Karte zusammen. A wählt sodann den Platz bei dem Spieltische und spielt zuerst aus.

B ist sein Gehülfe, sitzt ihm gegenüber, und hat das Mischen des zweiten Spiels

Karten, legt selbiges jederzeit verdeckt an des ihm zur rechten Hand sitzenden Gegners linke Seite nieder, also an die linke Seite von C.

C ist der Gegner von A linker Hand, und D der Gegner von A rechter Hand.

In dieser festgesetzten Ordnung wollen wir uns die spielenden Personen vorstellen, und die Anweisung des Whistspiels darnach einrichten.



In beiden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs,

Fünf, Vier, Drei, Zwei. Die vier ersten Blätter, nämlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors.

Eine Quinte ist eine Reihe von fünf unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerlei Farbe. Die Quinte-Major bestehet also aus dem Aß, König, Dame, Bube, Zehn. Nun kann man leicht daraus abnehmen, was eine Quarte und eine Tertie ist.

Das Whistspiel wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welcher jeder Mitspieler dreizehn bekömmt. Die Blätter werden, nachdem sie von dem Gegner rechter Hand abgehoben sind, alle einzeln und zwar links herumgegeben. Das letzte, welches der Kartengeber bekömmt, ist Trumpf, wenn man nur ein Spiel Karten hat. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt, niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der,

welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen. Wenn man dagegen zwei Spiele hat, so wird der Trumpf dadurch bestimmt, daß der dem Gebenden gegenüber Sitzende das zweite Spiel Karten mischt und von dem ihm zur rechten Hand sitzenden Gegner abheben läßt, und daß die abgehobene Karte die Trumpffarbe bestimmt.

Der Spieler zur Linken des Gebers heißt die Vorhand, und spielt zuerst aus, und zwar nach der linken Seite, so daß wenn A gegeben hat, C ausspielt, B die erste, D die zweite und A die dritte und letzte Karte ausspielt. Wer einen Stich gemacht hat, wird der erste in seiner Reihe, spielt aus, und so fort, bis alle Karten ausgeworfen sind. Die jeder Partei gehörenden Stiche sollen von dem Mitspieler desjenigen, welcher den ersten Stich, er sey nun in der Vor- oder Hinterhand macht, aufgenommen und umgelegt werden.

Das Spiel wird entschieden, theils durch Stiche oder Tricks, theils durch Figuren oder Honneurs.

Was die Stiche betrifft, so werden die ersten sechs Stich nicht gezählt, sondern erst der siebente und folgende, die eine Partei macht, bilden die Tricks und zählen jeder ein Point. Da jeder Spieler dreizehn Karten hat, in jedem Spiele also dreizehn Stiche vorkommen; so kann immer nur eine Partei einen oder mehrere Tricks haben, indem bei der möglichst gleichen Theilung eine Partei sechs, die andere sieben Stiche haben muß, in welchem Fall erstere nichts zur Berechnung bringen oder anlegen kann, letztere dagegen einen Point anlegt.

Rücksichtlich der Honneurs muß man sich beim Anfange des Spieles einigen, ob nur die vier ersten Figuren oder Honneurs, Aß, König, Dame, Bube, oder fünf Honneurs,

die vorgeannten mit der Zehn, gezählt werden sollen. Zwei Figuren werden gar nicht gezählt. Drei Figuren, welche zwei Mitspieler oder eine Partei aufzuweisen hat, gelten zwei Points, und werden deßhalb deux honneurs genannt, vier Figuren oder quatre honneurs gelten vier, fünf Figuren oder cinq honneurs fünf Points. Sowohl bei dem Spiel mit vier, als bei dem mit fünf Honneurs, werden zwei Figuren deßhalb gar nicht gezählt, weil immer nur eine Partei Figuren oder Honneurs zählen darf, und drei Figuren die Mehrzahl bei vier und fünf sind.

Nach Vorstehendem kann immer nur eine Partei Figuren und Tricks zählen; beide werden zusammengerechnet, wenn die Partei, welche ein oder mehrere Tricks macht, auch die Figuren in ihrer Hand hat. Es kann aber eben so wohl seyn, daß die eine Partei ein oder mehrere Tricks, die andere die Honneurs

hat, alsdann legt erstere so viel Points an, als sie Tricks hat, und letztere so viel, als die Honneurs Points ausmachen.

Sobald eine Partei zehn Points hat, ist eine Partie beendigt, und die andere Partei muß die Points, welche sie bis dahin gezählt oder angelegt hat, einziehen, und von Neuem zu zählen anfangen. Die gewinnende Partei zählt dagegen die Points, welche sie über zehn hat, wieder von eins an. Z. B. A und B hätten im ersten Spiele drei Tricks, im zweiten vier Tricks und zwei Honneurs, C und D dagegen im ersten Spiel zwei Honneurs gehabt, so würden beim Anfange des dritten Spieles A und B auf neun Points und C und D auf zwei Points stehen. Machen nun A und B im dritten Spiel ein Trick und vier Honneurs, so haben sie die Partie gewonnen und zählen vier auf die neue Partie über, C und D dagegen ziehen die angelegten zwei

Points ein, und legen, wenn sie im nächsten Spiel drei Tricks und zwei Honneurs hätten, fünf Points an.

Diejenige Partei, welche zuerst zwei Partien gemacht hat, beendigt das Spiel oder hat den Robber gewonnen.

Eine Partie kann nur dadurch gewonnen werden, daß die obsiegende Partei neben den Honneurs auch einen Trick hat, so daß z. B. wenn dieselbe auf fünf, sechs oder acht Points steht, und dieselbe fünf, vier oder zwei Honneurs hätte, sie dennoch die Partie nicht ausgemacht hat, obgleich mit Zurechnung der Honneurs zehn Points herauskommen; in solchem Falle darf sie die Honneurs nur bis zu neun Points zuzählen, indem der zehnte Point durch einen Trick herbeigeführt werden muß. Steht sie daher schon auf neun Points, so werden die Honneurs allein gar nicht gezählt. Diese Regel gilt allgemein für die

zweite oder letzte Partie; die erste Partie kann indes auch durch Honneurs allein beendigt werden, wenn dieses beim Anfange des Spieles festgesetzt ist. In solchem Falle hat aber die Gegenpartei das Recht, ihre Tricks zu den angelegten Points noch hinzuzuzählen, was auf die weiter unten folgende Berechnung von Einfluß ist, wogegen, wenn die gewinnende Partei durch Tricks die Partie beendigt, die Gegenpartei ihre Honneurs zu den angelegten Points nicht mehr zuzählen darf.

Um zu jeder Zeit übersehen zu können, wie das Spiel, in Betreff der bereits gemachten Points, bei beiden Parteien steht, bedient man sich vier Marken oder Münzen, womit jeder Spieler die Points bis zur Zahl 9 in folgender Art bezeichnet:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	00	000	0000	00	000	00	000	000
				0	0	0	0	0

Wenn man einen Point anlegt, so werden die übrigen drei Marken bei Seite gelegt; bei zwei legt man die Marken doppelt, und da, wo nur drei Marken aufgelegt sind, wird die vierte auf eine der drei andern gelegt; vier bezeichnet man auch mit S S . Zur Erklärung dieser Art von Bezeichnung hat man zu merken, daß Marken in einfacher Reihe nur einfach zählen, jede Marke oberhalb drei, und unterhalb der Mittelreihe fünf zählt.

Die einzelnen Partien haben verschiedene Benennungen und Gültigkeit, je nachdem der Gegner viel oder wenig Points markirt hat:

- a) Simple, wenn die Gegner fünf oder mehr markirt haben.
- b) Double, wenn sie drei oder vier,
- c) Triple, wenn sie eins oder zwei, und
- d) Quadruple, wenn sie noch gar nichts markirt haben.

Eine simple Partie wird mit 1, Double

mit 2, Triple mit 3, Quadruple mit 4 den Gegnern angerechnet. Für den Robber rechnet man außerdem, nach Uebereinkunft der Spielenden, 3, 5, 7, 9 u. s. w. Die beiden Partien und der Robber zusammengerechnet, machen das, was jeder der beiden Verlierenden jedem der beiden Gewinnenden zu zahlen hat. Z. B. A und B hätten eine Partie Simple und eine Quadruple gewonnen, und man wäre übereingekomen, daß der Robber zu 5 gerechnet werden sollte, so würden C und D jeder 10 an A und B zu zahlen haben. Da aber sehr häufig der Fall vorkommt, daß die Gegenpartei derjenigen, welche den Robber oder zuerst zwei Partien macht, eine Partie dagegen gemacht hat, so muß diese von der Rechnung der gewinnenden Partie abgezogen werden. Hätten also im vorbemerkten Falle C und D gleich anfangs oder zwischen den beiden Partien, welche A und B gewonnen

haben, ihrer Seits eine Partie Double gewonnen, so würden sie nur 8 zahlen, hätten sie eine Partie Quadruple gewonnen, so würden sie nur 6 zahlen. Da die Partien, je nachdem die Verlierenden viel oder wenig angelegt haben, verschieden honorirt werden; so ergibt sich daraus, daß es, wie oben bemerkt, von Interesse ist, daß sie in dem Spiel, wo die Gegner durch Tricks die Partie beendigen, ihre Honneurs zu den angelegten Tricks nicht zählen dürfen, und so umgekehrt, wenn ihre Gegner die erste Partie mit Honneurs beendigen, sie ihre Tricks noch zurechnen können.

Auch wird ein Unterschied gemacht, ob ein Robber in der Art gewonnen ist, daß die Gegner gar keine Partie gemacht, oder daß sie eine Partie dagegen gewonnen haben. Ersteres nennt man einen großen, letzteres einen kleinen Robber, und rechnet für erstern, wenn es beim Anfange des Spieles ausgemacht ist,

zwei Points mehr. Außer dem, was für die Partie und dem Robber in Rechnung kommt, wird noch für groß Schlemm, d. h. wenn die Gegner in einem Spiel gar keinen Stich gemacht hätten, 6; für klein Schlemm, d. h. wenn die Gegner nur einen Stich gemacht hätten, 3 Points berechnet. Es ist möglich, in einem Robber vier Mal groß Schlemm, und zwei Partieen Quadruple zu machen, also den Robber nur zu 3 gerechnet, 35 zu gewinnen

Mit dem Robber ist das Spiel beendigt, und es wird von Neuem um den Platz gezogen, wenn man weiter spielen will, und nicht, was oft geschieht, vorher ausgemacht ist, erst nach zwei Robbern den Platz zu wechseln. Beim Ziehen der Karten zur Bestimmung des Platzes müssen die, welche den Robber verloren haben, zuerst jeder eine Karte ziehen.

Da bei fünf Honneurs in jedem Spiel

immer auf einer Seite deux honneurs oder drei Figuren seyn müssen, und vier Honneurs häufiger vorkommen; dagegen, wenn man nur mit vier Honneurs spielt, seltner die Figuren zum zählen kommen; so hat ersteres Spiel den Vortheil, daß es schneller beendigt wird, letzteres aber den, daß mehr die Geschicklichkeit der Spieler durch Tricks, als das Glück entscheidet.

Eine Hauptsache bei dem Whistspiele ist, die Lage des Spiels in jedem Augenblick beurtheilen zu können, man muß durchaus wissen, was gespielt worden und wer gespielt hat, deshalb ist die größte Aufmerksamkeit nöthig, und eine Feinheit des Spieles beruht darin, daß man durch Aufsparrung entscheidender Blätter in eigener Hand den Gegner in Schach hält, und das Spiel wieder an sich bringt und zu leiten sucht.

Eine andere Regel ist die, dem Gegner

die hohen Trümpe abzunöthigen, dadurch, daß man zur rechten Zeit entweder hoch fordert oder hoch sticht. Uebrigens ist es deshalb eines der unterhaltendsten Spiele, weil es auf steter Berechnung von Wahrscheinlichkeiten beruht, und ohne das Glück auszuschießen, doch den Spieler weder allein in dessen Gewalt gibt, noch ihn hauptsächlich davon abhängig macht.

K u n s t a u s d r ü c k e ,

die beim Whistspiele zu merken sind.

Atout heißt die Farbe, welche Trumpf ist. Atout fordern, Trumpf ausspielen.

Coupiren, (Abheben): der dem Kartengeber zur Rechten sitzt, trennt dadurch das Spiel Karten in zwei Haufen, nachdem sie

gehörig untereinander gesteckt oder gemischt sind, was jedoch der Kartengeber auch nach einem Andern noch zuletzt thun kann, wenn er es für nöthig erachtet.

Dernier: die Hinterhand, daß heißt zur Rechten dessen sitzen, der den letzten Stich gemacht hat, und folglich ausspielt.

Double Tong ist, wenn man nur zwei Karten in irgend einer Farbe hat.

Finesse, Finte oder Impasse heißt, einen Vortheil auf folgende Art zu erlangen suchen: Wenn man die beste und die dritte beste Karte einer angespielten Farbe hat und in der dritten Hand ist, so gibt man jedes dritte beste Blatt in der Voraussetzung hin, daß der Gegner zur Linken das zweite beste nicht haben werde; hat er es nicht, wie sich denn zwei gegen eins wetten läßt, so sichert man sich die beiden Stiche in dieser Farbe. Allein man muß in der Art, sich den

Impasse zu versprechen, äußerst vorsichtig seyn, weil sehr viel auf die Beschaffenheit der Karten, die man selbst hat, als auch jener der Gegner ankommt, und vorzüglich auf die Qualität der aus jeder Hand bereits gegangenen Blätter, aus denen sich mit mehr oder weniger Wahrscheinlichkeit schließen läßt, ob der Spieler nach uns die gewisse Karte habe oder nicht, da aus eben dem Grunde ein zur rechten Zeit geschehener Impasse viel zum guten Erfolge des Spiels beiträgt. Aus eben demselben können auch die ohne Ueberlegung unternommenen Impasse zum Nachtheile wirken. Der allgemeinen Regel nach soll man darin nicht blindlings wagen, als einer einzelnen Karte gegenüber, nie aber gegen zwei, das heißt: vorausgesetzt, man habe als bessere Karte eine Dame mit ihrem Neuner, so darf man diesen Neuner nicht wagen, weil der Zehner und der Bube gegen ihn sind, und

man in diesem Falle zwei gegen eins auf das Spiel setzt; wäre es aber Dame und Zehner, und man macht mit dem Zehner Impasse, so hat man zwei gegen eins für sich.

Forciren heißt, eine Farbe spielen, von welcher die Gegner keine haben, und die sie, um den Stich zu bekommen, mit Atout stechen müssen.

Impass s. Finesse.

Invite. Eine Invite machen, heißt eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher, als die Sechß seyn darf, und in welcher Farbe man wenigstens eine von den drei ersten Figuren hat.

Das Spiel markiren heißt, die Marken nach der Weise vor sich ordnen, um die Points der Partie, die jeder macht, anzudeuten.

Premier. Die Vorhand haben, das heißt zu Anfang des Spieles zur Linken des

sen sitzen, der gegeben hat; während des Spieles aber hat jeder die Vorhand, der einen Stich gemacht hat, und ausspielen muß.

Renonciren heißt im Allgemeinen: wenn man mit der Farbe, die angespielt wird, nicht versehen ist; es hat aber auch eine besondere und strafbare Bedeutung, wenn man nämlich die angespielte Farbe nicht bekennt (verleugnet) obgleich man sie hat.

Single-Tong, ein englischer Ausdruck, worunter man eine einzelne Karte von irgend einer Farbe versteht, die man nur allein in der Hand hat.

Schlemm. **Großer Schlemm** gilt sechs Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler alle dreizehn Stiche erhalte. **Kleiner Schlemm** gilt drei Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler zwölf Stiche erhalte, so daß die Gegner nur einen haben.

Überstechen heißt, eine schon mit Atout gestochene Karte durch einen höhern Trumpf überstechen.

Trick, bezeichnet im allgemeinen Verstande einen Stich; im engeren, den siebenten Stich, welchen man macht.

Tenace heißt, wenn man die höchste Karte und Dritte nach der Höchsten hat, dabei hinter der Hand sitzt, und mithin die dazwischen gehörende, in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt, wenn die Farbe angebracht wird.

Zwickmühle. Eine Zwickmühle wird gemacht, wenn die beiden Spieler, welche die eine Compagnie ausmachen, die Karten ihrer Gegner mit Trumpf abstechen. Z. B. A und B spielen gegen C und D. A spielt Careau, B, welcher Renonce ist, sticht mit Trumpf, B spielt Pique, A ist Renonce,

setzt einen Trumpf ein, und spielt wieder
Cateau u. s. w.

Mit Rest spielen, heißt, wenn die
Points, welche eine Compagnie in einem
Spiele mehr macht, als zur Beendigung
ihrer ersten Partie erforderlich sind, mit zur
zweiten gezählt werden.

Stände z. B. die eine Compagnie auf
neun, und hätte drei Tricks gemacht und
vier Honneurs gehabt, so hätte sie nicht al-
lein die eine Partie gewonnen, sondern mar-
kirte auch zugleich für die zweite Partie noch
sechs Points.

Von der Bestimmung der Spielenden
beim Anfange des Spiels hängt es ab, ob
mit oder ohne Rest gespielt werden soll.

Regeln des Whistspiels.

Erstes Kapitel.

Wie man Trumpf spielen muß

1) Wenn ihr (nämlich der Spieler A) das Aß, den König und fünf kleine in Trumpf habt, so spielet das Aß und den König zuerst, in Hoffnung, daß die übrigen sechs Trümpfe darauf fallen müssen. Spielet sodann noch ein oder zwei Mal Trumpf und achtet darauf, welche Karten euer Gehülfe B bewirft. Die Farben, so B bewirft, will er nicht von euch gespielt haben, und müßet ihr daher glauben, daß er in der dritten oder vierten Farbe gute Karten hat. Habt ihr nun den König, die Dame oder den Buben in dieser dritten Farbe, so spielet selbigen aus, ihr werdet durch Anspielung solcher Figur eures Gehülfsen Farbe verstärken.

2) Wenn ihr (nämlich A) das Aß, den König und vier kleine Trumpf habt, so spielt einen kleinen Trumpf aus, denn der Wahrscheinlichkeit nach muß eine von den beiden übrigen Figuren in eures Gehülfsen B Hand sitzen, wäre es nun, daß die Dame in B Hand wäre, so könnet ihr drei Mal Trumpf ziehen, und folglich die Gegentrümpe herausbringen; welches nicht der Fall seyn würde, wenn ihr Aß und König gespielt haben würdet. Sollte euer Gehülfe B den Buchen haben, so bleibt euch der nämliche Vortheil, drei Mal Trumpf spielen zu können, indem zu vermuthen ist, daß der Gegner C sowohl, als D die Dame haben kann.

Der Gegner C würde unrecht spielen, wenn er die Dame und zwei kleine hätte, und sodann die Dame zu wagen; sihet die Dame mit zwei kleinen in des Gegners D Hand, so wird die Dame allemal einen Stich

machen, und entstehet daraus kein Schade. Der einzige Nachtheil, so aus diesem Spiele entstehen kann, wäre, wenn die Dame nur einmal in D Hand besetzt wäre.

3) Wenn ihr (ich nehme A jedesmal zum Spielenden) das Aß, den König und drei kleine in Trumpf habt; auch wenn ihr Aß, den König und zwei kleine in Trumpf habt, so verfährt auf gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Abschnitte angeführt ist.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folge, nämlich Aß, König, Dame und ein oder zwei kleine, oder den König, Dame, Bube &c. in einer andern Farbe haben, so spielt drei Mal Trumpf aus, nämlich das Aß, den König und einen kleinen, im widrigen Fall möchte eure zahlreiche Farbe getrumpft werden.

4) Wenn ihr Aß, den König und einen kleinen Trumpf habt, so hütet euch Trumpf

zu spielen, und erwartet solches von euerm
Gehülfsen B, alsdann nehmet das Aß, spielet
sodann den König, und demnächst den kleinen
Trumpf nach, in der Ueberzeugung, daß B
stark in Trumpf seyn müsse.

— Spielt euer Gegner D hingegen Trumpf
aus, so setzet den kleinen Trumpf auf, und
lasset es darauf ankommen, ob euer Gehülfe
B diesen Stich gewinne.

5) Wenn ihr das Aß und den König
allein habt, so spielt solche nicht aus, indem
ihr dadurch eures Gehülfsen B Trümpe zu
sehr schwächen möchtet, sondern wartet da-
mit, bis ihr eine Farbe damit stechen könnt,
es sey denn, daß B durch Trumpfspielen
selbiges verlange.

Dies gilt auch denn, wenn ihr das Aß
oder den König allein habt. Denn durch das
Ausspielen solches einzelnen Trumpfs, ver-
rath man seine Karte dem Gegner.

Sollte einer eurer Gegner Trumpff spielen, so habt ihr Hoffnung, auf euren unbesetzten König einen Stich zu gewinnen, welches sonst nicht der Fall seyn würde.

6) Wenn ihr den König, die Dame und fünf kleine Trümpfe habt, so spielt zuerst den König aus; denn es bleibt euch die Hoffnung, daß ihr durch Nachspielung der Dame die übrigen Trümpfe herausholt.

Spielet sodann noch ein oder zwei Mal Trumpff, und achtet darauf, welche Farben von eurem Gehülften beigeworfen werden; die Farben, so er bewirft, will er nicht angespielt haben, und müßt ihr daher die dritte Farbe spielen.

7) Wenn ihr den König, die Dame und vier kleine Trümpfe habt, so spielet einen kleinen Trumpff aus; denn die Wahrscheinlichkeit bleibt für euch, daß euer Gehülfe eine von den beiden übrigen Figuren habe,

und sodann könnet ihr drei Mal Trumpf ziehen, und die übrigen Trümpe herausbringen. Würdet ihr aber bei eurer Stärke von sechs Trümpfen den König anspielen, so lauffet ihr Gefahr, daß die etwanige Figur eures Gehülffen sodann fallen müsse, und ihr dadurch einen Stich mehr in Trumpf verlieret.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folgekarte, von Aß oder König an, in einer andern Farbe haben, so spielet zuerst den König aus, und kommt ihr demnächst wieder ans Auspielen, so ziehet die Dame und einen kleinen Trumpf nach, damit ihr die Trümpe herausholet, und eure Folgekarte nicht getrumpft werde. Bei dieser Karte ist es besser, einen Stich in Trumpf zu verlieren, als seine andern guten Karten getrumpft zu sehen.

8) Wenn ihr den König, die Dame und drei kleine in Trumpf habt, so verfahret auf

gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Punkte beschrieben ist.

9) Wenn ihr den König, die Dame und zwei kleine Trümpe habt, so spielet einen kleinen Trumpf aus; denn es ist wahrscheinlich, daß euer Gehülfe eine von den beiden übrigen Figuren habe. Und ist dieß nicht der Fall, so habt ihr dennoch euch nicht zum Schaden gespielt; nur müßt ihr sodann keinen Trumpf wieder spielen, und warten, bis solcher euch von eurem Gehülfsen oder Gegnern wieder gebracht wird, wo ihr denn jedesmal die Dame aufsetzen müßet, um eurem Gehülfsen bemerklich zu machen, daß der König noch bei euch zurück ist.

10) Wenn ihr den König, die Dame und einen kleinen in Trumpf habt, so hütet euch Trumpf zu spielen, sondern lasset euch selbigen bringen. Geschähe solches von eurem Gehülfsen B, so setzet die Dame auf, habt ihr

sodann keine andere gute Farbe, daß ihr aus
 Auspielen zu kommen wünscht, so spielet den
 König noch, und sodann den kleinen Trumpff
 nach; denn ihr müßet vermuthen, daß euer
 Gehülfe bei Auspielung eines Trumpfes ent-
 weder das Aß, oder den Buben habe, und
 sodann würdet ihr bei dem drittenmaligen
 Trumpffspielen wieder aus Auspielen kommen,
 und alsdann eure gute Farbe machen können.

Würde euer Gegner C Trumpff spielen,
 so setzet, ob ihr gleich die Hinterhand habt,
 den König auf, denn ihr werdet dadurch euren
 Gegner C in Verlegenheit bringen, daß er
 nicht wisse, ob B oder sein Gehülfe die Dame
 habe, spielt D demnächst Trumpff nach, so
 setzet euren kleinen Trumpff auf; C wird, in
 der Hoffnung, daß bei B die Dame falle, oder
 daß D die Dame habe, das Aß aufsetzen;
 und durch diese Maske gewinnt eure Dame,
 die euch sonst hätte verloren gehen können.

Ingleichen würde euer Gegner D Trumpf spielen, so setzet zuerst den König auf; denn es wird euren Gegner C irre und glaubend machen, daß euer Gehülfe B die Dame habe, und daher, wenn er am Ausspielen ist, einen Trumpf nachspielen; D wird in der nämlichen Ungewisheit seyn, und daher wenn er As und Buben hat, den Buben wagen, folglich erlangt ihr durch die Dame den Stich; habt ihr nun keine guten Karten in andern Farben so spielet den dritten Trumpf nach, ihr bewirkt dadurch das Gute, daß ihr euren Gehülfen B in die Hinterhand bringt.

11) Wenn ihr König und Dame unbesetzt habt, so verfahret gleichermaßen nach der Anweisung des vorhergehenden Artikels.

Solltet ihr aber gute Karten in den übrigen Farben haben, so spielet den Trumpf-König und demnächst die Dame weg; denn es ist zu vermuthen, daß, da ihr schwach im

Trumpf seyd, euer Gehülfe desto stärker darin seyn müsse, und folglich spielet ihr in Trumpf zu eurem Vortheil.

Stark in Trumpf seyn heißt, wenn ihr fünf darin, sie mögen hoch oder niedrig seyn, habt.

12) Wenn ihr den König nur einmal besetzt habt, so dürfet ihr auf keinerlei Weise Trumpf spielen, und müßet solches von andern abwarten.

Spielet C daher Trumpf, so seyd ihr eures Königs gewiß. Spielet euer Gehülfe B Trumpf, so müßet ihr den König aufsetzen, und den andern Trumpf nachspielen. Spielet D Trumpf aus, so müßet ihr den König, da ihr ihn nur einmal besetzt habt, wagen; denn es ist zu glauben; daß D von dem Aß aus Trumpf gespielt hat. Hättet ihr aber den König zwei Mal besetzt, so wäre es Unrecht den König zu wagen.

13) Wenn ihr das Aß, König, Buben, und drei kleine in Trumpf habt, so spielt von oben Aß und König an; denn es bleibt euch bei der Vielheit eurer Trümpe die Hoffnung, daß die Dame in zwei Mal Trumpfziehen fallen müsse und sodann könnt ihr den Buben zum dritten Mal nachziehen, und auf diese Art die Trümpe herausbringen. Wäre die Dame in C's Hand zweimal besetzt, so entstehet euch kein Schade durch dieses Trumpfspielen; denn die Dame in dieser Hand würde allemal ihren Stich machen. Wäre aber die Dame in D's Hand zweimal besetzt, alsdann hättet ihr auch, wenn ich den folgenden Punkt in Berathschlagung nehme, zum Nachtheile gespielt.

14) Wenn ihr das Aß, den König, den Buben, und einen oder zwei kleine in Trumpf habt, so spielet zuerst den König, alsdann suchet euren Gehülffen B in einer andern Farbe

aus Ausspielen zu bringen, versteht er sodann euer Spiel, so wird er euch Trumpf nachspielen, wodurch ihr denn Gelegenheit habt, den Buben einpassen und selbigen zu gewinnen. Auf diese Art könnt ihr durch Nachspielung des Asses drei Mal Trumpf spielen, und die übrigen Trümpfe herausholen.

Euch kann aus diesem Spiele kein anderer Schade entstehen, als wenn in C's Hand die Dame nur einmal besetzt wäre; denn ist sie zwei Mal besetzt, so macht sie allemal ihren Stich, und euch erwächst aus solchem Spiele der größte Vortheil, indem ihr drei Mal Trumpf ziehen könnt.

15) Wenn ihr das Aß, den König und Buben allein habt, so spielet auf nämliche Art Trumpf, wie es der vorhergehende Artikel anzeigt.

16) Wenn ihr das Aß, die Dame und zwei, drei bis vier Trümpfe habt, so spielet

einen kleinen Trumpf; denn es bleibt euch die Vermuthung, daß euer Gehülfe B eine von den beiden übrigen Figuren habe, und ist dieses der Fall, so könnt ihr drei Mal Trumpf spielen; kein Nachtheil kann euch aus diesem Anspiele, wenn auch B die vermuthete Figur nicht haben sollte, entstehen; denn ihr bleibt doch allemal mit Aß, Dame und einem Trumpf Meister von Trümpfen.

Sollte euer Gegner C auch stark in Trümpfen seyn, und Trumpf anspielen, so gewinnt ihr selbigen in der Hinterhand, entweder mit dem Aß oder der Dame; spielet sodann einen kleinen Trumpf nach, ihr werdet dadurch C in Verlegenheit setzen, daß er nicht wisse, ob er seine Figur aufsetzen darf oder nicht, und gewinnt dadurch, wenn euer Gehülfe B die Zehne haben sollte, einen Stich mehr in Trumpf, verliert aber im Gegenfalle nichts dabei.

(Daher ist es eine Hauptregel, daß, wenn B die Dame und zwei kleine, oder den Buben und zwei kleine in Trumpff hat, niemalen eine solche Figur oder auch die Zehn, auf das Auspielen von C aussetze, und es jedesmal seinem Gehülffen A überlasse, ob er den angespielten Trumpff gewinnen kann.

Es ist hierunter aber ein Unterschied zu machen, daß, wenn B die Dame, Bube und Zehn, oder Dame, Bube und einen kleinen, und so vom Buben und Zehn gleiche Folgearten hat, so muß er die höchste dieser Folgearten aufsetzen, sonst läuft er Gefahr, bei C's Anspielung nichts auf diese drei Karten zu gewinnen.)

Oder sollte euer Gegner D stark in Trümpfen seyn, und Trumpff anspielen, so setzet den geringsten Trumpff auf. Hat nun C keinen hohen Trumpff aufzugeben, so gewinnt euer Gehülffe B den Stich, und wird dadurch

gewiß, daß sein Gehülfe A wenigstens eine Figur habe, und kann sodann, wenn es seine übrigen Farben erfordern, sogleich Trumpf mit Vortheil nachspielen.

17) Wenn ihr das Aß, den Buben und zwei, drei bis vier Trümpe habt, so spielet auf gleiche Art Trumpf, wie es vorhererwähnter Artikel besagt.

18) Wenn ihr das Aß, die Dame und einen kleinen Trumpf habt, so würdet ihr euch zum Nachtheile Trumpf spielen, wartet daher damit, bis euch solcher zugebracht wird. Geschiehet solches von eurem Gehülfen, so setzet, insofern ihr keine sonstigen guten Karten halt, das Aß auf, spielet sodann die Dame, und wenn selbige euch verbleibet, den kleinen Trumpf nach. Eures Gehülfen Absicht muß zum Grund haben, daß er entweder stark in Trümpfen ist, oder daß er wegen übriger guter Handkarten die Trümpe heraus

zu haben wünscht, um desto freieres Spiel haben zu können.

Habt ihr aber sonstige gute Karten in andern Farben, so setzet die Dame auf, spielet sodann die kleinen Trümpfe nach, ihr bewirkt daburch das Gute, das ihr beim drittenmaligen Trumpffspielen wieder auszuspielen kommt, und alsdann eure gute Farbe machen könnt.

Spielet euer Gegner C Trumpf, so seydt ihr eurer zwei Stiche gewiß; solltet ihr indessen den ersten Stich mit der Dame erhalten, und eure übrigen guten Handkarten erforderten es, daß ihr Trumpf nachspieltet, so spielet den kleinen Trumpf aus; C wird dadurch in Verlegenheit kommen, ob er den König aufsetzen darf oder nicht, und ihr gewinnt vielleicht durch solches Nachspielen drei Stiche in Trumpf.

Sollte euer Gegner D dagegen Trumpf

spielen, so setzet den kleinen Trumpf auf, in der Ueberzeugung, daß ihr demnächst eure Dame gewiß machet.

19) Wenn ihr das Aß, den Buben und einen kleinen Trumpf habt, so hütet euch besonders Trumpf zu spielen; denn ihr würdet nur einen Stich gewinnen, wogegen ihr durch Auspielung von euren Gegnern die Hoffnung habt, zwei Stiche darauf zu machen, als z. B. Wenn C den König und die Dame hätte, und den König zuerst ausspielte, sodann nehmet den König nicht, und erwartet das Nachspielen, wodurch ihr denn den Buben gewinnt.

Sollte D den König spielen, so könnt ihr ihn, nach Beschaffenheit eurer Karten, nehmen oder nicht; denn die größte Wahrscheinlichkeit ist da, daß er die Dame auch habe, und folglich müßet ihr auf Aß und Buben zwei Stiche gewinnen.

Sollte aber D dagegen einen kleinen Trumpf spielen, so setzet euren kleinen Trumpf drauf, in der Überzeugung, daß bei C oder B eine Figur sitze, und ihr demnächst euren Buben machet.

20) Wenn ihr Aß und Dame allein habt, so könnt ihr nicht Trumpf spielen, sondern wartet ab, bis euch solcher gebracht wird, alsdann muß jedesmal die Dame einpassen.

Es wäre denn, daß der König als Wahlblatt in C's Hand wäre, oder daß euer Gehülfe B schon vorher eine Farbe getrumpft hätte. In diesem Fall setzet das Aß auf, und spielt B's Renonce nach.

21) Wenn ihr Aß, Dame und Buben habt, so könntet ihr eben so wenig Trumpf spielen, und müßtet solches von anderer Hand erwarten.

Würde nun euer Gehülfe B Trumpf spie-

len, so setzet den Buben auf, bringet ihn sodann bei einer andern Farbe wieder ans Ausspielen. Wenn B nun euer Spiel verstehen will, so bringt er euch Trumpf nach, und auf die Art fangt ihr den König aus D's Hand; wenigstens könnet ihr dadurch drei Mal Trumpf spielen und bekommt dadurch eure drei Bilder ein. A würde unrecht gespielt haben, wenn er zum ersten Male die Dame aufgesetzt hätte, indem er dadurch seinem Gehülffen B die Entdeckung seiner Trümpe nicht so deutlich würde gemacht haben, als er es bei Aufsetzung des Bubens gethan hat.

Es ist daher durchaus nöthig, daß ich meinem Mitspieler so viel Kenntniß, als nur immer möglich ist, von meinen Karten gebe; dagegen aber mein Spiel gegen meine Gegner versteckt halte.

Würde C Trumpf spielen, so setzet die Dame auf, dieses wird C vermuthen lassen,

daß der Bube in B's oder in D's Hand
 sitze, und daher, wenn er an die Hand kommt,
 noch ein Mal klein Trumpf spielen, oder er
 wird auch sein ganzes Spiel ändern, und
 sodann eine andere Farbe anspielen.

Würde D Trumpf spielen, so setzet den
 Buben auf, und verfahret, als wenn B Trumpf
 gespielt hätte.

22) Wenn ihr Aß, Buben und Zehn
 habt, so richtet euer Spiel auf die nämliche
 Art des vorigen Abschnitts ein. Nur daß,
 wenn euer Gehülfe B Trumpf spielt, ihr so-
 dann das Aß nehmen und den Buben nach-
 spielen müßet.

23) Wenn ihr den König, Buben und
 drei bis vier kleine Trümpe hat, so spielet
 nach der Anweisung 16.

24) Wenn ihr den König, Buben und
 ein bis zwei kleine Trümpe hat, so folgt
 der Anweisung 18.

Es ist indessen schwer, bei König und Buben zu bestimmen, welchen man von beiden aufsetzen soll. Ihr müßet daher eure übrigen Karten in Berathung nehmen, und darnach den König oder Buben aufsetzen; z. E. Wenn ihr gute Karten in andern Farben habt, und euer Gehülfe B hätte Trumpp angespielt, so setzet den Buben auf, und spielet sodann, wenn er euch verbleibt, einen kleinen Trumpp nach.

Ihr könnt euch hiedurch nie zum Schaden spielen, es wäre denn, daß C die Dame nur einmal besetzt hätte.

25) Wenn ihr König und Buben allein habt, so erwartet das Trumppspielen, und verfähret nach dem vorhergehenden Abschnitte.

26) Wenn ihr eine Folge von drei oder vier Trümpfen habt, als z. E. König, Dame, Bube; Dame, Bube, Zehn, Neun &c., so spielet jedesmal, wenn ihr Trumpp ziehen

wollt, die höchste Karte von dieser Folge aus. Denn ihr würdet euren Gehülfen B eine Maske machen, wenn ihr die zweite und dritte anspielen wolltet.

Dieses leidet jedoch bei andern Farben eine Ausnahme, woüber ihr demnächst Aufklärung erhalten werdet.

27) Wenn ihr die Dame, den Buben und zwei kleine Trümpfe habt, und eure übrigen guten Farben verlangen es, daß ihr Trumpf spielen müßtet, so verfaret nach der Anweisung 9.

28) Wenn ihr aber die Dame, den Buben und drei bis vier kleine Trümpfe habt, so spielet nach der Anweisung 7.

29) Wenn ihr Dame und Buben unbesetzt habt, und hättet in andern Farben gute Karten, so spielet die Dame aus, und wenn ihr wieder aus Ausspielen kommt, den Buben nach; dieses wird die gute Folge haben,

daß ihr eures Gehülfsen B seine Trümpe verstärkt, und wenn er auch nur die Zehn oder Neun haben sollte. Ein gleiches thut, wenn ihr die Dame oder den Buben nur einmal besetzt habt; denn bei Auspielung solcher Figur fangt ihr vielleicht den König aus C's Hand. Und ist dieses nicht der Fall, so darf B dennoch, wenn er das Aß hat, eure Figur nicht übernehmen, weil er sich dadurch sehr zum Schaden spielen würde.

30) Wenn ihr Dame, nebst vier kleinen Trümpfen, oder Bube, nebst vier kleinen Trümpfen, auch Zehn, nebst vier kleinen Trümpfen habt, so spielet jedesmal einen kleinen Trumpf, und so oft ihr wieder aus Auspielen kommt, wiederholt solches mit einem kleinen Trumpf, damit ihr das Aß und den König herausbringet und sodann Meister von Trümpfen bleibt.

Fünf Trümpe, sie mögen hoch oder nie

drig seyn, heißt stark in Trumpf seyn. Jedoch müßet ihr, bei eurer Stärke von Trümpfen, zu beurtheilen wissen, ob ihr eurem Gehülfen auch dadurch zum Nachtheil spielen könnt.

31) Wenn ihr Aß, Dame und Zehn habt, so hütet euch Trumpf zu spielen; denn es ist möglich, daß ihr bei C's Trumppspielung alle drei Trümpfe gewinnt.

32) Wenn ihr fünf der geringsten Trümpfe habt, und dabei keine einzige gute Karte in anderen Farben, so spielelet Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwei Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, z. B. er hätte Aß und Dame, zwei Stiche machet.

Es bleibt überhaupt eine Regel für euch, daß, wenn ihr schlechte Karten in Farben habt, ihr bloß zum Vortheil enres Ge-

hülfsen spielen müßet, und nicht auf euer eigenes Spiel achtet.

33) Wenn ihr sechs Trümpfe von geringer Benennung habt, müßet ihr mit dem niedrigsten anfangen. Es wäre denn, daß ihr die Zehn, Neun und Achte hättet, und von eurem Gegner C, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur aufgewählt worden; in diesem Falle, da die aufgewählte Figur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehn zuerst aus. Dieses nöthigt euren Gegner C, sein Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Gehülfe B die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen oder nicht.

34) Wenn ihr König, Dame, Zehn und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit dem König an, weil ihr eine gute Aussicht habt, daß der Bube in der zweiten Ronde fallen wird, oder ihr möget warten, bis euer Ge-

hülfe euch wieder Trumpff nachspielet, und alsdann macht den Einpaß von der Zehn.

35) Wenn ihr Dame, Bube, Neun und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit der Dame an auszuspielen; denn die Vermuthung ist, daß die Zehn zum zweiten Male fallen wird, oder wartet, bis ihr die Neun einpassen könnt.

36) Wenn ihr Buben, Zehn, Acht und drei kleine Trümpfe habt, so fanget mit dem Buben an, um die Neun zu verhindern, einen Stich zu machen; denn es ist wahrscheinlich, daß die drei Figuren in zwei Mal Rundspielen fallen werden.

37) Da euch nun zwar eine sichere Anweisung zum Trümpffspielen gezeigt ist, so könnt ihr dennoch nicht allemal nach vorstehenden Regeln verfahren, indem ihr nicht blos nach euren eignen Karten spielen dürfet, sondern auch auf eures Gehülfsen Karten Be-

dacht nehmen müßet. 3. C. Wenn euer Gehülfe in einer Farbe Renonce hat, so könnt ihr nicht mit Erfolg Trumpf spielen, sondern bringet ihm sodann diese Farbe zum Trumphen an, so oft ihr aus Ausspielen kommt, und suchet seine Trümpfe auf solche Art einzubringen; denn ihr bleibt bei eurer Stärke dennoch Meister vom Spiele.

Ingleichen wenn ihr sehet, daß euer Gehülfe B die Dame, Bube, Zehn oder Neun, ohne damit überzustechen, beigibt; so könnt ihr mit Gewisheit vermuthen, daß diese Farbe zum zweiten oder dritten Male von eurem Gehülfsen getrumpft werden wird. Spiellet ihm sodann, wenn ihr an's Ausspielen kommt, diese Farbe nach, damit ihr ihm Gelegenheit gebt, seine Trümpfe einzubringen.

Machet aber hiebei die Ausnahme, daß, wenn euer Gehülfe solche Farben getrumpft hat, und demnächst Trumpf nachspiellet, er

diese Farbe nicht weiter von euch gespielt haben will; es würde daher Unrecht von euch seyn, B weiterhin zu zwingen, diese Farbe zu trumpsen; denn bei Nachspielung von Trumpf will B anzeigen, daß er stark in Trümpfen ist, auch in den übrigen Farben gute Karten habe, spielet sodann Trumpf nach, und überlasset eurem Gehülfsen die weitere Leitung des Spiels.

Der Besitz des letzten Atouts ist der größte Vortheil in dem Spiele eines guten Spielers. A hat den dreizehnten Atout, mit As und vier kleinen Karten einer noch nicht gebrachten Farbe, von der der Gegner den König und die Dame ausspielt. Weil A beide gehen läßt, macht er drei Stich in der Farbe; hätte er aber den König genommen, so würde er darin unmöglich mehr als einen haben machen können.

Wenn ihr mit den letzten Atouts, eini-

gen gewinnenden Karten und einer verkerrenden bleibt, so spielet die letzte zuerst, weil der Gegner zur Linken Impasß machen kann, und dann die zweite bessere Karte im Spiele des Partners (Gehülfsen) den Stich machen würde, dessen ihr nicht versichert wäret, wenn ihr bis an das Ende damit wartetet.

Zweites Kapitel.

Von Invite oder Einladung der Karten.

1) Wenn ihr (ich nehme A zum Auspieler) ausspielet, so fanget mit der Farbe an, worunter ihr eine ununterbrochene Folge habt. Z. E. König, Dame und Bube. Dieses ist eine sichere Invite, welches allezeit die Wirkung thut, daß ihr selbst, oder euer Spielgehülfe, in andern Farben hinter die Hand kommt.

Machet im Ausspielen mit dem König den Anfang, damit ihr aus eurer Gegner Hand das Aß fallend macht, und durch solches Anspiel eure obgedachte Folgekarten die höchsten werden.

Habt ihr vier oder fünf dieser Folgekarten, so fanget mit der niedrigsten, nämlich mit der Zehn oder Neun an auszuspielen, denn hat euer Gegner C das Aß, so wird er solches nicht aufgeben, und ihr behaltet daher den Stich; ihr verursacht auch vielleicht dadurch, daß euer Spielgehülfe schon im nächsten Nachspiele diese Farbe trumpfe, und das Aß nicht zum Stich gelanget.

Bei Trumpfspiele ist es aber ohne allen Zweifel nöthig, daß stets die höchste von Folgekarten ausgespielt wird; es wäre denn, daß mir die Aufwählkarte meines Gehülfsen B ein anderes bestimmte. Z. B. es wäre die vorstehende oder nächstfolgende Karte von meiner

Folgekarte aufgewählt, sodann spielet den kleinsten Trumpf aus.

2) Wenn ihr Dame, Bube und Zehn habt, so ist dieses ebenfalls ein gutes Inwite; spielet aber jederzeit die Dame aus, und überlasset es eurem Gehülften, ob er das Aß, in sofern er solches hat, aufsetzen will oder nicht.

Durch solches Anspiel zwingt ihr oft den König, daß er aus C's Hand gefangen wird, in sofern euer Spielgehülfe das Aß nicht aufsetzet, und ihr sodann den Buben und die Zehen nachspielet.

3) Wenn ihr Aß und zwei bis drei kleine habt, so bleibt dieses eine sichere Inwite; spielet sodann eine kleine Karte an, hat C den König zweimal besetzt, so würde er unrecht spielen, wenn er den König darauf setzen wollte; hat nun euer Gehülfe die Dame, so gewinnt ihr zwei Tricks in dieser Farbe, wogegen ihr sonsthin auf die Dame keinen Stich würdet

empfangen haben, wenn ihr das Aß zuerst anspielt hättet.

Habt ihr aber das Aß vier bis fünf Mal besetzt, und seyd in der Nothwendigkeit, diese Farbe anzuspielen, so spielet das Aß zuerst an, aus Furcht, es möchte zum zweiten Male getrumpft werden.

Sollten aber die Trümpe bis auf einen oder zwei, so noch in eurer Gewalt waren, heraus seyn, so spielet auf die vorhergehende Art, und in diesem Fall werdet ihr euch Forcen in dieser Farbe machen können.

4) Wenn ihr König und zwei bis drei kleine habt, so invitirt mit einer kleinen Karte; denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen, daß das Aß oder die Dame in eures Spielgehülfsen Hand sitze.

5) Wenn ihr Dame und zwei bis drei kleine habt, so invitirt, wenn es eure übrigen Karten erforderten, mit einer kleinen Kar-

te; jedoch bleibt dieses ein schlechtes Invite, und ist es daher besser, wenn diese Farbe von eurem Gehülffen oder Gegner gebracht wird, wodurch ihr sodann eher Hoffnung habt, die Dame zum Stiche zu bringen.

Wenn ihr die Invite eures Partners mit der Dame nehmt, vorausgesetzt, daß es kein Atout sey, so bringet die Farbe nicht nach; denn offenbar stehen Aß oder König dem Partner zur Linken, und ihr tretet dem Gegner die Renonce ab.

Mit Aß, Dame u. s. w. von einer Farbe, sehet, wenn der Gegner zur Rechten den Buben spielt, allemal das Aß vor. Kein guter Spieler, der König, Bube und Zehn hat, wird mit dem Buben anfangen.

6) Wenn ihr Buben und zwei oder drei kleine habt, so invitirt, wenn ihr in den übrigen Farben nichts habt, mit einer kleinen Karte in dieser Farbe; denn es bleibt euch dennoch

die Hoffnung, daß, wenn zwei Figuren zugleich fallen, euer Bube einen Stich mache. Ob es gleich eine sehr schlechte Invite bleibt, so ist es dennoch besser, daß ihr darauf invitirt, als daß ihr den Buben ausspiellet; denn wenn ihr auch durch Anspielung des Buben eurem Gehülfsen zeigen wolltet, daß ihr schlechte Karten habt, welches sich außerdem bald genug zeigen wird, so würdet ihr euren Gegnern bald zu viel Licht von euren Karten geben, und diese würden alsdann ihr ganzes Spiel auf eures Gehülfsen B Karten machen, und entstünde daher der größte Nachtheil durch solches Anspielen.

7) Wenn ihr Aß und König allein in einer Farbe habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so spielet solche weg, und erwartet von eurem Gehülfsen B, ob er's für gut finde, euch solche Farbe nachzuspielen.

8) Wenn ihr einen Double-Tong von

König und Dame habt, und dabei stark in Trümpfen seydt, so spielet die höchste als den König an; hat euer Gehülfe das Aß, so bekommt ihr drei Stiche in dieser Farbe, hat er selbiges nicht, so entsteht euch kein Schaden.

9) Wenn ihr einen Double-Tong von Dame und Buben habt, und dabei stark in Trümpfen seydt, so spielet die Dame an; denn hat euer Gehülfe das Aß oder den König, so wird er eure Dame nicht nehmen, in der Erwartung, daß er dadurch in die Hinterhand komme.

10) Wenn ihr einen Double-Tong von Dame und einer kleinen Karte, oder Bube und einer kleinen Karte habt, und stark dabei in Trümpfen seydt, so spielet die höchste dieser beiden Karten aus. Denn ihr bewirkt hiedurch, daß euer Gehülfe in dieser Farbe Forcen machen könne, da ihr im übrigen doch wenig darauf rechnen konntet.

11) Wenn ihr einen Double-Tong von zwei geringen Karten habt, und dabei stark in niedrigen Trümpfen seyd, so hütet euch dennoch, diese Farbe anzuspielen, indem ihr durch dieses Anspiel eurem Gehülfsen die Figuren aus der Hand spielen würdet, worauf er außerdem vielleicht einen oder zwei Stiche gemacht hätte.

12) Wenn ihr einen Single-Tong von Aß habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so könnt ihr dieses Aß mit Vortheil ausspielen, und euer Gehülfe wird sodann zu beurtheilen wissen, ob er euch diese Farbe kann mit Vortheil trumpsfen lassen, oder ob er die übrigen Forcen darin habe.

13) Wenn ihr König Single-Tong habt, so spielet selbigen, wenn ihr auch gleich stark in Trümpfen seyd, nicht aus; denn die Hoffnung bleibt euch, daß, wenn euer Gehülfe B

oder eure Gegner diese Farbe anspielen, ihr dennoch den König zum Stiche bringen könnt.

14) Wenn ihr Dame oder Bube Single-Tong habt, und dabei stark in Trümpfen waret, so spielet selbige aus; denn ihr werdet eurem Gehülffen B seine Karten in dieser Farbe verstärken. Wo nicht, so habt ihr Gelegenheit, diese Farbe zu trumpsfen.

15) Wenn ihr Single-Tong von einer geringen Karte habt und schwach in Trümpfen seyd, so hütet euch solche Karten auszuspielen; denn ihr würdet nicht allein eurem Gehülffen eine Figur aus der Hand spielen, sondern ihr werdet auch eure Gegner dahin bringen, daß sie euch Trumpf vorspielen, und dadurch in dieser Farbe völlig die Oberhand gewinnen.

Habt ihr indessen äußerst schlechte Karten in eurer Hand, so daß ihr Gefahr lauffet, Schlemm zu werden, so waget diese einzelne

Karte in Hoffnung, daß ihr diese Farbe das nächstemal trumpsfen werdet.

Ueberhaupt ist es nicht rathsam, einen Single-Tong, und noch weniger einen Double-Tong, anzuspiesen, wenn man nicht besonders stark in Trümpfen ist, das heißt fünf an der Zahl hat; denn die Gegner merken es gar zu bald, und fangen sodann an, gleich Trumpf zu spielen, wodurch euer Spiel sehr verschlimmert werden würde.

16) Wenn ihr gar keine Invite-Karten habt, so spielet diejenige Farbe nach, worauf der Gegner Dinvitirt hat; ihr werdet dadurch das Gute bewirken, daß euer Gehülfe B in die Hinterhand komme und die Tenace erhält.

Es ist selten rathsam, eine Farbe anzuspiesen, in der man eine Tenace hat. Mit Aß, Dame u. s. w. in einer Farbe, mit König, Bube u. s. w. von einer andern, und einer dritten schwachen, bleibt es allemal das

Beste, von dieser letzten zu invitiren, was man Rebours spielen nennt.

D r i t t e s K a p i t e l .

Einige Regeln, welche, sobald man nur mit einem Spiel Karten spielt, bei Aufwählung des Trumpfs beobachtet werden müssen.

1) Es ist durchaus nothwendig, daß ich mir in diesem Falle bei dem jedesmaligen Geben die Aufwähl-Karte bemerke, und darauf achte, wann selbige herauskomme; denn hierdurch kann ich sehr oft mein Spiel mit Gewisheit berechnen, und mir den größten Vortheil verschaffen.

2) Wenn ihr (nämlich A) eine Trumpfskarte aufgewählt habt, so haltet selbige, so lange es ohne euren Schaden geschehen kann

zurück; denn ihr gebt dadurch euren Gehül-
fen B den sichersten Beweis, daß euch noch
dieser Aufwähl-Trumpf verbleibe. 3. C.

Ihr wählet die Achte auf, habt außer-
dem noch Zehn und Neun in eurer Hand, so
werfet bei Trumpffspiel zuerst die Neun und
demnächst die Zehn bei. Oder ihr wählet
die Vier auf, und hättet außerdem noch fünf
Sechs, Sieben und Acht in eurer Hand, so
werfet bei Trumpffspiel zuerst die Fünf, dem-
nächst die Sechs, und nachher die Sieben zu.
Auf diese Art werdet ihr eurem Gehülfen zei-
gen, daß die Aufwähl-Karte noch in eurer
Hand ist, und wodurch euer Gehülfe oft gro-
ßen Vortheil aus seiner Karte ziehen kann,
besonders wenn euer Trumpf der letzte seyn
sollte. Verfahret auf die nämliche Art bei
Aufwahl von höheren und geringeren Karten.

3) Wenn ihr den König zur Aufwähl-
Karte habt, und hättet außerdem Dame und

Bube, in eurer Hand, so spielet, in sofern
 ihr Trumppf spielen müßt, zuerst den Buben,
 und demnächst die Dame; oder

Wenn ihr die Dame zur Aufwahl habt,
 und hättet außerdem König und Buben in der
 Hand, so spielet zuerst den König und dem-
 nächst den Buben, aus Ursache, um eurem
 Gehülffen eure Karte bekannt zu machen, da-
 mit er sein Spiel darnach einrichten kann.

4) Wenn ihr das Aß zur Aufwahl-Karte
 habt, und dabei nicht stark in Trümpfen seydt,
 so erwartet das Spiel von eurem Gehülffen
 oder Segnern; es wäre denn, das ihr in
 übrigen Farben gute Karten hättet, sodann
 spielet einen kleinen Trumppf an.

5) Wenn euer Gehülffe B eine Figur auf-
 gewählt hat, z. B. den König, und ihr habt
 den Buben nur einmal besetzt, so spielet, wenn
 ihr ans Ausspielen kommt, eure Figur weg,
 ihr werdet dadurch, da ihr nur schwach im

Trumpfe seyd, das Gute bewirken, daß ihr eures Gehülfsen Trümpfe verstärket.

Wäret ihr aber stark in Trümpfen, und hättet die Dame oder den Buben drei bis vier Mal besetzt, so spielet auf eures Gehülfsen Aufwahl-Figur einen kleinen Trumpf aus, in der Überzeugung, daß ihr stärker in Trumpf seyd, als euer Gehülfe.

6) Wenn euer Gehülfe die Dame oder den Buben aufgewählt hat, und ihr hättet das Aß oder den König nur ein oder zwei Mal besetzt, so hütet euch Trumpf zu spielen, und erwartet solches von andern.

Wäre es aber, daß eure übrigen guten Handkarten solches verlangten, so spielet einen kleinen Trumpf an.

7) Wenn euer Gehülfe B die Zehn aufgewählt hat, und ihr hättet die Dame oder den Buben nur einmal besetzt, so spielet nach Anweisung 5.

8) Wenn euer Gegner C linker Hand, den König zum Trumpf aufwählt, so spielet so oft ihr an's Ausspielen kommt, Trumpf an, in der Vermuthung, daß der König von eurem Gehülffen mit dem Assen gefangen werde. Hättet ihr aber Dame, Bube und einen oder zwei kleine Trümpfe, so spielet in dieser Absicht zuerst die Dame weg, und will der König nicht kommen, so spielet einen kleinen Trumpf nach, denn hat C die Zehn, so wird er allemal einen Stich bekommen, hat aber B die Zehn, so läuft C Gefahr, keinen Stich auf den König zu machen.

Inzwischen müßt ihr euch bei diesen Regeln jedesmal nach euren übrigen Handkarten richten, ob das Trumpfspiel zu eurem Vortheil oder Nachtheil seyn kann.

Denn hättet ihr einen Single-Tong oder gar Renonce in einer Farbe, so würdet ihr euch durch solches Trumpfspielen sehr zum

Nachtheile spielen. Ingleichen wenn ihr bemerkt, daß B eine Renonce hat, so dürfet ihr auch in diesem Fall nicht auf eures Gegners Figur Trumpf spielen, sondern bringt ihm jedesmal seine Renonce nach.

9) Wenn C die Dame zum Trumpf auswählt, so spielt nach der vorigen Anweisung, in Hoffnung, die Dame zu fangen.

10) Wenn euer Gegner D rechter Hand den König ausgewählt hat, so erwartet das Trumpfspielen von andern.

11) Wenn D die Dame ausgewählt hat, und ihr habt das Aß oder den König, so erwartet gleichfalls das Trumpfspielen von anderer Seite; es wäre denn, das ihr Aß, König und Buben hättet, sodann spielt den König aus, und verfaret nach Anweisung Kap. 1, Regel 14.

12) Wenn D das Aß ausgewählt hat, so dürfet ihr in keinem Falle Trumpf spielen,

es wäre denn, daß ihr die drei übrigen Figuren habt, wo ihr sodann den Buben anspielen müßet, um eurem Gehülfsen dadurch einen Wink zu geben daß euch die beiden übrigen Figuren dennoch verbleiben.

Viertes Kapitel.

Einige allgemeine Regeln für Anfänger.

1) Seyd achtsam sowohl auf das, was ihr zuwerft, als auf das, was ihr ausspielt. Es ist immer gefährlich, einen Dreier zuzuworfen, wenn ihr den Zweier in der Hand habt. Nehmen wir an: Unser Gehülfe spiele den Vierer, unser Gegner zur Rechten den Fünfer, und wir würfen den Dreier zu: so zeigen wir unserm Gehülfsen an, daß wir das nächste Mal stechen werden; wenn sich aber statt dessen in der Folge der Zweier in

unserer Hand befindet, so schwächt es seine Zuversicht, und wird ihn abhalten, sein Spiel bei ähnlichen Gelegenheiten zu spielen.

2) Man nöthige immer den seiner Gegner, welcher der stärkere in Atout ist, zu stechen, selten den schwächeren, nie beide zugleich, sonst bereitet man ihnen erst das Spiel und gibt dem Einen Gelegenheit, seine kleinen Trümpe anzubringen, während der Andere seine unbedeutenden Karten zuwirft.

3) Wenn ihr nicht mehr als zwei kleine Trümpe besizet, dabei in zwei andern Farben das As und den König, auch in der vierten nicht Renonce habt, so müßt ihr gleich zu Anfange so viel Stiche machen, als ihr könnt. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht, so müßt ihr ihn nicht durch weiteres Nachspielen von einer noch nicht freien Karte nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen könnte.

4) Haben jede der gegeneinander spielenden Parteien fünf Stiche, und ist man sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so muß man sich durch die Hoffnung, zwei entscheidende Tricks oder acht Stiche zu machen, nicht abhalten lassen, sie zu nehmen; denn wenn ihr den gewissen entscheidenden Stich verliert, so ist der Unterschied 2, und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn es wahrscheinlich ist, entweder sich aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bei jedem dieser Fälle muß man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren geht.

5) Habt ihr vier markirt, so müßt ihr es euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point zu gewinnen; denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, um welchen gespielt

wird. Diesen Zweck zu erreichen, müßt ihr mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, wenn ihr gleich ziemlich stark darin seyd. Habt ihr einen Honneur, nebst drei Trümpfen, so kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

6) Hat euer Gegner bereits sechs oder sieben, ihr aber noch nichts markirt, und das Ausspielen ist an euch, so ist in diesem Falle das Beste, was ihr thun könnet, einen oder zwei ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel so viel wie möglich zur Gleichheit zu bringen. Gesezt also, ihr habt die Dame oder den Buben in Trumpf, nebst einem andern Trumpf, dabei aber in andern Farben keine guten Karten, so spielet eure Trumpf-Dame oder Trumpf-Buben aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wosern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen; ist er aber schwach, so verursacht ihr ihm doch keinen Schaden.

7) Wenn ihr neun markirt habt, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von euer Gegner Karten trumpsfen könne. Gebet ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie eins, zwei oder drei markirt, so müßet ihr gerade das Gegentheil thun, welches auch statt hat, wenn die Partie zu fünf, sechs oder sieben markirt stehet; denn in Leiden letzterwähnten Fällen spielt ihr um mehr als einen Point.

8) Habt ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nämlich euer Gegner D rechter Hand) in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe C angespielet, keine guten Karte vorsezen könne: so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habt, die von dem Gegner C

ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Gehülfe kommt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler D in der Farbe nichts hat. Auch wird dadurch der Gegner C öfters genöthigt, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schafft.

9) Beobachtet mit stillschweigender Aufmerksamkeit die verschiedenen Systeme derer, mit denen man gewöhnlich spielt. Es ist etwas sehr Seltenes, daß nicht jeder seine besondere Weise hat, deren Kenntniß einen vollständigen Vortheil gewährt. Der Eine invidirt vorzugsweise mit dem Aß, ein Anderer thut es nur im Nothfalle. (Dies kann oft ein Fingerzeig werden, als zweiter den König einzusetzen.) Ein Spieler aus der alten Schule spielt nie einen Single-Tong an, ohne sechs Atouts zu haben. Mehrere thun es wegen Schwäche an Atouts. Einige wer-

fen mit List hohe Karten auf die Invite ihres Gegners, und stellen sich dann, in der Absicht irre zu führen, als überlegten sie, ob schon ihnen nichts anders zu spielen übrig blieb. Durch diese Beobachtung wird man nicht nur in den Stand gesetzt, jeder arglistigen Absicht zu begegnen, sondern sie sogar zum eignen Vortheile zu benutzen.

Fünftes Kapitel.

Erörterung, in Fragen und Antworten abgefaßt.

1) Wie müssen die Folgekarten in Trumpf gespielt werden?

Ihr müßt mit der höchsten Karte den Anfang machen.

2) Wie müssen die Folgekarten in an

dern Farben, so nicht Trumpff sind, gespielt werden?

Wenn ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an, habt ihr aber drei oder vier, so spielet immer die höchste eurer Folge- oder Sequenz-Karten.

3) Warum spielet man lieber Folge-Karten, als andere Farben?

Weil solches der sicherste Ausschlag ist, daß man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

4) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitige Stiche zu machen?

Wenn ihr schwach im Trumpff seyd, d. i. nicht mehr als zwei oder drei derselben habt.

5) In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Wenn ihr stark in Trumpff seyd, so nach folgenden Fällen am gewiffesten ist:

Aß, König und drei kleine in Trumpff.

König, Dame und drei kleine.

Dame, Bube und drei kleine.

Dame, Zehn und drei kleine.

Bube, Zehn und drei kleine.

Dame und vier kleine.

Bube und vier kleine.

6) Wenn müßt ihr eine Farbe spielen, darin ihr das Aß habt?

Wenn solche Farbe nur aus drei Karten besteht, ein andres ist in Trumpf.

7) Wenn müßt ihr eine solche Farbe, darin ihr das Aß habt, nicht anspielen?

Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer andern Farbe vier oder mehrere Karten habt; denn das Aß ist ein Bestandteil derjenigen Farbe, darinnen ihr am Besten seyd, und es sehet euch in den Stand, wenn die Trümpe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

8) Wie muß man spielen, wenn linker

oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit
aufgewählt worden ist?

Wenn das Aß zu eurer rechten Hand auf-
gewählt worden ist, und ihr habt in Trumps
nur die Zehn oder Neun, dabei Aß, König
und Dame in einer andern Farbe, eure acht
übrigen Karten aber haben keinen Werth, so
fanget mit dem Aß derjenigen Farbe an, wor-
innen ihr Tertie-Major habt. Dieses belehrt
euren Gehülffen, daß die Uebermacht in dieser
Farbe sich bei euch befinde; spielet sodann
eure Trumps-Zehn, denn euer Gehülffe kann
doch etwa König, Dame, Buben in Trumps,
oder zwei Honneurs zugleich haben. Bestän-
den letztere in König und Buben, so wird
euer Gehülffe eure Zehn gehen lassen, und
hernach, wenn er zum Ausspielen kommt, die
Farbe anspielen, worinnen ihr am kühnsten
seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum
Ausspielen, so nehmet die Trumps-Neun, wo

durch euer Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnt ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame euch zur rechten Hand auswählte, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehn ausgewählt, und ihr habt den König, den Buben; die Neun und zwei kleine, Trümpfe nebst acht Karten von keinem Werthe, so spielt den Trümpf-Buben an, damit die Zehn keinen Stich mache; ihr behaltet auch außerdem die Zehn in eurer Gewalt, wenn ihr, im Fall euer Gegner euch wieder Trümpf zuspielet, mit der Neun das oben erklärte Finestren versucht. Ein gleiches habt ihr bei der zur Rechten ausgewählten Trümpf-Neun zu beobachten.

9) Wenn könnt ihr, als zweiter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehn aufsehen, oder nicht?

Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt den König nicht auf, es wäre denn, daß ihr nöthig hättet, an das Ausspielen zu kommen. Denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bei der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit dem Buben oder Zehn, indem durch das Aufsetzen eines des letztern zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sey.

10) In welchen Fällen müßt ihr euern Gegner übertrumpfen, und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen; seyd ihr aber stark in Trümpfen, so werfet eine schlechte Karte bei.

11) Warum sollt ihr die Uebermacht in
eures Gegners beste Farbe, so wenig, als
möglich aus den Händen lassen?

Wenn ihr, wenn ihr eure hohen Blätter
alle weggespielt, und euer Gegner oder dessen
Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat,
Gefahr lauffet, drei Stiche zu verlieren, indem
ihr euch, einen guten zu gewinnen, bemühet.

12) Warum müßt ihr, wenn euer Geg-
ner rechter Hand eine Farbe anspielt, darinnen
ihr Aß, König und Dame habt, lieber das
Aß, als die Dame aufsetzen?

Weil solches dem Gegner ein Blendwerk
machet, woran euch in diesem Falle so viel
gelegen, daß ihr nicht achten müßet, daß
euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

13) Wann ist es rathsam, euch merken
zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten
seyd?

Wenn ihr nun eine zahlreiche Farbe habt,

und Trumpf spielt, um diese Farbe einzubekommen, so könnt ihr zu erkennen geben daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig zu entdecken, in welcher ihr am besten stehet.

14) Warum spielet ihr von zwei Farben, darin ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die, so von der Dame anhebt?

Weil es sich wie 2 zu 1 verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt, so ist 5 gegen 4 zu wetten, daß einer von beiden, entweder das Aß oder der König, in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure Dame verloren gehe, und ihr euch also zum Schaden spielet.

16) Warum spielt ihr lieber eine Farbe

an, darin eure höchste Karte die Dame, als eine andere, so vom Buben angeht?

Die Antwort ist im vorgehenden Punkte enthalten.

16) Warum werfet ihr, wenn ihr von einer Farbe die vier höchsten Karten habt, die oberste bei?

Eurem Gehülften die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

17) Wie müßt ihr eurem Gehülften beförderlich seyn, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Zuvörderst müßt ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen zu erhalten suchen u. s. w.

18) Wie müßet ihr spielen, wenn euch zur rechten Hand die Dame ausgewählt worden ist, und ihr Aß, Zehn, einen kleinen, oder

König, Zehn und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielet?

Ihr müßet ihn gehen lassen; denn ihr könnt dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

19) Es sind vier Stiche gemacht, und darunter ist zwei Mal Trumpf herumgespielt worden; euer Gehülfe hat zwar drei Trümpe gehabt, darunter aber keiner höher, als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzet den Buben auf. Es ist also, weil Trumpf, Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß oder die Dame aufsetzen?

Ihr müßet das Aß aufsetzen; denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des lehtern Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Karten auf zwei herunter,

so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bei ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielt werden.

20) Gesezt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch zwei Karten in eurer Hand übrig, nämlich Dame und Zehn. Der Bube und die Neun dieser Farbe sind bei dem Gegner. Euer Gehülfe spielet diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand sezt die Neun auf, und behält also nun noch eine Karte übrig. Hier fragt sich's, ob ihr die Dame oder die Zehn aufsezen sollet?

Die Dame; denn daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie 2 zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spiegeln.

Sechstes Kapitel

Einige Anweisungen, wie man bei dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen.

1) Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur Rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen andern Farben zur Linken.

2) Wenn ihr bei dem Fortgange des Spiels befundet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Karte übrig behaltet, so steckt solche euren Trümpfen zur Linken.

Seht ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt, so steckt solche euren Trümpfen rechter Hand.

3) Ist es die dritte Karte von der höch-

sten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßt, so steckt eine geringere Karte derselben Farbe zwischen die Trümpfe, und gedachte dritte von der höchsten; beide aber euren Trümpfen zur Rechten.

4) Damit ihr euch des ersten Ausschlags eures Gehülfs erinnern möget, so steckt eine geringe Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe; habt ihr aber nur einen Trumpf: sodann steckt selbige diesem Trumpfe zur Linken.

5) Wenn ihr die Karten gegeben habt, und es würde mit demselben Spiel Karten Trumpf gemacht, so steckt den aufgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur Rechten, und gebet ihn so spät als immer möglich aus, damit euer Gehülfe in der Gewisheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spiele darnach richten könne.

6) Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kann folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beiden Farben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gesteckt, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur Rechten oder zur Linken sitzen.

Wenn ihr nun argwohnt, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renonciert habe, so steckt eine geringere Karte solche vermuthlich Renonce unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr macht euch hierdurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwa überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich renonciert haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen.

7) Trägt es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht

hat, vorstellet, eben seine Renonce ist, so vertauscht solche Farbe mit einer andern, und steckt unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worin die Renonce ist; habt ihr auch keine mehr davon, so kehrt eine andere Karte, nur nicht einen Careau, das oberste zu unterst, und steckt sie an besagten Platz.

8) So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, wobei ihr euch des ersten Anschlages eures Gehülfs erinnert, so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielten Farben jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen; habt ihr bereits andre Farben bestimmt, sie vorzustellen: so vertauschet solche Farben

gegen diejenigen, darinnen jeder einen Ausschlag thut.

Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen einer etwanigen Renonce zu haben.

S i e b e n t e s K a p i t e l .

G e s e z e d e s W h i s t s p i e l s .

1) Spielt einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte aus, so hat jeder seiner Gegner das Recht, zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit in dem gegenwärtigen Spiele es ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verleugnen. Oder wenn einer der Gegenpartie am Aus-

spielen ist, kann er von seinem Gehülffen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdann ausgespielt werden, wenn sie der Gehülffe hat.

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Stich umgekehrt, und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder bis sein Gehülffe von neuem ausgespielt hat.

3) Hat Jemand verleugnet, so kann die Gegenpartie drei Points markiren, und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der verleugnende Theil gewonnen, so gilt solches nicht, und sie dürfen nur neun markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten drei Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4) Ruft Jemand seinen Gehülffen des Aus sagens wegen, da die Partie zu mehr oder

weniger als acht markirt stehet, so kann jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beiden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

5) Nachdem die ausgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülften nicht mehr erinnern, daß er des Ausspielens wegen rufen sollte.

6) Ist der ausgewählte Trumpf bereits gesehen, so können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht mehr markirt werden, es wäre denn, daß man solches schon zuvor gemeldet hätte.

7) Läßt Jemand eine Karte auf den Tisch fallen, daß sie gesehen wird, so steht einem jeden frei, diese Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu ver-

leugnen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8) Verleugnet Jemand, zeigt es aber an, ehe die Karten umgewendet werden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe, oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verleugnen dabei verursacht werden.

9) Wird bei dem Geben eine Karte umgekehrt, so steht es der Gegenpartie frei, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle; vorausgesetzt, daß noch keiner seine Karten besehen hat. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10) Wird das Aß oder eine andere Farbe

ausgespielt, und der letzte Spieler gibt bei, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder trumpsfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11) Liegt in dem Spiele ein Blatt umgekehrt, so muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzten Karte ist.

12) So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschieht solches, und es wird vergeben, so gibt dieselbe Person zum zweiten Male. Wenn bei dem Geben ein Blatt umgekehrt wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden soll.

13) Wenn eine Karte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand zugibt,

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

14) Jeder muß dahin sehen, daß er seine dreizehn Karten empfangen habe. Hat er deren nur zwölf und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige, der mit zwölf Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verleugnens unterworfen, wenn er wirklich verleugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler vierzehn Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht. Auch dann nicht, wenn etwa eine Karte unter den Tisch gefallen oder ins andre Spiel gerathen seyn sollte.

15) Wirft Jemand, in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten auf

den Tisch und will sich sein Gehülfe nicht ergeben, so haben die Gegner das Recht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur so, daß kein Verleugnen dadurch verursacht werde.

16) A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielt Trefle an, C wirft Pique bei, B setzt den Trefle-König vor, und D gibt Trefle zu; C bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehrt ist. Hier fragt es sich, welche Strafe alsdann Statt finde? B kann seine Karte wieder nehmen; D ebenfalls, und A und B haben das Recht C zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

17) Ist Jemand sicher, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem

Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeigt, so setzt er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt.

18) So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülffen fragen, ob er einen Honneur ausgespielt habe.

19) In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darcin willigten.

20) Derjenige, welcher gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange auf dem Tische aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber diesen Trumpf unter seine Karten gesteckt hat, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt ausgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende angenommen, damit der Geber nicht die un-

rechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

21) Wenn eine Compagnie neun Points markirt hat, so kann sie die Partie nicht anders gewinnen als wenn sie einen oder mehrere Tricks macht. Macht sie keinen Trick, hat aber Honneurs gehabt, so bleibt sie auf neun stehen, wenn die Segner nicht so viel Tricks gemacht haben, daß sie damit die Partie beendigen können.

22) Die Tricks gehen jedesmal den Honneurs vor. Stände also z. B. eine Compagnie auf neun und die andere auf acht, die erste macht einen Trick, die andere hätte aber vier Honneurs gehabt, so hat die erste die Partie gewonnen.

23) Wenn die eine Compagnie die Partie mit Trick beendigt, so darf die andere die Honneurs, welche sie gehabt hat, nicht anlegen. Stände letztere z. B. auf zwei, und er-

stere auf neun, diese machte einen Trick und jene hätten vier Honneurs gemacht, so darf sie diese nicht markiren, vielmehr hat sie die Partie triple verloren.

24) Spielt man nur mit vier Honneurs, und die eine Compagnie steht in der entscheidenden Partie auf acht, so hat sie das Recht, sich auszurufen; hat nämlich einer von beiden Spielern zwei Figuren von Trumpf in der Hand, so fragt er seinen Gehülfsen, ob er ebenfalls eine Figur hat. Ist dieß der Fall, so ist die Partie für sie gewonnen, und die Karten werden, ohne daß das Spiel ausgespielt wird, geworfen. Eben so ist die Partie gewonnen, wenn einer allein drei Figuren in der Hand hat. Sind aber beide Spieler in den andern Farben, welche nicht Trumpf sind, ebenfalls stark, so daß sie Hoffnung haben einen Schlemm zu machen, so ist es nicht rathsam, von dem ihnen zustehenden Rechte des Ausrufes Gebrauch zu machen.

Z u s a t z , e i n i g e F ä l l e b e t r e f f e n d .

1) Wenn man bemerkt, daß die Gegner noch drei oder vier Trümpe haben, und man selbst, nebst dem Gehülfen, gar keine hat, so muß man in diesem Falle die Gegner nie forciren, weil man dadurch einem von ihnen Gelegenheit geben würde, eine geringe Karte wegzuworfen; man soll vielmehr in der Farbe des Gehülfen anspielen, um zu verhindern, daß die andern nicht einzeln mit ihren Trümpfen Stiche machen.

2) Wenn man As, König und drei kleine in einer Farbe hat, die noch nicht ausgespielt worden ist; wie soll man denn spielen, um sich alle möglichen Vortheile seiner Karten zu verschaffen? Man spielt ein kleines Blatt von der Farbe, worin man As, König und drei kleine hat, weil man vermuthen kann, daß

der Gehülfe eine bessere Karte in dieser Farbe hat, als der letzte Spieler. Wenn die Sache sich so verhält, und jeder der Gegner drei Karten von dieser Farbe hat, so wird man fünf Stiche in dieser Farbe machen. Spielt man hingegen das Aß oder den König von dieser Farbe, so ist es wie 2 gegen 1, daß der Gehülfe die Dame nicht hat. Spielt man also das Aß oder den König zuerst aus, so verhält es sich wie 2 gegen 1, daß man nur zwei Stich in dieser Farbe machen werde. Man kann immer auf diese Weise spielen, wenn alle Trümpe heraus sind und man gute Karten in andern Farben hat, um die bewußte Farbe wieder aus Spiel zu bringen.

3) Wünscht man, daß die Gegner Trumpf anspielen möchten, und der Gehülfe eine Invite in einer Farbe gemacht hat, worin man Aß, Bube, Zehn, Neun und Acht, oder König, Bube, Zehn, Neun und Acht hat, so werfe

man die Achte von dieser Farbe zu. Dies wird wahrscheinlich den Gegner veranlassen, Trumpf zu spielen, sobald er den Stich wird gemacht haben.

4) Wenn man sein Spiel dem Gehülfen bekannt machen will, so kann man folgende Regel beobachten: Gesezt, man hätte eine Quarte-Major in Trumpf, oder vier von den besten, und man würde zu stechen genöthigt, so müßte dies Letztere mit dem Höchsten geschehen, dann aber mit dem Kleinsten wieder ausspielen, damit der Gehülfe sieht, was für Trümpfe man noch hat. Durch diese Entdeckung kann man leicht viele Stiche machen. Diese Regel ist in allen Farben anwendbar.

5) Wie man großen Schlemm machen kann. Wir wollen annehmen, daß A und B eine Compagnie gegen C und D machen. D giebt die Karten. A hat den König, den Buben, die Neun und die Sieben

in Treff, welche Trumpf ist, eine Quartmajor in Careau, eine Tertiemajor in Coeur, und As und König in Pique; B hat neun Careau, zwei Pique und zwei Coeur; D hat das As, die Dame, die Zehn und die Acht in Trumpf und neun Pique; C hat fünf Trümpe, nebst acht Coeurs. Wenn A nun Trumpf spielt, so muß D ihn stechen, und dann Pique spielen, welche sein Gehülfe C coupirt; C spielt abermals Trumpf, welchen D sticht und Pique spiele, die C coupirt; C spielt abermals Trumpf, welchen D stechen wird. Und da D den letzten Trumpf hat, so muß er solchen wieder ausspielen. Wenn dies geschehen ist, so macht er, da er noch sieben Pique in der Hand hat, mit denselben sieben Stiche, und folglich großen Schlemm.

Das Cayenne-Spiel.

Dieses Spiel ist eine Art von Whist.
Die Abweichung bestehet in Folgenden:

1) Sind die Karten, eben so wie beim Whist, gegeben, und das zweite, von dem Gehülfen des Gebenden gemischte und abgehobene Spiel Karten aufgedeckt auf den Tisch gelegt, so heist die aufliegende Farbe Cayenne.

2) Der, welcher die Karten gegeben hat, bestimmt nun, wenn er seine Karten besehen hat, die Farbe, die Trumpf seyn soll. Er kann dies aber auch seinem Gehülfen überlassen.

3) Wird von dem einen oder dem andern die Cayenne-Farbe zum Trumpf ge-

wählt, so werden die Tricks sowohl, als die Honneurs doppelt markirt.

4) Man spielt das Cayenne-Spiel stets mit fünf Honneurs und Rest; und es ist daher ziemlich leicht, in einem einzigen Spiele den Robber zu beendigen. Es ist dazu nur nöthig, daß die eine Compagnie fünf Honneurs in den Händen hat und fünf Tricks macht, wofür zwanzig markirt, also zwei Partieen gewonnen werden.

5) Es ist beim Cayenne-Spiel Regel, daß drei Honneurs, drei Aß, vier Honneurs und vier Aß, und fünf Honneurs, welche ein Spieler allein gehabt hat, besonders bezahlt werden. Ist die Cayenne-Farbe Trumpf gewesen, so wird das doppelte entrichtet.

6) Auch wenn die Farbe Trumpf war, wird ein großer Schlemm nur mit sechs, und ein kleiner Schlemm mit drei Points berechnet.

Regeln des Spiels.

Der Hauptvorthail beim Cayenne-Spiel besteht darin, daß man diejenige Farbe zu Trumpf erwählt, worin man mehrere Honneurs hat und die mehrsten Stiche zu machen hofft. Da nun, wenn Cayenne Trumpf ist, alle errungenen Vorthteile doppelt bezahlt werden, so ist es klar, daß man auch diese Farbe hauptsächlich dazu zu machen sucht. Ganz bestimmte Regeln lassen sich nun dabel nicht angeben, indessen werden die folgenden für die mehrsten Fälle ausreichen.

1) Soll man Trumpf machen und hat in der Cayenne-Farbe drei Honneurs oder auch nur zwei und sonst gute Karten, so erwählt man diese Farbe zu Trumpf.

2) Hat man nur einen Honneur in der Cayenne-Farbe und ist in keiner andern Farbe

vorzüglich stark, so macht man nicht selbst Trumpf, sondern überläßt es seinem Gehülffen.

3) Hat man in der Cayenne-Farbe weder eine Figur, noch eine Zehn, und ist in einer andern Farbe nur einigermaßen stark, so macht man diese zu Trumpf, und nur wenn man ganz schlechte Karten hat, überläßt man, wenn man in der Cayenne-Farbe kein Honneur hat, das Trumps machen seinem Gehülffen.

4) Hat jedoch diejenige Compagnie, welche das Recht Trumpf zu machen hat, bereits in der letzten Partie neun Points markirt, und es kommt also darauf an, einen Trick zu machen, so ist es nicht rathsam, die Cayenne-Farbe zum Trumpf zu erwählen, wenn man nicht mit Sicherheit einen Trick voraussehen kann; vielmehr ist dieje-

nige Farbe zu nehmen, in der man gewiß sieben Stiche zu erhalten hofft.

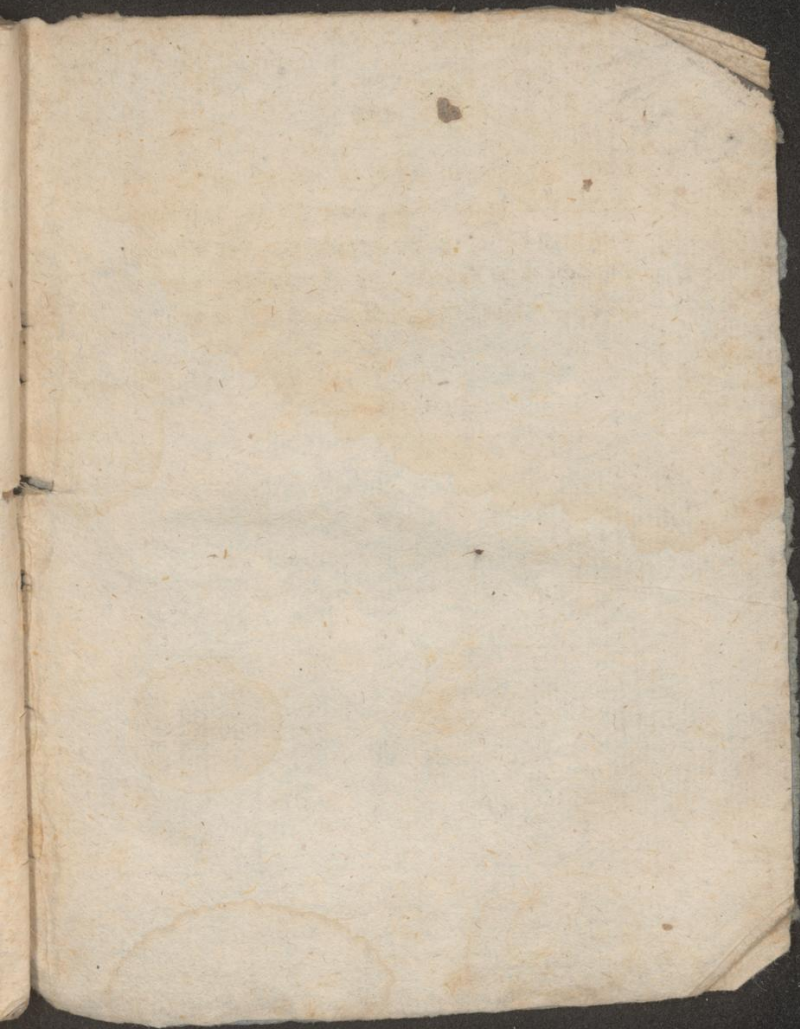
5) Wenn der Kartengeber das Trumpf machen seinem Gehülfen übertragen hat, und dieser hat zwei Honneurs in der Cayenne-Farbe, so muß er diese zu Trumpf wählen, in der Voraussetzung, daß sein Gehülfe wenigstens im Besitze eines Honneurs ist.

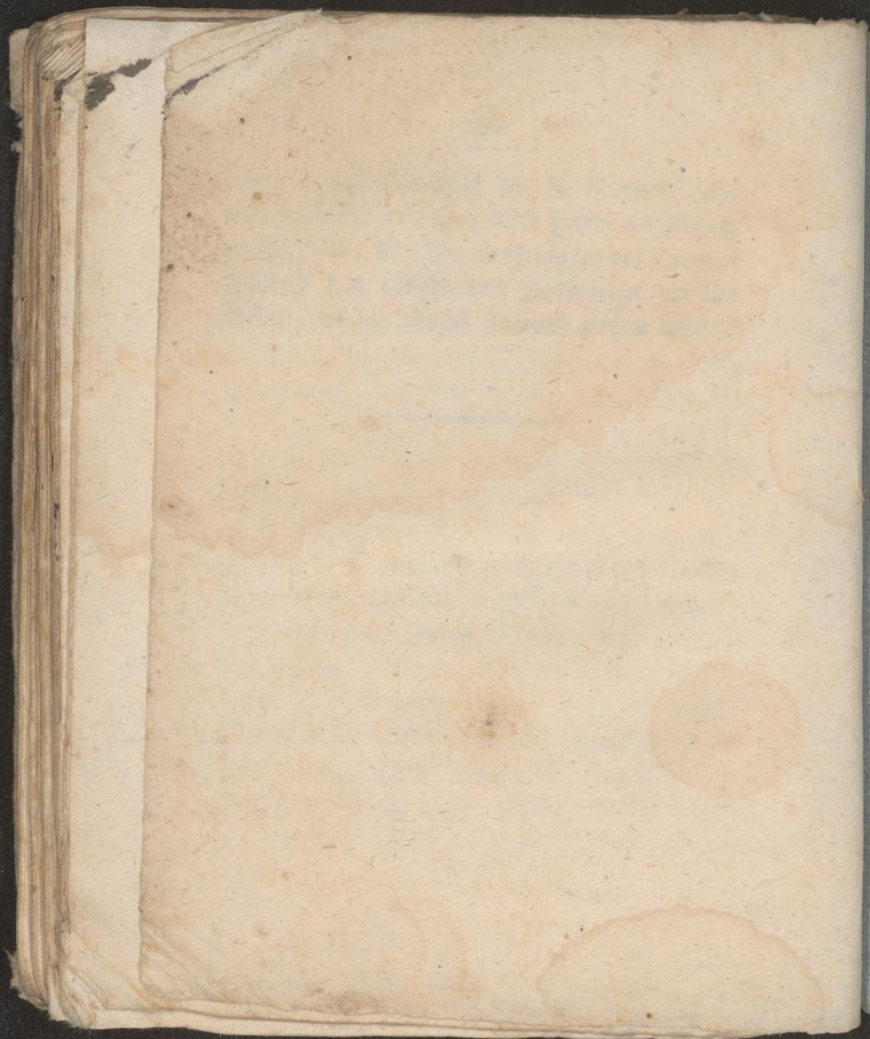
6) Hat dieser Gehülfe die beiden Honneurs in der Cayenne-Farbe aber nicht, so macht er seine stärkste Farbe zu Trumpf.

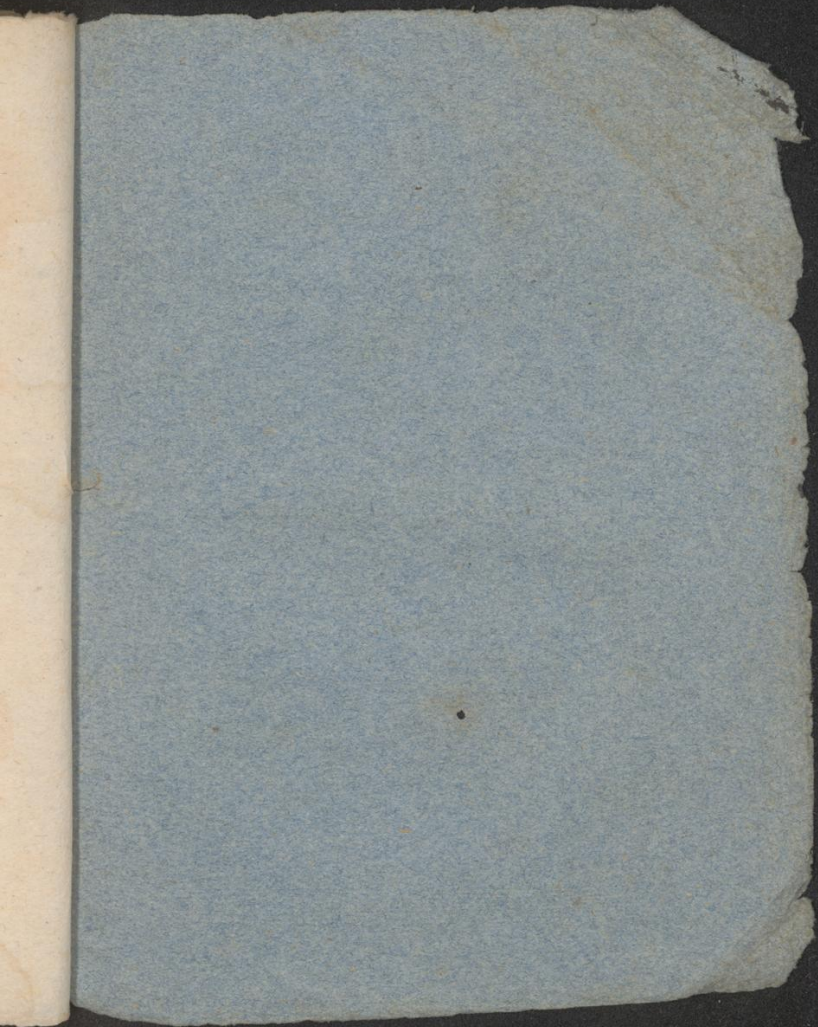
7) Hat der Kartengeber das Trumpf machen seinem Gehülfen überlassen, so ist dieser verbunden, eine Farbe zu wählen, und kann sein Recht dem Ersteren nicht wieder zurückgeben.

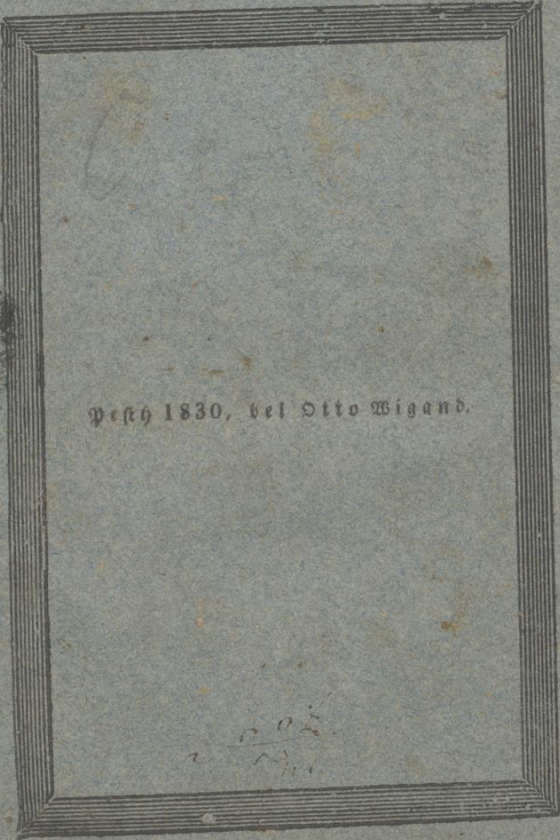
8) Beim Spiele selbst finden dieselben Regeln statt, wie beim gewöhnlichen Whist. Da jedoch vorauszusetzen ist, daß diejenige Compagnie, welche Trumpf gemacht hat,

darin vorzüglich stark ist, so ist es für die
Gegner nicht rathsam, diese Farbe zu spielen,
wogegen der Gehülfe desjenigen, der Trumpf
gemacht hat, sobald das Ausspielen an ihn
kommt, in der Regel Trumpf ziehen muß.









Pesth 1830, bei Otto Wigand.

100
2 1/2