

---

## 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.

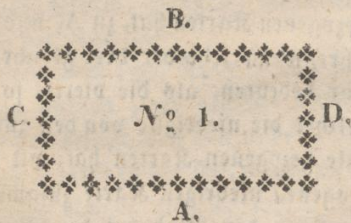
Ziehen hingegen drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte nachher immer noch die höchste oder die niedrigste, die drei andern mögen zum zweitemale eine höhere oder niedere gezogen haben. A zieht eine Dame, B, C und D aber zieht 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	0
				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  $\text{SS}$ . 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 auszuschließen, 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