

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

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 Voraussehung 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.