

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 spielt das Aß und den König zuerst, in Hoffnung, daß die übrigen sechs Trümpe darauf fallen müssen. Spielt 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 spielt 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 Gegentrümpfe herausbringen; welches nicht der Fall seyn würde, wenn ihr Aß und König gespielt haben würdet. Sollte euer Gehülfe B den Buben 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 Trumpffspielen
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 Trumpf 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 heransholt.

Spielet sodann noch ein oder zwei Mal Trumpf, und achtet darauf, welche Farben von eurem Gehülften beigeworfen werden; die Farben, so er beivirft, 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 Trumpf 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 Trümpfe herausbringen. Würdet ihr aber bei eurer Stärke von sechs Trümpfen den König anspielen, so lauffet ihr Gefahr, daß die etwanige Figur eures Gehülfsen 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 Ausspielen, so ziehet die Dame und einen kleinen Trumpf nach, damit ihr die Trümpfe 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 Trümpfe 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 Trumpp nach; denn ihr müßet vermuthen, daß euer Gehülfe bei Auspielung eines Trumppes entweder das Aß, oder den Buben habe, und sodann würdet ihr bei dem drittenmaligen Trumppspielen wieder aus Auspielen kommen, und alsdann eure gute Farbe machen können.

Würde euer Gegner C Trumpp 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 Trumpp nach, so setzet euren kleinen Trumpp 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 Ungewißheit 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 Gehülfsen 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 Trümpfe die Hoffnung, daß die Dame in zwei Mal Trumfziehen fallen müsse und sodann könnt ihr den Buben zum dritten Mal nachziehen, und auf diese Art die Trümpfe herausbringen. Wäre die Dame in C's Hand zweimal besetzt, so entstehet euch kein Schade durch dieses Trumfspielen; 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 spielt zuerst den König, alsdann suchet euren Gehülfsen 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 anweist.

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 Trumpf hat, niemals eine solche Figur oder auch die Zehn, auf das Auspielen von C aussehe, und es jedesmal seinem Gehülfsen A überlasse, ob er den angespielten Trumpf 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 Folgekarten hat, so muß er die höchste dieser Folgekarten 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 Trumpf anspielen, so setzet den geringsten Trumpf auf. Hat nun C keinen hohen Trumpf aufzugeben, so gewinnt euer Gehülfe 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 Trümpfe 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 Gehülfsen, 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 Gehülfsen Absicht muß zum Grund haben, daß er entweder stark in Trümpfen ist, oder daß er wegen übriger guter Handkarten die Trümpfe 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 dadurch das Gute, das ihr beim drittenmaligen Trumpfspielen wieder auszuspielen kommt, und alsdann eure gute Farbe machen könnt.

Spielet euer Gegner C Trumpf, so seyd 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 Aufspielung 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 auszuspielen. 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 Gehülfen B die Entdeckung seiner Trümpfe 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
stehe, 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 Trümpfe habt, so spielet
nach der Anweisung 16.

24) Wenn ihr den König, Buben und
ein bis zwei kleine Trümpfe habt, 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 Trumpf angespielt, so setzet den Buben auf, und spielet sodann, wenn er euch verbleibt, einen kleinen Trumpf 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 Trumpffspielen, und verfahret 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 u., so spielet jedesmal, wenn ihr Trumpf 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 anderen 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 verfahret 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 unbesezt 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 Trümpfe 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 Trümpfe, sie mögen hoch oder nie-

drig seyn, heißt stark in Trumpp 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 Trumpp 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 Trumpp aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehilfe 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-

helfen 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 ausgewählt worden; in diesem Falle, da die ausgewählte 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 Runde fallen wird, oder ihr möget warten, bis euer Ge-

hülfe euch wieder Trumpf 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 Trumffspielen 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. E. Wenn euer Gehülfe in einer Farbe Renonce hat, so könnt ihr nicht mit Erfolg Trumpf spielen, sondern bringet ihm sodann diese Farbe zum Trumpfen an, so oft ihr an's 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 Gewißheit 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, spielelet 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 verlierenden bleibt, so spielt 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) ausspiellet, so fanget mit der Farbe an, worunter ihr eine ununterbrochene Folge habt. 3. 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 Trumpfspielen ist es aber ohne allen Zweifel nöthig, daß stets die höchste von Folgekarten ausgespielt wird; es wäre denn, daß mir die Aufwählkarte meines Gehülfen 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 daraufsetzen 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 an-
gespielt hättet.

Habt ihr aber das Aß vier bis fünf Mal
besetzt, und seyd in der Nothwendigkeit, diese
Farbe anzuspielen, so spiele 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 spiele auf die vorhergehende
Art, und in diesem Fall werdet ihr euch For-
cen 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 Spielge-
hülfsen Hand sitze.

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

te; jedoch bleibt dieses ein schlechtes Invite, und ist es daher besser, wenn diese Farbe von eurem Gehülfsen 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 stechen 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 As 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 seyd, 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 seyd, 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 seyd, 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 anzuspieren, 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 As habt, und dabei stark in Trümpfen seyd, so könnt ihr dieses As mit Vortheil ausspielen, und euer Gehülfe wird sodann zu beurtheilen wissen, ob er euch diese Farbe kann mit Vortheil trumpfen 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 spielt 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 D'invitirt 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. Wie As, 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 Aufwahl-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 Trumpf 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 seyd,
 so erwartet das Spiel von eurem Gehülffen
 oder Gegnern; es wäre denn, daß ihr in
 übrigen Farben gute Karten hättet, sodann
 spielet einen kleinen Trumpf 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 As 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 spielt so oft ihr an's Ausspielen kommt, Trumpf an, in der Vermuthung, daß der König von eurem Gehülfsen mit dem Asse gefangen werde. Hättet ihr aber Dame, Bube und einen oder zwei kleine Trümpfe, so spielt in dieser Absicht zuerst die Dame weg, und will der König nicht kommen, so spielt 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, daß ihr Aß, König und Buben hättet, sodann spielt den König aus, und verfahret 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 Alout 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 Spielgehilfe 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, wosern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von euer Gegner Karten trumpfen 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 beständigen 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-

ten 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 gewissten 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 Beistand derjenigen Farbe, darinnen ihr am Besten seyd, und es sehet euch in den Stand, wenn die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

8) Wie muß man spielen, wenn linker

oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit ausgewählt worden ist?

Wenn das Aß zu eurer rechten Hand ausgewählt worden ist, und ihr habt in Trumppf 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, worinnen ihr Tertie-Major habt. Dieses belehrt euren Gehülffen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bei euch befinde; spielet sodann eure Trumppf-Zehn, denn euer Gehülffe kann doch etwa König, Dame, Buben in Trumppf, oder zwei Honneurs zugleich haben. Bestimmen 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 Trumppf-Neun, wo-

durch euer Gehülfe fast sicher die Dame eingefangen 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 Trumpf-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 Trumpf zuspielet, mit der Neun das oben erklärte Finessiren versucht. Ein gleiches habt ihr bei der zur Rechten ausgewählten Trumpf-Neun zu beobachten.

9) Wenn könnt ihr, als zweiter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehn aufsehn, 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 Gegner 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 macht, 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 Gehülffen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

17) Wie müßt ihr eurem Gehülffen 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 Gehülffe, 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 letztern 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 aufseßen 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 Gehülfsen 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 renoncirt 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 renoncirt 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 vergesst, 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.

Sie 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 Gehülfsen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdann ausgespielt werden, wenn sie der Gehülfe 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 Gehülfe 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 Gehülfsen des Aussagens 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 Gehülfsen 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 ausgabe, 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 gesehen 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 überstehen, 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 bekennet, 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 Gehülfen 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 darein 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 Gegner 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.

Zusatz, einige Fälle betreffend.

1) Wenn man bemerkt, daß die Gegner noch drei oder vier Trümpe haben, und man selbst, nebst dem Gehülften, 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 wegzuwurfen; man soll vielmehr in der Farbe des Gehülften 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 Trümpfe heraus sind und man gute Karten in andern Farben hat, um die bewußte Farbe wieder ans 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 Gehülfsen 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 Carreau, eine Tertiemajor in Coeur, und As und König in Pique; B hat neun Carreau, zwei Pique und zwei Coeur; D hat das As, die Dame, die Zehn und die Acht in Trumpf und neun Pique; C hat fünf Trümpfe, 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.