

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 Gehülffen 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 Trumf seyn soll. Er kann dies aber auch seinem Gehülffen überlassen.

3) Wird von dem einen oder dem andern die Cayenne-Farbe zum Trumf 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 Trumpfmachen 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 diese

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

5) Wenn der Kartengeber das Trumpf machen seinem Gehülfsen 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 Gehülfsen 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.



