

kalkulirten Chancen, welche jedoch während des Spieles zu modificiren sind; dann schaut mehr auf den Tisch, als in eure eignen Karten. Ohne strenge Aufmerksamkeit, wie die Karten gefallen sind, können keine Regeln auch nur einen mittelmäßigen Whistspieler machen. Langes Studiren und Hin- und Hergreifen ist für den Spieler ein großer Nachtheil und für den Partner und Gegner verdrießlich und ermüdend.

1. Vorkehrungen zum Spiele.

Beim Whistspiel bedarf man einer vollständigen französischen Karte von zwei und fünfzig Blättern, vier Personen als Theilnehmer, und für jede der zwei Spielpartieen vier Marken zum Anlegen der Points.

Für beide Farben findet folgende Rangordnung der Karten statt: Aß, König, Dame, Valet (Bube), Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei.

Die vier Theilnehmer bilden unter sich zwei Parteien: die Beiden, welche einander gegenüber sitzen (Aide, Moitié, Partner), spielen allemal zusammen. Vor dem Beginne des Spieles werden die Plätze durch Ziehen eines Blattes aus dem verdeckt über den Tisch gebreiteten Talon bestimmt, und zwar so, daß die beiden Theil-