

## 2. Mischen, Abheben, Geben.

Der, welcher beim Ziehen um die Plätze das niedrigste Blatt hatte, ist der erste Geber. Nachdem er die Karte gehörig gemischt hat, läßt er den Nachbar zur Rechten abheben, und giebt sodann die Blätter aus, indem er bei seinem Nachbar zur Linken anfängt und bei sich aufhört.

Von den vier Theilnehmern erhält jeder dreizehn Blätter, mithin wird das ganze Spiel von zwei und fünfzig Karten ausgegeben, jedoch nicht anders, als jedes Blatt einzeln rund herum, nie in größerer Anzahl auf einen Wurf.

Das Letzte, dem Kartengeber zukommende Blatt ist Trumpf (à tout, Couleur, Farbe), der aber sogleich vorgezeigt werden und offen liegen bleiben muß; brächte der Geber das Blatt aus Versehen verdeckt unter seine übrigen Karten, so hätte die Vorhand beim Ausspielen sogleich einen Trumpf nach eigener Willkür zu ernennen.

Der aufgeschlagene Trumpf soll so lange offen auf dem Tische liegen bleiben, bis die Reihe des Spielens an den Geber kommt. — Sobald er aber den Trumpf unter seine Karten gesteckt hat, ist es nicht mehr gestattet, zu fragen: welches Blatt gewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sei?