

Points markirt, und Einer der Spieler ruft seinen Gehülften wegen des Ausfagens, worauf dieser antwortet, und die beiden Gegner ihre Karten aufwerfen, sich aber daraus ergebe, daß die ausfagende Partei nicht zwei Points an Honneurs zählen könne, so dürfen die Gegner berathschlagen, ob das gegenwärtige Spiel seinen Gang behalten, oder ob von Neuem gegeben werden soll. Soweit über die Gesetze, nun auch das Nöthige von den Regeln des Whistspiels.

5. Regeln des Whistspieles.

A. Allgemeine Regeln.

Hintergehe den Partner weder in seiner noch deiner Farbe; ein verdecktes Spiel gelingt manchmal in der Farbe des Gegners, aber es sollte nur nach Erlangung einiger Fertigkeit versucht und nicht oft angewandt werden, denn es würde seinen Endzweck verfehlen.

Mit einer guten Hand beim Anfange des Spieles kann man etwas wagen, aber wenn die Gegenpartei weit vor ist, soll man mit einer mittelmäßigen Hand so spielen, daß die des Partners unterstützt wird; denn wenn auch er schwach ist, so ist die Partie ohnehin verloren. Spiele also mit Zuversicht Könige, Damen, Buben an, oder auch