

Sächsische

4	8 ^o
---	----------------

367

ndesbibl.

Das

Whist = Spiel

in allen seinen Feinheiten und Abänderungen,
als:

**Whist en cinq, en trois, en deux, Cayenne,
Short = Whist u. s. w.**

Nebst einem erklärenden Verzeichniß der bei dem Whist
üblichen Kunstausdrücke.

Ein

unentbehrlicher Rathgeber

für

Anfänger und Geübtere,

sowie

ein Führer zur Meisterschaft

von

Adolph Brenner.

Preis 5 Ngr.

Leipzig, 1859.

R. Hennings'sche Buchhandlung.

Wahrheit = Adel

in allen seinen Theilen und Abänderungen

als

Wahrheit ein, en trois, en deux, Cayenne,

Chort = Wahrheit n. l. m.

Wahrheit einem erklärenden Bergschnee der bei dem Wahrheit
üblichen Anstandsregeln

in

Wahrheit = Wahrheit

für

Wahrheit = Wahrheit

von

ein Führer zur Wahrheit

von

Adolph Stern

Preis 5 Bgr.

Leipzig, 1881.

St. Petersburg'sche Buchhandlung

den Leuten bekannt und bildet sich dadurch eine Stufe
zu seinem fernern Fortkommen; wie oft hat man nicht
beim Kartenspiel Gelegenheit, sich hochgebildeten Geis-
reichen Personen des weltlichen Geschlechts zu nähern
und ihre Zuneigung zu erlangen!

Es ist deshalb jedem Jünglinge die Vermuthung der
Geschickspiele anzuhängen und seine Fertigkeit in
der Ausübung derselben unentbehrlich, um sich
Zutritt zu manchen Gesellschaften zu verschaffen, die ihm

Einleitung.

Wir müßten gegen unsere Grundsätze sprechen, woll-
ten wir dem Spiele lobpreisend das Wort reden, aber
dennoch müssen wir bekennen, daß dasselbe ein fast
unentbehrlicher Lückenbüßer der geselligen Unterhaltung
geworden. Oft kommt man in Gesellschaften, deren
Hauptunterhaltung das Spiel ist, und derjenige, welcher
nicht spielen kann und will, befindet sich in dem unan-
genehmen Falle, sich langweilen zu müssen. Man stört
die ganze Unterhaltung, wenn man nicht nöthigenfalls
den dritten oder vierten Mann abgeben kann.
Wenn einerseits junge Leute nicht genug vor den
Räuberhöhlen zu warnen sind, in denen Glücksspiele
getrieben werden, so legen dagegen gesellschaftliche Spiele
häufig den Grund zum künftigen Glück. Wie oft wird
man nicht beim Kartenspiel mit älteren, viel vermögen-

den Leuten bekannt und bildet sich dadurch eine Stufe zu seinem fernern Fortkommen; wie oft hat man nicht beim Kartenspiel Gelegenheit, sich hochgebildeten, geistreichen Personen des weiblichen Geschlechts zu nähern und ihre Zuneigung zu erlangen!

Es ist deshalb jedem Jünglinge die Kenntniß der Gesellschaftsspiele anzurathen, und einige Fertigkeit in der Ausführung derselben unentbehrlich, um sich den Zutritt zu manchen Gesellschaften zu verschaffen, die ihm außerdem verschlossen bleiben würden. Bei allen dergleichen Spielen wird es dem Jünglinge leicht, Herzengüte, Klugheit, Sittlichkeit und feine Bildung darzulegen. Wer aber irgend einen geistigen Fehler verstecken muß, der wird nicht selten in Gefahr gerathen, ihn dem lauschenden Auge des feinen Beobachters zu verrathen. Beim Kartenspiel kann der ruhige Beobachter leicht bemerken, ob der junge Mann Muth zu gewagten Entwürfen, Klugheit zur Auffindung der leichtesten Mittel, um seinen Zweck zu erreichen, Standhaftigkeit im Unglück besitzt, ob Reime zum Geiz, zur Rechthaberei, Streitsucht, Unentschlossenheit, Leichtsinne oder andere Fehler in ihm versteckt liegen. Eben so entgehen dem lauschenden Auge und dem feinen Gefühl der Theilnehmer an gesellschaftlichen Spielen nicht leicht auch noch so sehr versteckte

Geisteschwächen und Herzensfehler, wie Mangel an Zart-
sinn, Edelmuth, Theilnahme an dem Schicksale der Un-
glücklichen u. s. w. Wer einen solchen Fehler besitzt, wird
ihn nicht ganz verbergen können, ja vielleicht ihn dadurch
verrathen, daß er in Folge des Strebens, seinen Fehler zu
verbergen, auf die entgegengesetzte Seite ausschweift.

Im Allgemeinen ist jeder Theilnehmer an einem
gesellschaftlichen Spiele verpflichtet, den übrigen Mitspie-
lenden die Zeit so angenehm wie möglich dahinfließen
zu lassen, und Alles fern zu halten, was dieser Absicht ent-
gegentritt. Unanständig sind Rechthaberei, Eigenwille, Hoch-
muth, grobe Possen, Zweideutigkeiten, mürrisches Wesen u. s. w.
Wer aber stets Zartsinn, Fröhlichkeit und die feinste Bil-
dung zeigt, wer den Unerfahrenen im Spiel so geräuschlos
wie möglich zu unterstützen oder unbedeutende Streitigkeiten
zu beseitigen sucht, wer Abwechslung ins Spiel zu bringen
versteht, der ist jeder Gesellschaft willkommen.

Gewöhnlich wird der junge Mann die Gesellschafts-
spiele, an welchen weibliche Personen Theil nehmen, dem
Kartenspiel mit Geschäftsmännern und alternden Damen
vorziehen. Indessen fordert doch sehr oft die Klugheit,
auf jenes Vergnügen zu verzichten und die Einladung zu
einem Kartenspiele anzunehmen. Hier besleißige er sich,
so bescheiden wie möglich, nie vorlaut zu sein, und noch

weniger streng auf seinem Rechte zu bestehen. Eine kleine Aufopferung hat oft die glücklichsten Folgen.

Grobe Unwissenheit in den Regeln eines Kartenspiels ist den Parteien sehr unangenehm. Wer nicht hinlänglich Fertigkeit in einer Art des Kartenspiels besitzt, gestehe es sogleich bei der ersten Einladung, und nenne diejenigen Spiele, in denen er mehr gut ist. Sollte ein junger Mann das Glück haben, einen oder alle Mitspieler in den Feinheiten des Spieles zu übertreffen, so gebrauche er seine Uebermacht nicht, sondern verstecke dieselbe so fein, wie möglich. Im Allgemeinen verliert Keiner gern, sondern gewinnt lieber. Deshalb verlangt schon die Artigkeit, besonders gegen das weibliche Geschlecht, daß man die Mitspielerin gewinnen läßt. Ist sie eine Frau von Einfluß, so gewinnt man dadurch mehr, als man durch alle Spielgewinnste gewinnen könnte. Auch bei vielvermögenden Männern ist diese Vorsicht anzurathen, denn Verlust erzeugt leicht Mißbehagen und Abneigung, wogegen Gewinnst die Herzen zur Theilnahme öffnet. Daher darf sich aber auch ein junger Mann nicht in ein zu hohes Spiel einlassen.

Folgende Regeln werden oft von jungen Leuten übersehen, und dürfen daher von uns um so weniger übergangen werden:

Wenn eine Spielpartie arrangirt wird, so mache man keine Einwendungen gegen die Spieler, mit denen man zusammenkommt.

Man bestimme stets vor dem Spiele den Preis, um welchen gespielt werden soll.

Man spiele nie, ohne mit so viel Geld versehen zu sein, wie man möglicher Weise verlieren kann.

Man zeige sich beim Spiele stets gleich; nicht niedergeschlagen über den Verlust, noch triumphirend über den Sieg.

Man störe das Spiel nicht durch Unterhaltung über andere Gegenstände.

Man rüge die Fehler der Mitspielenden nicht laut und unwillig, oder erkläre, daß man anders gespielt haben würde; ersteres ist unschicklich und kleinlich, letzteres anmaßend und egoistisch.

Man lasse sich nie in einen Streit über ein Spiel ein, sehe keinem Mitspieler in die Karte, verrathe sein Spiel nicht durch überflüssiges Sprechen, Klagen u. s. w., berathe sich nicht mit Solchen, welche dem Spiele zusehen, und mische sich nicht in das Spiel Anderer.

Daß man nicht betriegen darf, ist wohl nicht zu erwähnen nöthig.

Bei Gesellschaftsspielen bringe man nichts in Vor-

schlag, was gegen Anstand und Sittlichkeit streiten könnte, — nichts, was Kenntnisse oder Nachdenken verlangt, — nichts, was Unannehmlichkeiten irgend einer Art nach sich ziehen könnte.

Man werde nicht unwillig, wenn ein Mitglied das Spiel nicht begreifen kann, und bedenke stets, daß es keine größeren Narren giebt, als die, welche ein Spiel wie eine ernsthafte Sache behandeln.

Man mache in einem Gesellschaftsspiele nicht etwa die eine oder andere Person vorzugsweise zur Zielscheibe des Witzes oder der Neckerei, setze Niemand Verlegenheiten aus, biete Alles auf, die Unterhaltung zu beleben und interessant zu machen, aber vermeide auch, mit seinen Fähigkeiten zu glänzen und Andere zu verdunkeln, denn dergleichen wird nie verziehen werden.

Das Whistspiel.

Das Vaterland des, gegenwärtig in der ganzen civilisirten Welt verbreiteten, Whistspiels ist England, sein Name, übertragen in unsere Sprache, heißt: „Still“ (Pst) und giebt uns die zuverlässigste Charakteristik dieses Spieles; denn dasselbe heischt durchaus eine ununterbrochene, gespannte Aufmerksamkeit jedes Theilnehmers, daher muß dabei die größte Ruhe herrschen; es kann wirklich ein zur Unzeit gesprochenes Wort der einen oder der andern Partei von bedeutendem Nachtheil werden. — Es verliert überhaupt jedes Spiel sehr viel, keines aber mehr, als Whist, von seinen Annehmlichkeiten, wenn sich nicht Theilnehmer und Zuschauer das tiefste Stillschweigen zum strengen Gesetze machen.

Wer aber das Whistspiel lernt, der lerne es vollkommen und ganz; denn nichts ist einem guten Spieler verdrießlicher, als in Gesellschaft mit ungelehrigen Stümpfern zusammen zu treffen; selbst wenn des Ersteren

Interesse nicht darunter leidet, wird er es immer vorziehen, dem Gange des Spieles unter geschickten Theilnehmern zuzusehen und seine Reflexionen im Stillen zu machen, als sich einen Abend hindurch auf die grausamste Art langweilen und sich heimlich über die verkehrten Ansichten eines Menschen ärgern zu müssen, den der Zufall in die Gesellschaft führte. — Um wie viel mehr aber erst der Partner oder Spielgehülfe eines solchen Stümpers, der mit dem Aufwande aller Geistesüberlegenheit unmöglich jeden groben, oft die ganze Partie entscheidenden Fehler seines Mitspielers zu verbessern im Stande ist, und doch die Folgen desselben mitbüßen muß. — Nach einer solchen, nur einmal gemachten Erfahrung wird jeder gute Spieler an öffentlichen Orten sich weislich hüten, mit einem bereits als Stümper bekannten Theilnehmer ein Spiel zu entzweien. In Privatgesellschaften hängt dies aber nicht von der Willkür der Theilnehmer ab; um also sich selbst jede Beschämung und Andern, besonders dem, den der Zufall zum Gehülfe bestimmte, den lebhaftesten Verdruß zu ersparen, verschaffe man sich zuvor eine solide Theorie und befestige sich in derselben durch Praxis unter einigen guten, als vorzügliche Whistspieler renommirten Bekannten, die Geduld und Nachsicht mit der nöthigen Zurechtweisung=

gabe verbinden, und weniger um das, ihnen doch auf alle Fälle zu Theil werdende Lehrgeld, als aus freundschaftlicher Rücksicht und Gefälligkeit für den, ihre Bemühungen durch Aufmerksamkeit erleichternden Anfänger spielen, als daß man, kaum im Besitze der Hauptgrundsätze, überall gleich mit jedem Spieler sich erüthet anzubinden, oder in den noch größeren Fehler fällt, sich immer nur an seines Gleichen, an Stümper zu halten und nie etwas Neues zu lernen.

Der Unterschied zwischen einem guten und schlechten Spieler ist, daß der erstere weiß, wie er anzuspielen hat, so wie die gewöhnlichen Impasse zu machen, und seine Karten so richtig spielt, daß sein Partner nicht getäuscht wird: er befolgt die allgemeinen Regeln und Grundsätze.

— Der gute Spieler sieht mit einem Blicke, wann die Nothwendigkeit eintritt, alle Regeln bei Seite zu setzen, sein Spiel nur den Umständen anzupassen, und durch einen Effect die Partie zu retten oder zu gewinnen. Tausende spielen Whist, und Millionen werden jährlich dadurch umgesetzt, von diesen würden Neun von Zehn wohlthun, wenn sie sich einmal hinsetzten, die Grundsätze des Spieles zu studiren (was man nur mit den Karten vor sich mit Erfolg thun kann) und das zu studiren, was sie anzuwenden sich rühmen, und was dem Spieler von

Profession so entschiedenen Vortheil gewährt. — Wir lernen Reiten, Fechten, Schach u. s. w. nach Regeln, warum sollten wir glauben, daß gerade zum Whist eine bequemere, breite Straße führe.

Vielen hat das Whist Geld gekostet, weil sie zu früh hoch gespielt haben, noch ehe sie die Theorie kannten. Als eine Erholung sind Spiele, die Geschicklichkeit erfordern, sehr empfehlenswerth und eine glückliche Erfindung; aber bis zum Exceß getrieben können sie wie alles Andere schädlich werden. Beschäftigung ist der menschlichen Natur so nothwendig, daß so Mancher sich bei seinen Ergötzungen gern größeren Anstrengungen unterzieht, als er seinen Geschäften widmen würde. Aber so wie Alles, sollte auch das Whistspielen seine Grenzen haben. Nach diesen vorläufigen Bemerkungen, lassen wir zunächst einige allgemeine Regeln folgen.

Spielt nie eine Karte ohne Grund an — besser ein schlechter Grund, als gar keiner. Bildet euch keine Methode aus einigen wenigen eigenen Erfahrungen; denn schlechtes reussirt manchmal, wo Gutes verliert. Sortirt eure Karten sorgfältig vor dem Ausspielen, schaut auf die tournirte Karte, bedenkt den Stand der Partie, die Stärke eurer Hand, und die mögliche Stärke des Partners, sowie die wahrscheinliche Lage der Karten nach den

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-

nehmer, welche die höchsten Karten, und so umgekehrt, jene, welche die niedrigsten zogen, mit einander spielen.

a) Wenn zwei Spieler aus den verschiedenen Farben zwei gleiche Karten ziehen, die zwischen den beiden, von den andern Spielern gezogenen Karten in der Mitte stehen, so haben sie noch einmal zu ziehen. Z. B. A hat Careau=As, B Coeur=Drei, C Pique=Zwei und D Treffle=Zwei gezogen, so machen A und B die entgegengesetzte Partei, weil das As im Ziehen nur eins, mithin die niedrigste Karte ist. A bleibt der zunächst Gebende, C und D ziehen noch einmal, und wer von beiden die höchste Karte zieht, spielt mit B, der die niedrigste hat mit A.

b) Erhielten drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, was jedoch nie mehr einen Einfluß auf die vom vierten Spieler gezogene Karte macht, welche unabänderlich die höchste oder niedrigste bleibt, wenn auch die drei andern zum zweiten Male höhere oder niedrigere gezogen hätten. Z. B. A B C ziehen Jeder eine Zehn und D eine Dame, so müssen A B C noch einmal ziehen; welcher von ihnen die höchste Karte bekommt, spielt mit D, die andern beiden zusammen.

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?

Wird durch die Ungeschicklichkeit des Gebers ein Blatt beim Vertheilen umgekehrt hingeworfen, so steht es der Gegegenpartei frei, zu bestimmen, ob von Neuem gegeben werden solle. Ist aber an dem Umkehren Einer der Gegegenpartei Schuld, so steht es nur in des Gebers Belieben, es gelten zu lassen oder nicht.

Daher soll auch, so lange der Geber im Vertheilen der Karte begriffen ist, keiner der Spielenden seine Blätter aufnehmen und besehen. Geschieht es dennoch und ist vergeben, so vertheilt derselbe Geber die Karten zum zweiten Male.

Eines jeden Mitspielers Pflicht ist es, selbst darauf Acht zu haben, daß er die ihm gebührenden dreizehn Karten richtig empfangt. Bemerkt es einer nicht eher, als nachdem bereits verschiedene Stiche gemacht worden, daß ihm eine Karte fehle, während doch die Andern ihre gehörige Anzahl hatten, so bleibt das Spiel dessen ungeachtet gültig und der, welcher nur mit 12 Karten spielte, ist, wenn er das ihm abgehende Blatt im Farbekennen verleugnete, der darauf gesetzten Strafe unterworfen. — Hat aber Einer der andern Theilnehmer vierzehn Karten, so gilt das ganze Spiel nicht und es muß neu ausgegeben werden.

Zum Whist bedient man sich stets zweier Kartenspiele,

mit denen man der Ordnung gemäß, nach jeder geschenehen Taille wechselt. — So oft der eine Compagnon giebt, hat der Gegenübersitzende die Karte, mit der das vorige Spiel gemacht wurde, zu mischen und für das nächste Geben einstweilen in Bereitschaft zu legen, wodurch zugleich dem öftern Nichtwissen: an wem das Geben sei, abgeholfen wird.

3. Ausspielen und Zuwerfen.

Wirft Einer der Spieler, ehe die Reihe an ihm ist, eine Karte aus, so hat jeder seiner Gegner das Recht, zu verlangen, daß das aufgeworfene Blatt, wenn es ihnen in dem gegenwärtigen Spiele beliebt, aufgegeben werde; nur darf daraus keine Verläugnung der Farbe entstehen. — Ist aber einer der Gegenpartei am Ausspielen, so kann er seinen Gehilfen auffordern, diejenige Farbe anzugeben, die er gebracht zu sehen wünscht. — Hat der Freund die genannte Farbe, so muß er sie bringen.

Giebt Einer der Gegner auf eine ausgespielte Karte vor der Hand zu, so darf sein Gehülfe den Stich nicht nehmen, wenn er es ohne zu verläugnen unterlassen kann; er darf aber auf keinen Fall trumpsfen, selbst dann nicht, wenn er die angespielte Farbe gar nicht hätte.

Sobald die Reihenfolge des Zuwerfens von dem Einen

oder dem Andern übertreten wird, so sind die beiden Letzten von deren Beobachtung gleichfalls enthoben. Z. B. A und C sind Partner gegen B und D; A spielt Treffle aus, C wirft eher als der Gegner B zu, so hat D das Recht, eher als sein Gehülfe B zuzugeben, weil C die Ordnung unterbrochen hat.

Jeder ist verbunden, das Blatt, das er ausspielt oder zuwirft, vor sich zu legen. Würfe Einer sein Blatt auf oder unter die der Andern, so ist der Gegner, welcher noch zuzugeben hat, berechtigt zu fordern, daß jeder sein Blatt vor sich lege, aber nicht zu fragen: wer dieses oder jenes ausgeschlagen habe?

Läßt Einer der Theilnehmer während des Spieles ein Blatt fallen, oder sondert es durch was immer für ein Versehen von den Uebrigen ab, so steht es jedem Gegner frei, dieses Blatt zu nennen; jedoch muß er das rechte treffen und die Absonderung beweisen können; denn nennt er eine unrechte Karte, so hat jetzt Jeder von den Gegenspielern das Recht zu verlangen, daß Jener einmal im gegenwärtigen Spiele, von einer ihm zu bestimmenden Farbe das höchste oder niedrigste Blatt, was von der Gegner Gutdünken abhängt, zugeben müsse.

Wenn Jemand gewiß zu sein glaubt, alle Stiche aus der Hand machen zu können, so darf er seine Karten

aufzeigen. Befindet sich aber auch nur ein einziges Blatt in seinem Spiele, das er nicht einbringen kann, so setzt er sich, sobald er aufgezeigt hat, der Strafe aus. daß jede seiner Karten in der, den Gegnern beliebigen Reihenfolge, zum Ausspielen aufgerufen werde, und er sich darein fügen müßte. — Ebenso haben die Gegner das Recht, wenn Einer der Mitspieler, in der Voraussetzung, er habe die Partie verloren, die Karten offen auf den Tisch würfe, der Gehülfe aber anderer Meinung wäre und sich nicht ergeben wollte, zu verlangen, daß jede der aufgezeigten Karten nach willkürlicher Bestimmung von ihm ausgespielt, oder, wobei jedoch niemals eine Farbenverläugnung stattfinden darf, zugegeben werden müsse.

4. Farbebekennen und Strafe des Verläugnens.

Jede unwillkürliche oder absichtliche Verläugnung einer abgeforderten Farbe muß um so sorgfältiger vermieden werden, da das Bekennen einer durch das Ausspielen geforderten Farbe, so lange man im Besitz derselben ist, ein Hauptgrundgesetz des Whistspieles ausmacht. — Jedoch kann nicht eher auf nachstehende Strafen des Verläugnens gedrungen werden, als bis der

Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt wurde, oder bis der Verläugner oder sein Gehülfe von Neuem ausgespielt haben.

Nach einer, bereits als geschehen zu betrachtenden Verläugnung darf die Gegenpartei drei Points markiren, die noch dieses Vorrecht vor allen andern markirten Points haben, daß, wenn auch ungeachtet dieser Strafe die verläugnende Partei gewonnen hätte, dies doch nicht für die Beendigung der Partie gelte, und in einem solchen Falle nur neun Points markirt werden dürften. Hat aber Jemand aus Versehen verläugnet, und zeigt dies selbst an, ehe noch die Karten umgewendet werden, so können die Gegner verlangen, daß er in der angespielten Farbe seine höchste oder niedrigste Karte — je nachdem sie es für dienlich halten — zugebe; oder es steht ihnen frei, das jetzt unrecht zugeworfene Blatt, sobald es ihnen beliebt, aufzufordern, wobei jedoch, ein für allemal gesagt, keine Verläugnung statt finden darf. Zur besseren Verständigung ein Beispiel: A und C sind Partner gegen B und D. A spielt Bique=Neun an, B wirft Coeur zu, C setzt den Bique=König auf, und D giebt Bique=Sieben zu. Nun aber entdeckt B, daß er Bique habe, ehe noch der Stich eingenommen ist. — In diesem Falle nehmen zwar B C und D ihre Karten zurück, aber A und C

können B nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der ausgeworfenen Farbe zuzugeben.

5. Honneurs und Ausfagen.

Gewöhnlich machen die vier ersten Blätter, nämlich: Aß, König, Dame und Bube die Honneurs oder sogenannten Matadors aus, wenn man sie in der Farbe hat, welche Trumpf ist. In vielen Gegenden rechnet man aber auch die Zehn mit zu den Honneurs, demnach — wo es so eingeführt ist — deren fünf sind.

Wer zu erst zehn Points angelegt hat, ist Gewinner der Partie. — Ein Point wird angelegt für jeden Stich, den die eine Compagnie mehr als sechs macht, und ein Trick heißt: zwei Points für drei Figuren, die eine Compagnie zusammen in Trumpf hat, vier Points für fünf, wo man so viele Honneurs gelten läßt und sie hat. — Die Points werden nach Vorschrift nachstehender überall angenommener Anlegtafel mit den zum Whistspiele erforderlichen Marken bezeichnet:

Ein	Zwei	Drei	Vier	Fünf	Sechs
0	00	000	00	0	0
			00	00	000
		Sieben	Acht	Neun	
		00	000	0	
		0	0	00	

Eine Marke über die der geraden Linie bedeutet von Fünf an immer Drei, eine unter derselben Fünf, auf der Linie Eins, daher Neun:

O über der Linie 3

O auf der Linie 1

O unter der Linie 5

9

Eine Partie kann gewonnen werden:

- a) Simple, wenn die Gegner Fünf markirt haben.
- b) Double, wenn sie nicht mehr als Vier,
- c) Triple, wenn sie nur Zwei, und
- d) Quadrupel, wenn sie gar nichts markirt haben.

Die Simple gewonnene Partie wird ein-, die Double zwei-, die Triple drei-, und die Quadrupel vierfach bezahlt. Zwölf gemachte Stiche nennt man „Klein Schlemm“, alle dreizehn: „Groß Schlemm“; ersteres gilt drei, letztes sechs Points.

Man theilt das Whistspiel in Robbers ein. Zwei hintereinander gewonnene Partien oder zwei gewonnene von drei gespielten machen einen Robber. — Was beide gelten sollen, darüber hat man sich vor Anfange des Spieles zu verständigen. Der Robber wird gewöhnlich mit 3, 5 oder 7 bezahlt; hat man demnach zwei Partien hintereinander quadrupel gewonnen, so

betragen diese acht, den Robber zu drei gerechnet, zusammen elf, welche die Gegner zu entrichten haben.

Beim Anfange des Spieles muß bestimmt werden, ob mit oder ohne Nest gespielt werden soll; das heißt: ob die Points, welche eine Compagnie im Spiele mehr macht, als zur Beendigung ihrer ersten Partie erforderlich sind, auf die zweite übertragen werden. Z. B. eine Compagnie hätte bereits neun markirt, und machte drei Tricks bei vier Honneurs, so hätte sie nicht nur ihre Partie gewonnen, sondern auch zugleich für die folgende noch sechs Points zu markiren, wenn mit Nest gespielt wird.

Ist der Trumpf für das neue Spiel aufgeschlagen, so dürfen die etwaigen Honneurs des vergangenen nicht mehr markirt werden, wenn man sie nicht bereits früher gemeldet hat.

Niemand darf während des Spieles seinen Gehülfsen fragen, ob er ein Honneur ausgespielt habe. Eben so wenig darf man, wenn die aufgeworfene Trumpfkarte schon gesehen ist, seinen Gehülfsen erinnern, des Ausfagens wegen zu rufen. Geschieht dies dennoch, da die Partie zu mehr oder weniger als acht Points markirt steht, so hängt es von der Willkür der Gegner ab, ob von Neuem gegeben werden solle? — Steht jedoch die Partie zu acht

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 Geseze, 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

den besten Atout; steht die Partie gleich, so spiele vorsichtiger.

Achte eben so genau auf das Abwarten, als auf das Anspielen, es ist oft von üblen Folgen, auch nur einen Dreier abzuwarten, wenn du den Zweier hast. Z. B. der Partner spielt den Bieren an; der Gegner zur Rechten giebt den Fünfer; gibst du den Dreier, so scheint es gewiß, daß du die Farbe nicht mehr hast; kommt aber der Zweier später zum Vorschein, so ist das Zutrauen in euer Spiel dahin.

Spiele nicht Atout aus, weil ein Honneur zur Linken tournirt ist, und lasse dich nicht abhalten, weil Einer zur Rechten liegt; beides ist recht, wenn Ursache vorhanden ist, zu atoutiren.

Impasse in Atout sind gewöhnlich vortheilhaft und in andern Farben, wenn man stark in Atout ist, da sie dazu beitragen, die beiden langen Farben zu etabliren.

Stich nie mit Atout eine ungewisse Karte, wenn du stark, aber stets, wenn du schwach im Trumpf bist, wenn auch die beste sicher in des Partners Hand ist. Die Vorthteile hiervon sind: einen nutzlosen Atout zu machen, anzuzeigen, daß man darin schwach ist und die Face der Farbe in des Partners Hand zu halten, welche auch vielleicht des Gegners einzige ist. Bleibe so lange wie

möglich superieur in des Gegners Farbe, aber nie in der des Partners.

Als zweiter Spieler stich nie die dreizehnte Karte, wenn du stark, aber stets, wenn du schwach in Atout bist.

Forcire stets die starke Hand, selten die schwache, und nie beide, car l'un coup et l'autre se defausse.

Es ist schlecht, von drei Karten anzuspieren, es sei denn eine Sequenz. — Kann es indessen nicht vermieden werden, und du hast Ursache zu glauben, daß der Partner stark darin ist, so spiele die höchste an, wenn auch König oder Dame. Das erste Augenmerk ist, die Partie zu retten, das nächste, sie zu gewinnen, und man kann etwas wagen, das eine oder andere zu erzielen. Wenn keines von beiden in Betracht kommt, so spiele auf Levés, das heißt: gieb die Gewißheit, ein Levé zu machen, nicht auf, oder auch drei anzulegen, wenn die Chancen zwischen zwei und vier liegen. — Eine ähnliche Finesse kann versucht werden, um den Gegner zu verhindern ein Gleiches zu thun.

B) Rückfichtlich des Auspielens.

Man fange stets mit der Farbe an, von der man die meisten Blätter in der Hand hat. Bei der ununterbrochenen Folgenreihe in einer Farbe, z. B. König, Dame,

Bube oder Dame, Bube, Zehn, kann man immer sicher darauf rechnen, daß in andern Farben man selbst oder der Gehülfe hinter die Hand kommen werde. Bei drei oder vier dergleichen Sequenzblättern fange man mit der höchsten, bei fünf aber mit der niedrigsten an (ausgenommen in Trumpf, wovon immer der höchste zuerst ausgespielt werden muß). — Man treibt dadurch das Aß oder den König aus des Spielgehülfsen oder der Gegner Hand, und macht seine Folgekarten zu den höchsten.

Es ist selten gut, die vom Gehülfsen ausgebrachte Farbe nachzuspielen, außer es wäre allein dadurch möglich, das Spiel zu retten.

Mit fünf sehr kleinen Trümpfen und gar keiner guten Karte in andern Farben, fordere man Trumpf. Der Gehülfe kommt dadurch in die Hinterhand, und kann auf diese Art mit zwei Karten zwei Stiche machen, während er in der Mittelhand nur einmal stechen konnte, z. B. mit Aß und Dame.

Mit sechs sehr kleinen Trümpfen fange man stets mit dem niedrigsten an, es wäre denn, daß man eine Terz von Zehner (nämlich Zehner, Neuner und Achter) in der Hand hätte und der Gegner, an dem das Geben war, hätte Einer Honneur als Trumpf ausgewählt. In

einem solchen Falle spiele man, wenn der aufgewählte Honneur dem Auspieler vor der Hand ist, die Zehn zuerst aus, wodurch der Gegner genöthigt ist auf eine ihm nachtheilige Art seine Honneur=Neun aufzugeben, die dann der Gehülfe nach Umständen gehen lassen oder nehmen kann.

Mit Aß, König und vier Kleinen in Trumpf, fange man stets mit einem der Kleinen an, weil es leicht sein kann, daß der Gehülfe einen höheren Trumpf habe, als der hinter der Hand sitzende Gegner. — Trügt diese Voraussetzung nicht, so kann man dreimal nach der Reihe Trumpf fordern, im entgegengesetzten Falle aber schone man seine Trümpe.

Aus eben der Ursache spiele man mit König, Dame und vier Kleinen im Trumpf einen Kleinen aus, weil der Gehülfe wahrscheinlich einen Honneur haben wird.

Mit Aß, König, Bube und drei Kleinen in Trumpf fange man mit dem Könige an, und lasse das Aß darauf folgen (außer wenn Einer der Gegner keinen Trumpf zuwürfe), weil sich vermuthen läßt, daß die Dame fallen werde.

Mit König, Dame, Zehn und drei Kleinen in Trumpf, werfe man den König aus, weil der Bube wahrscheinlich auf das zweite Fordern fallen wird.

Spielt aber der Gegner wieder Trumpf aus, so macht man sowohl mit der Dame als auch mit dem Zehner einen Stich, folglich zwei.

Mit Dame, Bube und vier Kleinen in Trumpf verfare man wie mit König, Dame und vier Kleinen.

Mit Dame, Bube, Neun und drei Kleinen in Trumpf werfe man die Dame aus, weil auf das zweite Fordern wahrscheinlich der Zehner fallen wird, oder man abwarten kann, ob man in der Hinterhand mit Bube und Neuner zwei Stiche macht.

Mit Bube, Zehn und vier Kleinen in Trumpf spiele man einen Kleinen aus; dagegen mit Bube, Zehn, Acht und Drei Kleinen in Trumpf den Buben, wodurch man dem Neuner einen Stich verhindert. Sehr wahrscheinlich werden beim zweiten Fordern alle Honneurs fallen müssen.

Mit Aß, König, und drei Kleinen in Trumpf, spiele man einen Kleinen an.

Mit Aß, König, Bube und zwei Kleinen in Trumpf, spielt man den König aus, um dem Gehülfsen damit anzudeuten, daß man noch Aß und Buben in der Hand habe. Der Raison gemäß wird er, so bald das Ausspielen an ihn kommt, Trumpf fordern, wobei es darauf ankommt, ob der Bube durchgehen könne.

Mit einem kleinen Trumpf macht man der Raison gemäß in folgenden Fällen den Anfang:

- a) Mit König, Dame und drei Kleinen in Trumpf.
- b) Mit Dame, Bube und drei Kleinen in Trumpf.
- c) Mit Bube, Zehn und drei Kleinen in Trumpf.
- d) Mit Aß, König und zwei Kleinen in Trumpf.
- e) Mit König, Dame und zwei Kleinen in Trumpf.
- f) Mit Bube, Zehn und zwei Kleinen in Trumpf.
- g) Mit Zehn und drei Kleinen in Trumpf.

Bei fünf Trümpfen von geringer Beschaffenheit, fängt man am zuträglichsten mit den niedrigsten an, außer man hätte Sequenzblätter von Zehn, Neun und Acht, in welchem Falle, wie bereits gesagt worden, immer mit der höchsten der Anfang gemacht wird.

Den König spielt man der Raison gemäß außer den angeführten noch in folgenden Fällen:

- a) Mit König, Dame, Zehn und zwei Kleinen in Trumpf.
- b) Mit Aß, König, Bube und einem Kleinen in Trumpf.
- c) Mit König, Dame, Zehn und einem Kleinen in Trumpf, weil zu vermuthen ist, daß der Gehülfe wieder Trumpf fordern werde, worauf man denn

in der Absicht, der Buben später zu stechen oder jetzt fallen zu machen, den Zehner vorsetzt.

Mit Dame, Bube, Neun und zwei Kleinen in Trumpf fängt man mit der Dame an. Desgleichen nur mit einem kleinen Nebentrumpf, um die Zehn des Gegners am Stiche zu hindern. Mit Bube, Zehn, Acht und zwei Kleinen in Trumpf, spielt man den Buben an, weil aller Wahrscheinlichkeit gemäß, die Neun nach zweimaligem Fordern fallen wird. Fordert der Gehülfe wieder Trumpf, so versuche man, zwischen der Hand die Achte durchzubringen. Ganz dasselbe Verfahren beobachte man, wenn außer dem Buben, der Zehn und Acht, man nur einen kleinen Trumpf in der Hand hat, wodurch man die Neun an einem Stiche hindert. Mit Zehn, Neun und Acht nebst einem kleinen Trumpf, fange man mit der Zehn an, wodurch es dem Gehülfen freigestellt wird, ob er sie nehmen oder gehen lassen wolle.

Bemerkt man in der Hinterhand, daß einer der Gegner in der Farbe, welche sein Gehülfe ausspielte, keine gute Karte vorsetzen könne, so spiele man diese Farbe in Ermangelung eines besseren Anschlages, wieder an. Weil der dritte Spieler in dieser Farbe nichts hat, bringt man den Gehülfen hinter die Hand, und nöthigt den Gegner,

öfters die Farbe zu wechseln, was auch von wesentlichen Vortheilen ist.

Hat man bereits vier Points markirt, so trachte man noch einen Point zu gewinnen, um die Hälfte des Satzes zu retten. Man schlage deshalb mit Behutsamkeit Trumpf, wenn man auch ein Honneur nebst drei andern Trümpfen hätte, was allerdings schon ziemlich stark zu nennen ist.

Hat man noch gar nichts markirt, die Gegner aber bereits sechs oder sieben, so wage man, sobald man zum Ausspielen kommt, zwei ungewisse Stiche in der Hoffnung, das Spiel dadurch einiger Maßen zur Gleichheit zu bringen. Man hat z. B. die Dame oder den Buben mit noch einem andern Trumpf, in allen übrigen Farben aber keine gute Karte, so werfe man die Dame oder den Buben aus. Durch dieses Mittel wird das Spiel des Gehülfsen, wenn er stark in Trümpfen ist, noch stärker, ist er aber schwach, so thut es wenigstens keinen Schaden.

Hat man bereits neun Points markirt und bemerkt, daß der Gehülfe in einer Farbe Renonce sei, so gebe man ihm lieber Gelegenheit seine Trümpfe anzuwenden, d. h. die Heflfarben zu stechen, als ihm die Trümpfe abzufordern, wenn man auch selbst davon genug hatte. — Steht

dagegen die Partie eins, zwei, drei, fünf, sechs oder sieben, so thue man gerade das Gegentheil, weil es sich in solchen Fällen um mehr als ein Point handelt.

C. Rücksichtlich des Stichnehmens.

Wenn man von zwei Farben Aß und König mit nur zwei kleinen Trümpfen hat, und in der vierten Farbe Renonce ist, so suche man gleich Anfangs so viele Stiche als möglich zu machen. Bekennt aber der Gehülfe eine der von uns angespielten Farben nicht, so setze man ihn ja nicht durch weiteres Anspielen einer noch nicht freien Karte dieser Farbe in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, was sein Spiel zu sehr schwächen würde. Hat jede der gegen einander spielenden Parteien fünf Stiche, und man ist sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so lasse man sich ja nicht durch die Hoffnung zwei entscheidende Tricks oder acht Stiche zu machen, abhalten, sie zu nehmen. Verliert man den gewissen entscheidenden Stich, so ist der Unterschied zwei und es verhält sich der Schade zum Vortheile in der Ungewißheit, wie zwei zu eins. — Eine Ausnahme dieser Regel ist: a) wenn es wahrscheinlich ist, sich da-

durch aus dem Matsche zu ziehen, oder b) gar die Partie zu gewinnen. In beiden Fällen kann man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren gehe.

Wenn man einige Wahrscheinlichkeit für sich hat, die Partie zu gewinnen, so wage man immer lieber einen oder zwei Stiche, als daß man die Gegner einen stärkeren Antheil an dem Spielsatze durch neues Geben erlangen läßt, als die gewagten zwei Points ausmachen.

D. Besondere, genau zu beobachtende Regeln des Whistspieles.

Ein geübter, guter Whistspieler weiß nach den ersten drei oder vier Touren, besonders, wenn er mit seines Gleichen spielt, sowohl aus den eigenen Karten, als aus dem bisherigen Gange des Spiels, auf das Genaueste zu beurtheilen, was dieser oder jener der Gegner, so wie was sein Gehülfe in der Hand habe.

Bei Anfängern ist nun freilich nicht eine so schnelle Entwicklung des Esprit de jeux zu verlangen, aber doch, daß sie dieselbe durch genaue Beobachtung folgender besonderer Regeln befördern:

a) Man merke mit größter Aufmerksamkeit alle im Laufe des Spieles herauskommenden Karten, um stets zu wissen, wie viel von einer Farbe und von welcher Qualität noch in der Hand sind. — Ohne diese Vorsicht kann man nie beurtheilen, ob diese oder jene Farbe eine Force sei oder nicht.

b) Man zähle genau die fallenden Trümpe, sonst bleibt man stets ungewiß, ob man die in Händen habende Force-Karte ohne Gefahr abgetrumpft zu werden, ausspielen könne.

c) Allein außer der angestrengtesten Aufmerksamkeit, ist noch eine richtige Beurtheilungskraft für das Eigenthümliche und die besonderen Nuancen eines jeden Spielers erforderlich; ingleichen eine stete Berücksichtigung: wie man in der Partie stehe, um das Spiel danach zu tourniren.

d) Man spiele die Farbe nicht an, welche der Gehülfe abwirft, denn er giebt eben dadurch zu erkennen, daß er wenig oder gar nichts darin habe und auf das Anspielen einer anderen warte.

e) Muß man sehr schlechter Karten wegen fürchten, groß oder klein Schlem zu werden, hat man jedoch in einer Farbe einen König mit Zwei, Drei, Vier und mehreren niedrigen Karten besetzt, so invitire man ja

nicht auf diesen König, sondern spiele lieber jede andere Farbe an, um dadurch in die Hinterhand zu kommen, und den einzig möglichen Stich auf den König zu erhalten.

Fleißige Uebung und eigene gesunde Beurtheilung bilden den guten Spieler.

E. Angenommene Verschiedenheiten im Whistspiele.

1. Whist en cinq.

Auch 5 Personen können zusammen Whist spielen, doch spielen eigentlich nur vier und der fünfte tritt als König aus. Es gilt hierbei die Regel, daß der, welcher die niedrigste Karte zieht und also zuerst Karte giebt, alle 4 (oder bei Doppelrobbern 8 Robber) hindurch sitzen bleibt, der, welcher das höchste Blatt aber zieht, zuerst ausscheidet. Beim zweiten Robber tritt dieser dann ein und kommt als Aide mit dem erst Erwähnten, immer sitzen Bleibenden, zusammen, wogegen der ausscheidet, welcher nach der höchsten Karte die nächsthöchste gezogen hat, und der frühere Aide des ersten Kartengebers dessen Platz einnimmt.

2. Whist en trois oder mit dem Strohmann.

Es wird zu 3 Personen gespielt und hier heißt derjenige König, welcher die niedrigste Karte gezogen hat. Er giebt, wie gewöhnlich, für sich, die Borhand spielt aus, der König giebt aus den Karten des Strohmanns zu und breitet die Karte des Strohmanns, wenn auch der 3. Gegner zugegeben hat, offen auf; erst dann sieht er seine Karte an. Jedoch kann der König auch für den Strohmann geben und sieht dann seine Karte zuerst, die des Strohmanns zuletzt an. Das Spiel geht nun wie gewöhnlich fort. Nach geendetem Robber wird der Spieler, der das nächstfolgende Blatt nach dem niedrigsten hatte, König und wählt seinen Platz. Auch zu vier kann man dies Spiel spielen, nur tritt immer der vierte der Reihe nach aus, während die drei andern spielen, das Uebrige geht fast ganz nach den Regeln, wie bei einem Whist en cinq.

3. Whist en deux.

Auch hier fällt noch ein Spieler aus und es spielen nur 2 Spieler, jeder mit den offenen Karten seines Aide. Da ein geschickter Spieler hierbei die ganzen beiden Karten weiß, ist das Spiel noch weit schwieriger, als en trois.

4. Cayenne-Whist.

Eine eigene, erst vor 50 Jahren aufgekommene Art ist das Whist-Cayenne. Es wird ganz wie das gewöhnliche Whist gespielt, nur daß vorher aus der Karte daneben Farbe gemacht wird und daß der Kartengeber den Trumpf aus der bereits gesehenen Karte bestimmen darf. Hält er dies nicht für zweckmäßig, so schiebt er das Atoutwählen seinem Mide mit den Worten: ich überlasse (ich schiebe) zu, der nun irgend eine Farbe bestimmen muß. Ist der gewählte à tout die Farbe, welche aufgelegt ist und Cayenne heißt, so gelten Tricks (die hier nur einfach sind) und Honneurs für den, welcher sie macht oder hat, doppelt, im Gegentheil aber nur einfach. Es ist Klugheitsregel, das Atoutwählen dem Mide eher nicht zu überlassen, als wenn man eine Figur in der Hand hat, sondern im Gegentheil lieber sonst einen à tout (nur nicht Cayenne) aus der Hand zu bestimmen, und für Jenen ist es Regel, nicht Cayenne zu sagen, als wenn er mindestens 2 Figuren in der Hand hat. Es versteht sich für Beide, daß wenn sie deux honneurs in Cayenne in der Hand haben, sie jedenfalls Cayenne nennen. Ausnahmen von der Regel sind, wenn man z. B. als Kartengeber 5 à tout mit 2 Bildern und gute Hand-

Karten in der Hand hat, wo man dann Cayenne sagt, in der Gewißheit, mehrere Tricks zu bekommen, und in der Hoffnung, daß der Maide vielleicht Eine Figur hat, oder wenn man ganz schlechte Karten ohne irgend eine vorherrschende Farbe und ohne Bilder hat, wo man es doch überläßt, hoffend, daß der Maide doch in irgend einer Farbe die Honneurs haben und diese wählen werde.

Neuerdings findet das bes. Bezahlen gewisser Glücksfälle sehr häufig Statt, nämlich: deux honneurs mit 1 Point, das von quatre honneurs mit 2, cinq honneurs in der Hand mit 3 Points, bei Cayenne doppelt. Hat man gar keinen à tout in der Hand, so bekommt man auch 1 Point, doch bezahlt diesen der Maide nicht mit. Carte blanche, d. h. Karten ohne irgend ein Bild, wird zuweilen mit 1 Point, 3 Aß in der Hand mit 1, 4 Aß mit 2 (auch 3) Points bezahlt. Man nennt diese Accidenz zu dem Spiel, die nicht notirt, sondern aus der Hand bezahlt wird, Schäfchen. Die hier aufgestellten Regeln erleiden nun aber nach Ort und Gegend viele Abänderungen, da sie blos Regeln der Convenienz sind.

5. Short-Whist.

1. Fünf Points machen eine Partie. Ein angelegtes Point kostet eine Triple-Partie. Drei Points ange-

legt, retten eine Double-Partie. In England gilt die Consolation oder der Robber nur zwei.

2. Bei vier angelegten Points zählen die Honneurs nicht mehr.

3. Beim Ziehen um den Partner spielen die beiden Höchsten und die beiden Niedrigsten zusammen; der Niedrigste giebt und wählt Platz und Karten. — Das Aß ist die niedrigste Karte. Wenn zwei oder drei gleiche Karten gezogen werden und nachgezogen werden muß, so behält die vorher niedrigste den Vorzug, wenn auch beim Nachziehen noch niedrigere gezogen werden.

4. Jeder Spieler hat das Recht, die Karte zu meliren; aber der Geber hat das Recht, wenn er will, noch nach zu meliren. Wenn einmal coupirt ist, dürfen die Karten nicht verändert werden.

5. Wenn beim Coupiren weniger als vier Karten von oben genommen, oder unten liegen gelassen werden, gilt es nichts, und es muß wieder coupirt werden.

6. Sollte eine Karte beim Coupiren gesehen werden, so muß wieder melirt und coupirt werden.

7. Der Geber darf die Karten auf dem Tische nicht anrühren, um einen gemachten oder vorgeblichen Fehler beim Geben wieder gut zu machen; er darf nur von einer Parzelle eine Karte zurücknehmen; d. h.: wenn er zwei

Karten aus Versehen fallen läßt und bereits eine auf die nächste Parzelle gegeben hat, so ist es als vergeben anzunehmen.

8. Wenn der Geber durch seine eigene Schuld eine Karte aufwirft, so kann die Gegenpartei, wenn sie selbe nennt, eine neue Donne verlangen, so lange der Trumpf noch nicht aufgeschlagen ist; aber eine Karte vista, die im Spiel umgekehrt liegt, verpflichtet immer zu einer neuen Donne.

9. Wenn aber einer der Gegenpartei die Karten während des Gebens anrührt, so kann sie unter keinem Umstand eine neue Donne begehren, und wenn vergeben würde, kann der Geber nochmals geben.

10. Wenn einer außer seiner Tour giebt, kann er nur so lange daran verhindert werden, als noch nicht der Trumpf tournirt ist, später gilt die Donne, und die Karten können auch nicht zurückgewechselt werden.

11. Hat ein Spieler nur 12 Karten, so gilt die Donne und derselbe ist für jede Renonce die er macht, verantwortlich, wenn das Spiel richtig war, hat aber einer 14 Karten, so ist die Donne verloren. „Zählt die Karte beim Sortiren,“ ist die erste Regel.

12. Wenn der Geber die letzte Karte auf die andern fallen läßt, ehe sie umgekehrt oder gesehen wurde, ver-

liert er die Donne; man kann selbe aber auf die Seite legen, bis die Wetten oder das vorige Spiel regulirt ist.

13. Der Geber soll die Atoutkarte liegen lassen, bis er selber ausgespielt hat; später darf Niemand verlangen, sie zu sehen, ob zwar zu jeder Zeit gefragt werden kann, was Atout ist. Nachdem das erste Loos umgekehrt ist, kann die Atoutkarte gefordert werden, wenn sie noch auf dem Tische liegt.

14. Jeder Spieler kann, bis das Levé umgedreht ist, verlangen zu wissen, wer eine jede Karte gespielt hat, oder daß ein Jeder die seinige vor sich hinlege. — Vormals mußte der, welcher berechtigt war, eine Karte zu fordern, selbe vor dem Ausspielen fordern; jetzt aber ist mit Recht das Gegentheil bestimmt worden.

15. Wenn ein Spieler nicht Karte zugiebt, und eine übrig behält, so haben die Gegner die Wahl, eine neue Donne zu verlangen oder nicht.

16. Wenn der dritte Spieler vor dem zweiten spielt, kann der vierte oder letzte vor seinem Partner spielen; wenn der vierte vor dem zweiten spielt (sein Partner), kann man den zweiten verpflichten, das Levé zu machen oder das Gegentheil.

17. Nachdem vier Karten ausgespielt sind, findet

keine Verbesserung von Fehlern, außer der Tour gespielt zu haben, statt.

18. Versehen im Markiren der Tricks können zu jeder Zeit während der Partie berichtigt werden. — Dasselbe gilt von den Honneurs, wenn bewiesen wird, daß sie bei Zeiten angesagt worden sind, das ist, ehe die Trumpf-Karte der nächsten Donne umgewandt wurde.

19. Wenn Jemand vor seiner Zeit anspielt, so können die Gegner diese Karte jeder Zeit begehren, oder aber zur selben Zeit von dem Partner, der da hätte spielen sollen, irgend eine Farbe.

20. Wenn einer, der einen Trick gewonnen zu haben glaubt, wieder ausspielt, bevor sein Partner zugegeben hat, können die Gegner den letzteren verpflichten, den Trick zu gewinnen.

21. Damit eine gezeigte Karte gefordert werden kann, muß sie von den andern getrennt gewesen sein und genannt werden. Sollte der, welcher fordert, eine unrechte nennen, so kann man von ihm die höchste oder niedrigste von irgend einer Farbe während der Donne verlangen.

22. Eine aufgezeigte Karte oder Farbe muß, ehe ausgespielt wird, gefordert werden; aber man kann auch ver-

langen, daß er warte, und die Gegner können sich wegen der Forderung berathschlagen.

23. Eine Karte kann nicht nur gefordert werden, wenn sie gezeigt wurde, sondern auch, wenn auf irgend eine Art angedeutet wird, daß man selbe habe.

24. Sticht einer mit Atout eine Farbe aus Versehen, und der Gegner giebt eine kleine darauf, so kann er sie zurücknehmen, ohne nachher gefordert zu werden, und den Trick mit einer höhern gewinnen.

25. Auf den Tisch niedergeworfene Karten müssen liegen bleiben, und können gefordert werden.

26. Wenn Jemand declarirt, daß er die Partie gewinnen kann, oder eine gewisse Anzahl Levés, oder so spricht, daß er dadurch seinen Partner in Kenntniß setzt, daß er entweder gute oder schlechte Karten hat, so kann man ihn verpflichten, seine Karten auf den Tisch zu legen, und sie können gefordert werden.

27. Jeder hat stets das Recht, zu fragen, welche Farbe Atout ist, aber nicht, welche Karte aufgeschlagen war.

28. Jeder Spieler hat das Recht, den lezt tour- nirten Levé zu sehen, jedoch nicht mehr als 8 Karten.

29. Für eine Renonce kann man auf drei Arten die Strafe begehren, und diese hat vor jeder andern Art von Points das Vorrecht. — Entweder können drei

Levé's denen, die renoncirt haben, abgenommen werden, oder drei Points von dem, was sie angelegt haben; oder drei können von den Gegnern angelegt werden. — Aber auf keinen Fall können die, welche renoncirt haben, mehr wie vier anlegen, wenn sie auch dessen ungeachtet genug gewonnen hätten, um die Partie auszumachen.

30. Eine Renonce ist nicht eher etablirt, als bis der Renoncirende oder sein Partner wieder ausgespielt haben, oder das Levé umgedreht und die Hand abgenommen ist; aber dann können die Gegner die höchste oder niedrigste Karte in der Farbe begehren, oder die während der Donne gezeigte Karte.

31. Wird eine Renonce reclamirt und die Gegenpartei hat die Karten zusammengeworfen, so kann man sie, wie oben bestimmt, anlegen oder abnehmen.

32. Nachdem zur nächsten Donne coupirt ist, kann keine Renonce mehr reclamirt werden.

33. Wer während des Spieles durch Worte oder Gebärden zeigt, daß er zufrieden oder unzufrieden mit seines Partners Spiele ist, — Bemerkungen macht, oder Fragen stellt, die nicht, besonders nach den Regeln des Whist erlaubt sind, verfällt in die Strafe von Einem Point, der angelegt oder abgezogen werden kann, nach Gutdünken der Gegner.

34. Sieht der Geber die unterste Karte an, so verliert er die Donne.

35. Wer seinen Gleichmuth beim Spielen nicht behält, oder ärgerliche Redensarten sich erlaubt, sollte auf immer von der Partie ausgeschlossen werden.

In einigen Clubbs in London verliert der, welcher ungebührlich Honneurs anlegt, so viele Points, wie diese betrogen — eine Regel, die allgemein werden sollte.

F. Erklärung der beim Whistspiele üblichen besondern Ausdrücke.

Aide, der Freund, Gehilfe, Mitspielende. Vergl. Partner.

A tout, auf deutsch: — zu Allem, weil die drei andern Farben damit gestochen werden.

Cinq premières, die fünf ersten Stiche.

Coupiren, die Karten abheben; im weitern Sinne stechen, einen Stich an sich bringen.

Donne, das Geben der Karten.

En main, in der Hand; derjenige, welcher nach einem gewonnenen Stiche am Ausspielen ist.

Finesing; dieses Ausdruckes bedienen sich die Engländer, wenn man, sobald eine Farbe ausgespielt wird, worin man die höchste Karte nebst der auf sie folgen-

den dritten hat, letztere versetzt und darauf ankomen läßt: ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, allenfalls die zweite von der höchsten habe. Hat er sie nicht, was sich immer, wie zwei zu eins verhält, so erlangt man durch diesen Versuch einen Stich mehr, als man sonst gemacht haben würde, daher fineßiren.

Force, die Stärke in einer der vier Farben; forciren, zum Stechen nöthigen.

Forcing, wenn man seinen Gegner durch das Ausspielen einer Farbe die er nicht hat, mit Trumpf zu stechen nöthigt, oder forcirt.

Hinterhand, ist im Whist von sehr wesentlichem Nutzen, weil der darin sitzende Spieler auf die ausgeworfene Karte zuletzt zuzugeben hat.

Impasse, dasselbe was Fineßing.

Invite, invitiren, ein niederes Blatt von seiner Forcefarbe anspielen, den Gehülfsen einladen, dasselbe durch eine Stichkarte zu nehmen und die Farbe nachzubringen.

Karte vista, die gesehene Karte.

Lesen, gleichbedeutend mit Stiche.

Long Trumpf, ein oder mehrere Trümpfe, die einer der Spieler noch übrig hat, wenn die andern schon alle heraus sind.

Loose Card, ein Blatt, auf das man keinen Stich machen kann, daher es zum Zuwerfen taugt.

Meliren, mischen.

Navette, siehe See-Saw.

Odd=Trif, der ungrade Stich, der markirt wird, indem die Points nur vom sechsten an gerechnet werden. Hat die eine Partie sieben Stiche, so sind bei der anderen nur sechs, und erstere markirt den Odd=Trif. Acht Stiche werden für zwei, neun für drei und sofort gerechnet.

Partner, Gehülfe. Im Whist die beiden einander gegenüber sitzenden Spieler, welche gemeinschaftlich Partei gegen den Nachbar zur Rechten und Linken bilden.

Phaser, Vertauschung des Kartenspieles, mit welchem man geben sollte, gegen jenes, dessen sich die Gegner bedienen; was ohne einstimmige Bewilligung nicht geschehen darf.

Rebours oder Reverse, heißt „umgekehrt“, z. B. wenn man stark in Trümpfen ist, spielt man auf diese Weise schwach auf die entgegengesetzte.

Renonce, wenn man von einer Farbe gar keine Blätter in der Hand hat.

Revolee, ein Ausdruck, durch den man auf eine bestimmte Weise das Verläugnen der angespielten Farbe

von Seiten eines Spielers im sträflichen Sinne bezeichnet.

Kobber oder **Kubber**, ein verabredetes Spiel, das aus zwei, drei oder fünf Partien bestehen soll. Man muß nämlich, um den Kobber zu gewinnen, entweder zwei Partien hinter einander, von dreien zwei, oder von fünf drei gewonnen haben.

Score, die Anzahl der markirten Points.

See=Sam, wenn jeder der beiden Partner in einer besondern Farbe Renonce hat, und sie einander diese Renoncen wechselseitig zum Trumpfen zu spielen.

Singleton: das einzelne Blatt was immer für einer Farbe, von der man weiter keines in der Hand hat.

Slam, **Schlem**, wenn eine Partei alle Stiche macht; klein Slam (**Schlem**) sind zwölf Stiche, groß Slam alle dreizehn; ersteres wird gewöhnlich mit drei, letzteres mit sechs Points markirt.

Surcouper, überstechen, das ausgespielte und bereits gestochene Blatt mit einem noch höhern Trumpfe stechen.

Tenace, wenn man die höchste Karte und die dritte nach der höchsten in der Hinterhand hat; und die dazwischen gehörende in des Gegners Hand befindliche fängt.

Tricks: im weiteren Verstande: Stiche oder Levés,

im engeren und gebräuchlicheren: nur diejenigen Stiche, welche man mehr als die Gegenpartei hat, und markirt werden.

Trumpf, vom lateinischen Triumphus, f. A tout.

Vorhand, der, welcher auswirft, zuerst seine Karte hinwirft.

Sächsische
Landesbibliothek
Dresden

~~X~~

Schlossb. Kr. Dippoldiswalde

Angeb.: 2. Ex. Spiele A
1. Ex. Luchi 38. VI

24. 80. 3367
X

angeb. digital PPN: 380571154

