

# Spielregeln für den Flirt

Von Hertha Pauli

Da Flirt weiter nichts ist als ein Spiel — denn würde es mehr, so bliebe es ja kein Flirt —, ein Gesellschaftsspiel, an Beliebtheit freilich kaum einem anderen zu vergleichen, so ist es nicht zu verstehen, daß man noch keine Spielregeln für ihn erfunden hat. Um so mehr als in der Welt kein anderes Spiel häufiger gespielt wird; denn man spielt es immer, wenn man sonst nichts zu sagen hat. Ueberdies ist es, wenn es auch in der Regel nur zu zweit und nur um die Ehre gespielt wird, keineswegs ein einfaches Spiel; es bedarf auch bei natürlicher guter Veranlagung der Kenntnis gewisser Grundregeln.

1. Reize vorsichtig und nicht zu hoch, vor allem überreize dich nie. Laß immer noch etwas zu erraten übrig.

2. Deine Ansage muß möglichst reell sein. Denn nur auf sie hin kann der andere seine Meinung äußern und das

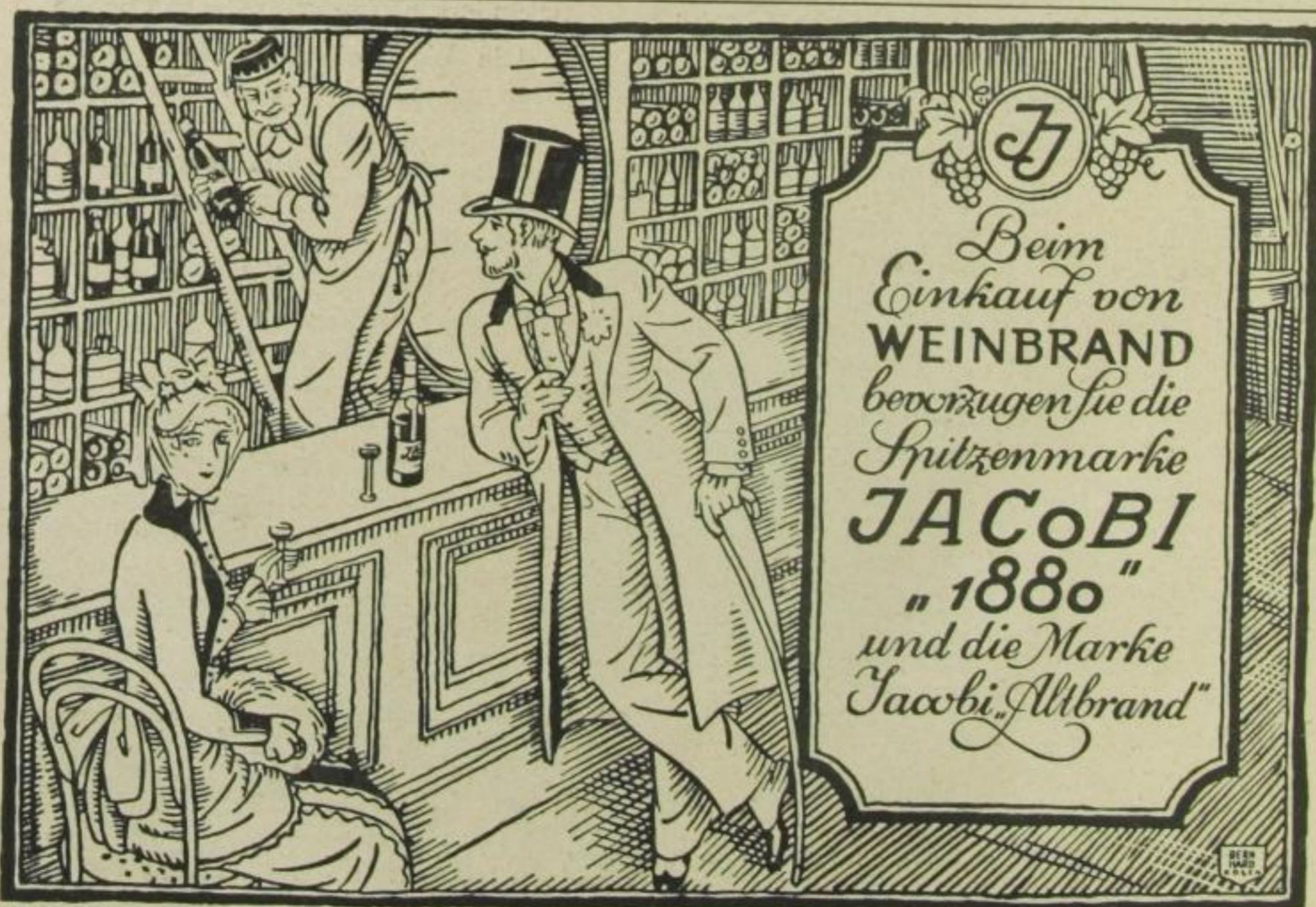
Spiel erhöhen, oder wenigstens seine Stärke zeigen.

2. Bluffen darfst du nur aus Verteidigungsgründen, wenn das Spiel schon in der Gefahrzone ist. Vergiß nicht, daß das Spiel aus ist, wenn einer sein Ziel erreicht hat.

4. Decke deine Karten nicht zu rasch auf, das ist gefährlich. Und vor allem: behalte für den Schluß stets möglichst viele Trümpfe in der Hand!

5. Laß es nicht merken, wenn dir eine Farbe, zum Beispiel Herz, ganz und gar fehlt; denn das ist kein Fehler, solange nur Herz nicht Trumpf ist, im Gegenteil: wenn der andere sein Herz ausspielt — kannst du es mit deinem Trumpf stechen. Wenn du freilich Herz hast, so mußt du Farbe bekennen, sonst ist das Spiel für dich verloren.

6. Vergiß nie, daß Flirt ein Verständigungsspiel ist. Allein kannst du es



JACoBI „1880“: RM 8.-  $\frac{1}{2}$ , Orig. Flasche \* JACoBI „ALTBRAND“: RM 5.50  $\frac{1}{2}$ , Orig. Flasche