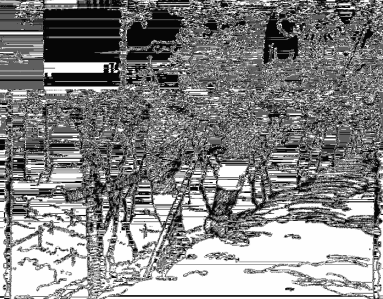


921



Das Buch gehört mein  
Dr.  
Otto Kudli



Das  
**Tiroler National-**

oder

**Verlaggs-Spiel**

erklärt

von einigen Etschländern.



Der Erlös ist einem milden Zwecke gewidmet.



**Innsbruck.**

Verlag der Wagner'schen Buchhandlung.

**1853.**

(I A-2566)

AS 2267

---

Druck der Bayerischen Staatsdruckerei

---

## V o r w o r t.

---

Im untern Gijakthale und den umliegenden Gebirgen ist bei dem Volke ein sehr einfaches Kartenspiel im Gebrauche. Es wird von zwei oder mehreren Personen gespielt; nur drei Karten ohne a tout werden ausgegeben; und die aus Farbe und Rangordnung entspringenden Combinationen: Spiel, Herz, Jung, Hanger und Gleich — zählen dem Besizer nach dem höheren Grade ihrer Beschaffenheit, und entscheiden den Sieg. Kunst und Malice haben daran keinen Antheil; die Karte vertritt nur die Stelle des Würfels.

Obwohl sich die Erfindung dieses Spieles mehr Ortschaften zueignen, als einst um die Wiege Homers zankten, — weshalb man es mit gleichem Fuge das Brixner-, das Kastel-

ruter- oder das Wölfer-Spiel nennen dürfte,  
— scheint doch der Kittnerberg darauf am  
meisten Anspruch zu haben, nicht nur weil es  
auch auswärts unter dem Namen Kittner-  
Spiel bekannt ist, sondern weil auf jenem Ge-



Teufelsgewalt muß es gehen." Der Italiener kennt unsere Spiele nicht, er hat seine eigenen Karten, und verabscheut die unsrigen; allein sein deutscher Nachbar ist ein eben so gewandter als leidenschaftlicher Giltspieler, und weil ihm seine Muttersprache gerade kein passendes Wort darboth, die neu einzuführende Figur zu charakterisiren, entlehnte er aus der ihm eben so geläufigen wälschen den Berloch und germanisirte ihn zum Berlagg.

Das Geburtsjahr des Berlaaa können wir nicht genau angeben, weil er ein Produkt der Menschheit und nicht einer Nation ist. Er wurde zuerst in der Gegend von Gießen bekannt, und wurde bald in den Berlagg, den Giesel, Giebener; später wurde die Würde auch auf den Giesel, Ober und Unter ausgedehnt, bis endlich unsere jüngste Zeit,

von dem der Monarchie und Verfallenen die Gattung Giesel dieses Vorjages verlorstig erklärte, und das Recht der Berlaaa-Gattung auf die Gattung Giesel übertrug.

Seit der Berlagg angekommen ist, ist das alte Giltspiel in Verfall; es ist völlig außer Gebrauch, und wird

nen ist, geriet  
ist jetzt schon  
nächstens der



Und nicht mit Unrecht; — denn obwohl wir im Allgemeinen den sitzenden Spielen nicht das Wort reden wollen, behaupten wir doch, daß sich das Verlagspiel unter denselben vortheilhaft auszeichne. Es kann nicht leicht ruinöse Verluste nach sich ziehen, weil seine Abtheilung nach Parthien den Wechselfällen des Glückes bestimmte Gränzen setzt; es nimmt nicht

Spieler in Anspruch; es unterhält im Gegensatz zum stummen Hinflarren von vier zu einem Kobber verurtheilten Selbstweinigern eine fortwährende oft in große Heiterkeit überspringende Conversation; es fördert neue Witzwörter und originelle Kernsprüche zu Tage; kurz — es ist

keineswegs eine Selbstspeculation für Kobschreier und Juden, sondern was es eben sein soll, — ein Erholungs-Spiel.

Ohne uns deshalb im Tone der heutigen Ankündigungen das Verdienst beizumessen, einem scheinenden Bedürfnisse der Zeit abgeholfen zu haben, begnügen wir uns einfach die Zwecke auszudrücken, die wir bei Herausgabe dieser kleinen Schrift im Auge hatten.

Man müsse stehen für in patriotischem

Wenn es dessenungeachtet bedünken möchte,  
daß wir unseren Mund etwas zu voll genom-  
men, der bedenke, daß der Verlaggspieler von  
Natur aus ein Ratscher ist; was aber  
Ratschen sei, darüber verweisen wir auf  
den Text.

---

Das Perlagg-Spiel wird mit den sogenannten deutschen Karten gespielt, welche in einem großen Theile des südlichen Deutschlands und der Schweiz beim Volke gebräuchlich sind. Diese entsprechen den französischen, nur daß sie statt 52, bloß 32 Blätter enthalten. Das Spiel würde zwar an seiner Eigenthümlichkeit verlieren, wollte man sich dabei anderer als der deutschen Karten bedienen; man ist aber nicht gezwungen, sich dafür zu entscheiden.

Man muß es,  
 die Sechser,  
 weglassen.  
 ohne Rang-  
 (ur) Scheit,  
 (tröfle).  
 h) folgender  
 (nser, as).

vorzieht, oder keine anderen haben  
 mag es auch mit diesen spielen, n  
 wie beim Piquet, Préférence u. a. m.  
 Fünfer, Vierer, Dreier und Zweier  
 Das Spiel hat vier Farben  
 ordnung unter denselben: Herz, (coeur)  
 (carreau) Laub, (pique) und Sichel  
 Jede Farbe zählt 8 Blätter nach  
 Rangordnung:

5. Zehner
6. Neuner,
7. Achter,
8. Siebener — Spitz.

1. Aß, (As), (Jack), (Bötsch), (Cinq)
2. König, (roi).
3. Ober, (Dame, dame).
4. Unter, (Valet, valet, cavallo)



Auch sechs Personen können Antheil nehmen, wo dann drei und drei zusammenhalten und eine Partei ausmachen; es können auch zwei oder mehrere ohne einen Kameraden jede für ihre eigene Rechnung spielen. Diese Verfahrensweisen sind jedoch minder gebräuchlich, und das schönste ist unstreitig das Spiel in Bieren, wobei der höchste Grad der Spannung mit der überraschendsten Lösung erzielt wird, ohne der nöthigen Evidenz und Ordnung Eintrag zu thun.

Wer die höchste Karte gezogen, hat das Recht die Karten zu geben. Im Verlaufe des Spieles steht dies Recht immer derjenigen Partei zu, welche die unmittelbare vorhergehende Parthie verloren hat. Der Ausgeber mischt, läßt von seinem Nachbar rechts abheben, (*couperen*), gibt dann zuerst dem Nachbar links und so der Reihe nach Jedem das erste Mal drei und das zweite Mal zwei Karten, und schlägt zuletzt einen *Trumpf* (*a tout*) auf.

Wird beim Geben zufällig eine Karte aufgedeckt, so ist derjenige, dem sie zugebracht ist, nicht schuldig dieselbe anzunehmen, sondern er hat die Wahl, sie zu behalten, oder zu verlangen, daß neu ausgegeben werde.

Es sind demnach von den 32 Blättern 20 im Spiele, je 5 in einer Hand, Eins liegt als *Trumpf* auf, und 11 bleiben auf dem Tische

unberührt liegen, und sollen ein Geheimniß bleiben, damit der Berechnung nicht zu sichere Daten geliefert werden, auch dem Zufall ein Spielraum gelassen sei, und so über dem Ganzen oft

Sub. auf.

ist jedoch allgemein gebräuchlich, daß der

geht auch die letzte Karte, welche unter

liegt, alsdann mit den übrigen

ein zufälliger Wechsel nicht

werden

der spielt nach Varianten und läßt die

ohne bestimmte Summe gelten. Die

ist aus dem größten

(Punkten, points); gewöhnlich spielt man

Spiele und wobei

man, das

werden

gebildet; man

auf die Mitte des

die

die

die

die

guten Grund hat, wie man später sehen wird; ist aber die Parthie geendet, dann wird die ganze Aufschreibung gelöscht, um einer neuen Platz zu machen, und es bleibt nur der Kreis, in den der Gewinne Theil die Zahl der gewonnenen Max-

~~den Markt macht.~~

Eine gewonnene Parthie heißt ein Roggese, weil es früher der Brauch war, die gewonnenen Parthien mit ebenso vielen Kugeln »Roggese« auf der Tischdecke zu notiren.

Man spielt einfach oder mit Double; das Letztere ist gewöhnlicher. In diesem Falle muß der verlierende Theil bei Beendigung der Parthie mehr als die Hälfte der festgesetzten Points markirt haben, also 6, wenn man auf 11, 7 wenn man auf 13 Striche spielt u. s. w., sonst verliert er den Einsatz doppelt. Der Matsch oder die Strafe des Dreifachen, wenn ein Theil beim Ausgange der Parthie noch gar nichts markirt hat, ist nicht im Gebrauche.

Jede Parthie umfaßt in der Regel mehrere Abschnitte oder Spiele; ein Spiel ist aber vorüber, wenn alle 20 Karten ihre Bestimmung erfüllt haben, und zusammengeworfen werden, um wieder neu ausgegeben zu werden. Das geringste Resultat eines Spieles ist, daß der eine Theil nur Einen Point, der andere aber gar keinen macht; das größtmögliche Resultat wäre

vorhanden, wenn ein Theil 11 Points machen, somit zugleich mit dem Spiele auch die Parthie enden würde. Jeder Theil schreibt die Striche (points), welche er gemacht hat, während des Spieles oder unmittelbar nach Beendigung des selben auf, und ist zugleich die Parthie geendet, so wird das Resultat durch die entsprechende Abänderung der Ziffer im Kreise bemerkt. Der Gegen-Parthei steht hiebei die Controlle zu. Auf-

schreiben, ändern, löschen und kontrollieren.  
 der Punkt ausgepielt  
 hat zu gelten, und  
 weder von der einen  
 e Raum gegeben, nach

und zum Manieren von  
 den berschütigen, nämlic  
 e Gleich und der

Auf Karten sind, je  
 Parthei drei oder mehr.

Stiche (leaves) machen. Welche Parthei nun

wird aber auf folgende Weise: Der Nachbar

der Parthei die Karte  
 Karte auf dem Tische die  
 Zeitpunkt gefahrlos steht  
 wird keinen Reclamationen  
 noch von der anderen Seite  
 dem Spielmanne  
 Maniere, welche haben  
 einem oder mehreren Stic  
 ist: das Spiel, da  
 hanger

Da in jeder Hand  
 muß notwendig die eine

links vom Ausgeber hat die Vorhand und spielt aus, indem er seine Karte vor sich hinlegt, und so geht es der Reihe nach herum bis zum Letzten. Der den Stich gemacht hat, zieht ihn nicht ein, sondern legt die zweite Karte, die er ausspielt, neben die erste rechts, und diesem Beispiele folgen auch alle Uebrigen. Der den zweiten Stich macht, spielt die dritte Karte aus, und legt sie neben der zweiten rechts vor sich hin, und in dieser Ordnung geht es so lange fort, bis das Spiel, d. h. die Mehrzahl der Stiche, zu Gunsten einer Parthei entschieden ist, indem Jeder seine Karten nach der Reihe, wie sie gespielt wurden, vor sich liegen läßt. Diese Verfahrensweise findet natürlich keine Anwendung mehr, sobald eine Parthei, sei es gleich von Anfang, sei es nach dem ersten oder zweiten Stiche u. s. w., das Spiel gut gelassen, d. h. der andern Parthei zuerkannt hat, was sehr häufig geschieht, um nicht Karten herabzulegen oder zu verrathen, welche noch bei der Entscheidung der zwei anderen Momente, Gleich und Hanger von Wichtigkeit sein können.

Trumpf (a tout) sticht die anderen Farben. Es ist Regel Farbe zu bekennen, d. h. welche Farbe ausgespielt wurde, die muß, wenn man sie hat, nachgespielt werden, auch dann, wenn

die Karte des Anspielers von einem Zwischenmann mit Trumpf gestochen worden wäre.

Wenn man Farbe und Trumpf hat, kann man auch den letzteren nehmen, wenn man aber keine Farbe hat, kann man was immer zugeben, und ist nicht schuldig abzutrumpfen.

Man ist auch nicht schuldig Farbe mit Farbe zu überstechen, sondern kann Farbe zugeben, nachgeben (lachiren).

Das einmal ausgespielte und losgelassene Blatt kann nicht mehr zurückgenommen werden, ausgenommen es müßte geschehen, um Farbe zu bekennen.

In der Trumpf-Farbe hat eine andere Rangordnung statt; die höchste Karte ist der Trumpf-König, dann kommt der Siebener oder Spiz, dann der Ober, zuletzt der Unter. Diese vier nennt man die Verlaggen. Hierüber gibt es viele Variationen; in einigen Orten spielt man bloß mit einem Verlag, in andern mit mehreren, sogar mit sieben. Einige lassen bloß den Schell-Siebener-Schello bello — als Verlag gelten, andere bloß den Herzkönig, den sie dann Kadezky heißen; wieder Andere lassen eine von diesen beiden Karten und dazu noch den Trumpf-Siebener, Ober und Unter gelten. Am meisten ist jedoch die