

zuerst angeführte Art im Gebrauche und deshalb wird auch nur von derselben die Rede sein.

Wenn der Ausgeber einen Verlag zum Trumpf aufschlägt, so hat er das Recht und die Pflicht ihn abzutauschen, und einen andern Trumpf dafür hinzulegen, wenn er einen solchen besitzt. Er kann auch einen höheren Verlaag um einen

der Ober vom Spitz und dieser vom König gesto-
 chen, wenn alle „Trumpf=As“ getauft worden sind.
 Ebenso wird der Trumpf=Unter, wenn man ihm eine
 andere als die Trumpf=Farbe beilegt, und ihn
 z. B. Laub=Zehner tauft, als besserer Laub=
 Zehner den wirklichen überstechen, hingegen
 wieder vom Ober, Spitz und König, wenn sie
 ebenfalls so getauft würden, als von noch bes-
 sere n Laub=Zehnern gestochen werden. Der Ver-
 lag kann aber immer nur die Bedeutung und
 Wirkung Einer Karte haben, weshalb der
 Trumpf=König, wenn er z. B. Laub=Siebener
 getauft worden ist, Laub=Siebener bleibt, und
 folglich ohnehin er sonst die höchste Karte im

sehr oft ein dritziges, nicht selten ein vierfaches, und zuweilen sogar ein fünffaches Gleich zu Stande bringen kann. Die Güte des Gleichs wird zuerst durch die Zahl der Glieder, aus denen es besteht, und bei gleicher Anzahl durch ihre Rangordnung bestimmt. So sind zwei As besser als zwei Könige, und drei Siebener besser als zwei As. Sind Zahl und Rangordnung

ich z. B. Herz=As und Herz=Dber, und einen Verlag dazu, so verwandle ich ihn in Herzkönig, und gewinne dadurch einen dritzigen Hanger höchst.

Nachdem so die Elemente des Spieles erklärt sind, handelt es sich um die Art und Weise dieselben in Anwendung zu bringen. Die Parthei, welche das Spiel macht, oder den Hanger oder das Gleich besser hat, zählt für Jedes derselben Eins. Dies kann stillschweigend geschehen, wenn nämlich beide Partheien nicht für gut finden, vom einen oder anderen der drei genannten Momente ausdrücklich Meldung zu machen, wo dann nach herabgelegten Karten lediglich das Resultat derselben den mit Stillschweigen übergangenen Punct entscheidet. In der Regel wird jedoch sowohl über das Spiel, als über Gleich und Hanger eine besondere Wette angetragen.

Dies nennt man Biethen und geschieht mit den Worten: Gilt's Spiel? Gilt's Gleich? Gilt der Hanger? In der Zeichensprache wird das Spielbiethen dadurch ausgedrückt, daß man dem Ausspielenden seine

Meint sie nach ihrer Karte die Wette nicht annehmen zu können, so antwortet sie: Gut's Spiel, oder Gut der Hanger u. s. w.; dann hat der biethende Theil das Recht für das Gutgelassene sich sogleich Eins aufzuschreiben, und es ist nicht mehr davon die Rede.

Glaubt sie aber die Wette annehmen zu können, dann antwortet sie: "halten". — Was gehalten wurde zählt demjenigen, der es am Ende besser ausweist, zwei.

Hofft endlich die Gegenparthei rücksichtlich des Gebothenen ganz sicher obzusiegen, dann sagt sie: "Drei!"

Durch dieses Drei sagen wird die Stellung beider Theile geradezu umgekehrt; der An-

oder Fünf zurückzugeben. Auf diese Weise kann die Wette bis zum Ausgang der Parthie hinausgetrieben werden, was mit dem Rufe: Aus! angedeutet wird.

Schon aus dem Gesagten ergeben sich folgende Gesetze: 1. Nur derjenige Theil, dem es zusteht zu halten, darf weiter steigern, und nicht auch der andere. Wenn also A drei gesagt hat, so kann B sie einfach halten, und sie mit der Wette ihre Gränze setzen.

A darf nicht mehr weiter gehen und Vier sagen; erst dann, wenn B ihm Vier erwiedert hätte, kann er Fünf zurückgeben.

2. Die Steigerung läßt keinen Sprung zu; B darf also, wenn ihm A Drei sagte, nicht Fünf oder Sechs, sondern bloß Vier zurück sagen.

3. Die Wette kann in jedem Grade der Steigerung dadurch abgelehnt werden, daß man den biethenden Theil die von ihm ausgesprochene Zahl minder Eins schreiben läßt.

Die Wette kann auch durch Dreifachen gelöst werden.

gesetzt. Deswegen wird die Aufschreibung durchstrichen, wenn eine Parthei auf 10 steht. Wer auf 9 steht, kann nur mehr Eins biethen. Biethet er mehr, so verfällt er zwar deshalb in keine Strafe, aber die Gegenparthei kann ihn verhalten, sich nur auf Eins zu beschränken. Außer den erwähnten Fällen steht es jedem Theilnehmer frei in was immer für einem Stadium des Spieles zu biethen, wie es ihm eben beliebt, und die Gegenparthei muß immer unmittelbar darauf Antwort geben.

2. Wer das Spiel biethet oder haltet, oder darin Drei u. s. w. sagt, muß die Spielfarbe haben, und am Ende auf Verlangen vorweisen. Wenn Einer Eine Karte anspielt, ist der Stich so lange schwebend, bis die vierte Karte gefallen ist. Die Farbe der zuerst angespielten Karte ist, während der Stich schwebt,

verbunden, es wirklich zu haben. Hat er keinen Hanger oder kein Gleich in natura, besitzt aber einen Verlag, der noch nicht getauft ist, dann muß er diesen verwenden, um das Ausgesprochene, sei es nun Hanger oder Gleich oder beide zu machen, auch dann noch, wenn er sie im Verlaufe des Spieles schon gut gelassen hätte.

Es geschieht zuweilen, daß wenn ein Theil in der Parthie noch ziemlich zurück ist, der andere aber auf 8 oder gar auf 9 steht, und zugleich eine vorzüglich gute Karte bekommt, dieser Theil, welcher den Sieg schon bereits in den Händen hat, die Karten herabweist, um das Spiel nicht unnützerweise in die Länge zu ziehen. Namentlich die Parthei, welche auf 9 steht, und einen vierfachen Hanger höchst, ein solches Gleich, oder gar ein Fünffaches hat, mag die Karten herabgeben, wenn sie es gebrothen hat, und es

der Gefahr einen Dreier von der Gegenparthei zurückzufrieden. Hat der Spielgewinner weder Gleich noch Hanger, dann schreibt dies der Gegner, wenn er es wirklich besitzt und vorweist. Hat der Spielgewinner Hanger und Gleich gewiesen, dann ist auch der Gegner nicht schuldig zu biethen, sondern er kann das Fragliche besser weisen, abweisen. Der meißende Spieler

mand mehr sein besseres Gleich oder seinen besseren Hanger geltend machen.

Es kömmt hier ferners zu bemerken: Dem Hanger oder Gleich gut gelassen wurde, der ist nur schuldig einen solchen oder ein solches, wie gering es auch sein möge, zu weisen, nicht aber auch seine übrigen Karten herzuzeigen, oder anschauen zu lassen, welche ihm nach dem Weisen noch in der Hand bleiben.

Bei Beendigung der Parthie gilt die Hauptregel: Das Vorgebothene, d. h. was zuerst gebothen wurde, zieht vor. Hätten also beide Theile 9 und wären alle Drei und zwar der Hanger zuerst gebothen worden, so würde diejenige Parthie ausgehen, welche den Hanger

sogleich, also noch vor Entscheidung des Spieles, aufzuschreiben, und somit dem Double entgehen.

Wenn Zwei oder alle Drei zwar zugleich gebothen aber speciell benannt wurden, müssen sie nach der Reihenfolge beantwortet werden und das zuerst Genannte hat den Vorzug, gleichviel ob das halten in derselben Ordnung, oder in

Hierüber gelten folgende Regeln:

Hie und da ist es gebräuchlich, daß die schwächere Parthei, welche noch weit zurück ist, gleich nach dem Kartengeben, bei noch unangesesehenen Blättern alle Drei biethet, wobei dann die andere, welche auf 10 steht, nicht mehr um's Dreibige fragen darf, sondern erklären, was sie haltet, oder alle Drei gut lassen muß.

Auf die Nichtbefolgung der Regeln sind außer den schon erwähnten keine anderen Strafen gesetzt; doch ergibt sich schon aus der Consequenz des Spieles, daß sich der Uebertreter dadurch irgend einen Nachtheil zuzieht. Wer die Farbe läugnet, oder nicht Trumpf bekennet, muß es sich gefallen lassen, daß die später bei ihm zum Vorschein kommende Farbe oder der Trumpf an die Stelle der unrichtig gespielten Karte gelegt, und das Spiel nach dieser Lage beurtheilt werde. — Wer die Grade der Steigerung nicht beobachtet, und z. B. Fünf sagt bevor Vier gebotten wurden, setzt sich der Gefahr aus, daß der Gegner alle Fünf haltet, und darf sich im Falle des Unterliegens nicht mit der Unregelmäßigkeit seines eigenen Biethens entschuldigen, sondern muß das Gesagte schreiben lassen. — Wenn Jemand ohne Spielfarbe das Spiel, oder Hanger oder Gleich biethet, ohne es zu besitzen, und es ist ihm gut gelassen worden, so wird bei Entdeckung des begangenen Fehlers der Strich den

er sich markirt hat, gelöscht, und der Gegenparthei aufgeschrieben. — Wurde von einer oder der andern Parthei gehalten, dann muß derjenige, welcher das Gehaltene nicht besitzt, die Gegenparthei z w e i schreiben lassen. — Hat end-

dies alles durch geheime, früher verabredete Zeichen thun; namentlich die Zahl der Trümpe und Verlaggen und die Qualität der Letzteren wird gewöhnlich nur gedeutet. Dies geschieht durch Mienenspiel, Bewegung der Finger und der Karten; Mimik unter dem Tisch ist unästhetisch.

Die Freunde derselben Parthei gelten gegenüber der andern für eine einzige Person und sind Einer für den Andern verantwortlich. Es würde zu ermüdenden Weitläufigkeiten führen, wenn sie über jeden einzelnen Punct eine Berathung anstellen und der Gegenparthei den Beschluß kund machen müßten. Deswegen wird in der Regel ihre Einhelligkeit vermuthet; es hat daher Jeder unabhängig vom Andern die Befugniß zu biethen, zu halten, drei zu sagen oder gut zu lassen, insoferne es ihm seine eigene Karte gestattet, und der Freund nicht augenblicklich, — bevor noch die Gegenparthei darauf Antwort gibt, — sein Veto einlegt. Protestirt er nicht, oder zu spät, so wird sein Stillschweigen als Beistimmung betrachtet. Protestirt er aber, bevor noch die Gegenparthei eine bindende Erklärung abgegeben hat; dann muß sie die Verei-

Zu größerer Deutlichkeit wird noch bemerkt:
Es ist einmündig der Fall, daß die

scheinlichkeits-Theorie gründen zu wollen; denn abgesehen davon, daß das Glück mit seinem weiten Spielraume jeder noch so genau abgewogenen Doctrin zum Troß sein Recht behaupten würde, kömmt noch ein dritter, außer aller Berechnung liegender Factor mit in Anschlag zu bringen nämlich die Unbilligkeit des Glückes.

verdientes Strichl abnimmt, so kommt es doch viel häufiger vor, daß ihn dieser — seine Ueberlegenheit künstlich verbergend — gehörig aufsitzen und das Kapital mit den Zinsen zurückzahlen läßt.

So schwer es demnach hält, bestimmte Regeln festzusetzen, um einen günstigen Erfolg möglichst zu sichern, wollen wir doch einige Vorrichtungen und Kunstgriffe berühren, welche allgemein im Gebrauch und durch die Erfahrung bewährt sind.

Das untere Bild gilt dem Obenstehenden.

oft der eigentliche gefährliche Gegner ist, während Ersterer durch seine anscheinend leichtfertigen Herausforderungen nur in die Falle zu locken sucht.

Zwei Verloren und zwei Triumphe ein

wohl um sich zu hüten, hierin dem Gegner einzuwerfen, als um in der Folge einen Anhaltspunkt zu haben, dessen Ort zu erörtern