

Der den ersten Stich gemacht hat, wird, wenn ihn nicht allenfalls sein Freund auffordert Trumpf zu schlagen, Bock nachwerfen; und kann er das nicht, sich mit dem Freunde berathen, was er bringen soll. Bock heißt aber jede Karte, welche von dem Gegner nicht mit Farbe gestochen werden kann, entweder weil er diese Farbe nicht besitzt, oder weil in derselben schon alle höheren Karten heraus sind.

Wenn nun so die Reihe ein Paar mal herum ist, wird sich die entschiedene Ueberlegenheit einer Parthei, wenn überhaupt eine solche vorhanden ist, — kaum mehr verhehlen lassen. — Die Parthei, welche bis zum dritten Stiche deren zwei gemacht und noch eine gute Karte in Händen hat, biethet in der Regel das Spiel. — Hat eine Parthei so vorzügliche Karten, daß ein Widerstand des Gegners kaum zu erwarten steht, dann biethet sie gleich vom Anfang das Spiel, um nicht aufzuhalten, noch ihre Karte zu ver-rathen. Aus demselben Grunde läßt auch der schwächere Theil oft aus freien Stücken, und bevor es gebothen wurde, das Spiel gut sein.

Stellt sich auch keine solche Ueberlegenheit heraus, so kann man bei einiger Aussicht das Spiel zu behaupten, es dennoch in so ferne gefahrlos biethen, als man voraussieht, sich dadurch in Gleich und Hanger das Uebergewicht zu ver-

schaffen. Läßt es der Gegner gut sein, dann hat man seinen Zweck erreicht; haltet er's aber, dann wird er seine Kraft in der Behauptung des Spieles erschöpfen, und eben dadurch meistens unfähig werden, es auch in Gleich und Hanger aufnehmen zu können.

Man schlägt bisweilen gerade den umgekehrten Weg ein. Wenn man einen ziemlich guten Hanger oder ein solches Gleich hat, besonders wenn man sie in natura besitzt, kann man das Eine oder den Andern biethen, oder nach Umständen auch alle beide, um im Spiele desto gewisser drein zu gehen. Haltet der Gegner bloß den Hanger, dann wird er ihn schwerlich behaupten können, ohne das Spiel aufzugeben. Haltet er aber das Gleich oder Beide, dann muß man mit dem Spiel Biethen auf seiner Huth sein, ausgenommen, man hat den besseren Verlag als der Gegner, oder man steht schon aus seinen herunter liegenden Karten, daß er kein höchstes Gleich machen wird.

Am Ende des Spieles, wenn die meisten Karten aufliegen, kann man oft mit geringen Blättern Gleich oder Hanger biethen.

will, soll mindestens drei Ober im Gleich, oder Unter, Ober, König im Hanger haben.

Wenn man dies nicht in natura besitzt, sondern erst mittels eines Verlags bilden muß, bedient man sich eines Kunstgriffes. Man fragt den Freund, und wenn er erklärt das Fragliche zu besitzen, läßt man ihn es biethen oder halten. Man entgeht dadurch der dem Biethenden und Haltenden obliegenden Verbindlichkeit, Hanger oder Gleich zu besitzen, und behält nichts destoweniger die Wahl, in der Folge mit dem Verlag seinen Hanger oder sein Gleich zu machen oder zu verstärken, oder endlich, wenn dies doch vergeblich wäre, ihn Trumpf-As zu taufen und damit vielleicht das Spiel zu retten.

Denselben Vortheil wendet man an, wenn man selber einen Verlag, der Freund aber die Spielfarbe besitzt; man läßt dann ihn das Spiel biethen oder halten, und behält seinen Verlag frei und ungebunden, um damit je nach

die Flucht sprengen, gewinnt der Gegner schnell ein moralisches Uebergewicht.

Er wird nun zwar als Sieger im Gleich zwei schreiben, ich schreibe aber mindestens auch Eins im Hanger.

Es wäre hingegen unklug zu halten:

1. Wenn man dadurch nichts gewinnen kann, weil man ohnehin aus ist. Wer möchte, wenn er auf 9 steht, mit einem ungewissen Hanger halten, wenn er darauf rechnen, kann Spiel und Gleich und somit schon mit diesen Parthie zu machen?

2. Wenn man selbst dem Ausgange nahe, der Gegner aber erst auf 4 ist, und man nach aller Wahrscheinlichkeit annehmen darf, daß er sein Bestes biethet in der Hoffnung, daß es gehalten werde, und er so mindestens dem Double entgehe.

3. Wenn man um das Gebothene zu halten einen Verlag verwenden und dadurch zu etwas Anderem unbrauchbar machen müßte, was mit Hilfe desselben zu besonderer Vorzüglichkeit gebracht werden kann, ausgenommen, es wäre keine Hoffnung vorhanden, daß dasselbe vom Gegentheile gebothen wird.

4. Es versteht sich von selbst, daß wenn die Gegenparthie auf 9 steht und Etwas biethet,

es dem Halten sehr vorzuziehen sein muß.

Spiel gleichzeitig oder schnell nacheinander geboten worden, und man ist nicht im Stande alle beide, sondern nur Eins von beiden zu halten, so läßt man, was man schlechter hat, gut sein, und stopft dadurch der Gegenparthei den Mund, weil sie mit 10 nichts mehr biethen darf.

Drei, Vier u. s. w. werden meistens nur im Eifer des Spieles gesagt, wenn beide Theile bezüglich desselben Momentes vorzüglich gute Karten erhalten haben und hierin ihren Sieg gesichert glauben. Der bedächtige Spieler wird nur dann im Augenblick einen Dreier geben, wenn er durch Zögerung seine Ueberlegenheit zu verrathen, und die Frucht derselben zu verlieren fürchtet; sonst wird er zuerst phlegmatisch halten, und erst dann Drei sagen, wenn er so viel von den Karten des Gegners gesehen hat, um seines Sieges gewiß zu sein.

Wenn das Spiel einen gewissen Grad der Entwicklung erreicht hat, zeigt sich die Taktik des Meisters, der den unhaltbaren Punkt aufgibt, den haltbaren desto besser zu decken, und eh' man sich versteht von dort aus den Angriff erneuert. Er wird also z. B. wenn er nicht in allen Dreien obliegen kann, den Hanger nur so lange halten, bis der Gegner seine Verlagen fixirt hat; dann aber davon abgehen, und rasch zum Spiel und Gleich überspringen und dem

Gegner Drei sagen. Er wird zum Unterschiede vom Anfänger, der sich nur um das Ergebniß jedes einzelnen Momentes ängstlich bekümmert, immer das Gesamt-Resultat aller drei Momente im Auge haben; er wird endlich nie die Aufschreibung sowohl der einen als der anderen Parthei aus dem Gesichte verlieren, und seine Berechnung und Vorsicht mit den verschiedenen Stadien derselben immer gleichen Schritt halten lassen.

Zum Schluß noch ein paar Worte über den Ausgang der Parthie. Steht ein Theil auf 8 oder 9 und der andere ist noch weit zurück, dann ist dieser nothgedrungen Etwas zu biethen oder zu halten; denn wenn er Alles gut läßt, geht der stärkere Theil stillschweigend aus. Er wird sich daher beeilen, das Beste was er hat ausfindig zu machen, und es zu biethen, weil es als Vorgebothenes zuerst berücksichtigt wird. Hat er aber gar nichts, womit er sonst in die Schranken treten könnte, so bleibt ihm nichts übrig, als sich auf's Ratschen zu verlegen. Einige ergreifen auch das Mittel, bei ungesesehenen Karten alle Drei zu biethen, und so dem Glück die Entscheidung anheim zu stellen.

Der stärkere Theil wird sich durch diese Künste der Verzweiflung nicht beirren lassen,

sondern vor Allem die Aufschreibung des Gegners nachzählen, um zu sehen, was man ihm

