

## **Die Tiroler Kartenspiele**

**Schwaighofer, Hermann**

**Innsbruck, [1926]**



mit Umschlag



Tiroler  
Kartenspiele



Bieten, Watten  
Perlaggen



Die  
**Tiroler Kartenspiele**  
Bieten, Watten, Perlaggen

Von  
Hermann Schwaighofer, Innsbruck



ULB Tirol



+C242164202

---

Wagner'sche Universitäts-Buchhandlung  
(Geart Schumacher)  
Innsbruck, Museumstraße 4

[1927.]

[39525.]

10/II 927. Pfl. = Ex



Druck: Wagner'sche Universitäts-Buchdruckerei, Innsbruck

11/II 927

## Vorwort.

Bieten, Watten und Perlaggen sind volkstümliche Tiroler Kartenspiele, bei denen nicht nur die Spielkarten allein, sondern auch das gegenseitige Locken, Schrecken und Irreführen (Düpiieren) eine große Rolle spielen. Es genügt also bei diesen interessanten Kartenspielen nicht nur die genaue Kenntnis der Spielregeln, sondern es ist auch notwendig, daß man sich dem Gegner gegenüber persönlich einstellt. Daher ist es auch begreiflich, daß diese Spiele niemals aus einer gedruckten Anleitung allein vollständig erlernt werden können. Um richtig Bieten, Watten und insbesondere Perlaggen zu lernen, ist es notwendig, daß man nicht nur die Regeln im Kopfe hat und öfters zuschaut, sondern daß man selbst mitspielt, auch auf die Gefahr hin, daß man eine Zeitlang Lehrgeld zahlen muß.

Für das weitverbreitete und beliebte Bieten und Watten gab es bisher nur ungeschriebene Regeln. Im vorliegenden Büchlein wurde das erstmal versucht, diese Regeln zu fixieren. Als Grundlage wurde die Spielweise genommen, wie sie in den meisten Orten Nordtirols seit Jahrzehnten üblich und gebräuchlich ist.

Die Regeln des edlen Tiroler Nationalspielles, des Perlaggens, wurden auf dem großen Innsbrucker Perlaggerkongreß im Jahre 1890 offiziell festgesetzt und gedruckt herausgegeben. Das damals erschienene Perlaggerbüchel, das



wurden einzeln durchgegangen und genau besprochen; nachdem sie von der überwiegenden Mehrheit gutgeheißen waren, wurden sie zum Schluß fast einstimmig angenommen.

Diese neuen Regeln werden nun jetzt im vorliegenden Büchlein das erstemal veröffentlicht. Die Verlager, die sie zusammenstellten, bilden sich keinesfalls ein, etwas vollständig Fehlerfreies und lückenlos Ideales geschaffen zu haben; sie haben mit bestem Wissen und Gewissen, gestützt auf ihre anerkannten Kenntnisse im Verlaggen, ehrlich versucht, die Regeln so zu formulieren, daß in Zukunft eine Doppeldeutung oder eine andere Auslegung eines Punktes ausgeschlossen ist.

Wenn allgemein nach diesen neuen Regeln gespielt wird, soll es keinen Verlagsstreit mehr geben.

Die Aufsätze, daß die allwissenden Separatisten der alten Verlagserei, die Altmaster Herr Baron von Hofen senior und Herr Winterer, die schon im Jahre 1880 bei der Aufstellung der alten Regeln ein gewichtiges Wort mitgesprochen, sowie viele andere allberühmte und erfahrenen Verlager der verschiedensten Gesellschaftsklassen aus Stadt und Land bei der Umarbeitung und Neuauflage der Regeln im Jahre 1881 mitwirkten und dieselben wohl und groß guthießen und anerkennen, bietet die volle Gewähr, daß sich die schlichten Freunde des königlich-alten Verlags-spiels nichts vergeben, wenn sie die neuen Regeln als Bindend und offiziell betrachten und künftig zu Tag und Fremden des schönen Spiels und um den Verlagsstreit endlich zu kommen, nur nach ihnen spielen.

Innsbruck, im Dezember 1881.

Hermann Schmädtler.

## Inhaltsverzeichnis:

	Seite
Das Bieten . . . . .	7
Das Spitzbieten . . . . .	31
Das Watten . . . . .	32
Das Kritisch Watten . . . . .	43
Das Decklaggen . . . . .	46
Die alten Herfagger Regeln . . . . .	72
Die neuen Decklagge Regeln . . . . .	77



## Das Bieten.

Das Bieten wird mit vollen deutschen Karten, das heißt mit 32 Blättern, gespielt.

Die acht Blätter jeder Farbe haben die herkömmliche Rangordnung: As (Sau), König, Ober, Unter, Zehner, Neuner, Achter und Siebener. Das höhere Blatt sticht das niederere seiner Farbe.

Der Wert der vier Farben, Herz (Rot), Laub (Grün), Schell und Eichel ist untereinander vollkommen gleich, das heißt, man kann mit einer Farbe nur ein Blatt derselben Farbe stechen. Es gibt also keinen Trumpf. Am Bieten können zwei, drei, vier, fünf und mehr Spieler teilnehmen. Am unterhaltlichsten ist es, wenn drei, vier oder fünf spielen. Jeder Spieler spielt selbständig für sich.

Der Beginn des Spieles wird abgehoben; wer die niederste Karte abhebt, gibt aus. Die Asse gelten beim Abheben und Geben als die niederste Karte. Wer das erste As abhebt, gibt.

Nun beginnt das Spiel, nachdem man vorher ausgemacht hat, auf wieviel Wazpunkte gespielt wird. Spielen mehr als drei Spieler, wird man eine niedrigere Zahl, spielen weniger wird man eine höhere Zahl festsetzen. Man nimmt nach

altem Brauch immer eine ungerade Zahl, wie 5, 7, 9, 15 und sagt „das Spiel geht auf 5, 7 usw.“. Oder: „Es ist zu 5, 7 usw. aus.“ Wer zuerst durch Zusammenzählen seiner Gupunkte die Zahl, auf die das Spiel ausgeht, erreicht, hat gewonnen; wem das als letztem gelingt, verloren.

Der Geber läßt zuerst den rechts von ihm sitzenden Spieler „abheben“, wobei die abgehobene Karte weder angeschaut, noch den anderen Spielern gezeigt werden soll und teilt dann die Karten, indem er von rechts nach links, also im Sinne des Uhrzeigers oder „wie man das Mus rührt“, zuerst jedem Spieler eine und dann jedem zwei gibt, so daß also jeder Spieler drei Karten in der Hand hält.

Die fünf Figuren, die beim Bieten die Hauptrolle spielen, unabhängig von einander zählen und zum Anschreiben von einem oder mehreren Gupunkten berechtigen, sind folgende:

1. das Herz, das ist die rote Farbe, kurz auch die „Kote“ genannt;

2. das Laub, das ist die grüne Farbe, kurz auch die „Grüne“ genannt;

3. das Gleich, das sind drei oder zwei Karten von verschiedenen Farben, aber in derselben Ranghöhe. Z. B. Schellneuner, Herzneuner und Eichelneuner, oder Laubkönig und Schellkönig usw.;

4. Der Hanger (Sequenz), das ist eine nicht unterbrochene Reihe von drei oder zwei unmittelbar aufeinanderfolgenden Blättern derselben Farbe, z. B. Eichelunter, Eichelzehner, Eichelneuner oder Schellas, Schellkönig usw.;

5. das Spiel, das ist der letzte Stich.

Der vom Geber links sitzende Spieler spielt eine Karte aus und legt sie vor sich offen hin. Die folgenden machen es ebenso. Es muß unter allen Umständen Farbe bekannt

werden. Man ist aber nicht verpflichtet, die ausgespielte Karte zu überstechen, man kann auch darunter gehen, d. h. „**laschieren**“. Wer gestochen hat, spielt dann die zweite Karte aus, die er rechts neben seine erste hinlegt. Der Stich wird **nicht eingezogen** wie bei den meisten anderen Kartenspielen. Wer die zweite Karte sticht, spielt die dritte, letzte Karte aus. Wer diese sticht, hat den **letzten Stich**, hat damit das „**Spiel**“ gemacht und bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Ebenso bekommen die Spieler einen Punkt gutgeschrieben, die das „**Herz**“, „**Laub**“, „**Gleich**“ oder „**Hanger**“ machen das heißt, die das höchste Herz, Laub, Gleich oder Hanger am Tisch liegen haben, wobei die herkömmliche Rangordnung, Als ist besser als König, Zehner ist besser als Neuner usw. gilt. Ein dreifaches Gleich oder ein dreifacher Hanger heißt „**drizig**“ und ist besser als jedes zweifache. Also drei Siebener sind z. B. höher als zwei Assen.

Daß die Punkte für die gemachten Figuren so „**stillschweigend**“ gutgeschrieben werden, kommt jedoch beim Bieten sehr selten vor. In der Regel wird sowohl über das Spiel, als auch über Herz, Laub, Gleich und Hanger eine Wette angetragen. Es wird „**geboten**“, wovon ja das Spiel seinen Namen hat. Der Ausspieler hat die Vorhand und somit das Recht, als erster zu bieten. Er kann das tun, bevor er noch seine erste Karte ausgespielt hat oder erst, wenn er sie schon vor sich auf dem Tisch liegen hat.

Hat er z. B. eine mittelhohe Karte von Herz oder Laub (Unter oder Ober z. B.), so wird er schon bevor er ausspielt sagen: „**Ich biete mein Herz**“ oder: „**Gilt mein Herz**“, womit er zu erkennen gibt, daß er glaubt, das höchste Blatt der betreffenden Farbe in der Hand zu haben. Die anderen Spieler müssen nun **unverzüglich** auf die Anfrage **anf-**

worten, und zwar in der Reihenfolge nach links hin vom Auspielenden. Die Antwort auf das Gebotene kann dreierlei Art sein.

### 1. Das Gebotene wird gut sein gelassen.

Hat der Gefragte überhaupt kein Blatt von der gebotenen Figur in der Hand oder nur eines in sehr niedrigem Rang, also z. B., wenn Herz oder Laub geboten ist, nur einen Siebener, Achter oder Neuner, oder wenn ein Gleich geboten ist, nur zwei Achter usw., so sagt er: „**Es ist gut!**“ oder: „**Ich habe keine Kote, Gleich usw.**“, wobei es aber, wenn er letzteren Ausdruck gebraucht, keine Rolle spielt, wenn er trotz seiner Beteuerung eine kleine Kote usw. in der Karte hat.

Hat der erste die gebotene Figur gut sein gelassen, muß sofort der nächste Spieler Antwort geben, wie er sich zu der angebotenen Figur stellt. **Erst wenn alle Spieler eine gebotene Figur gut sein gelassen haben, hat der Bieter die Figur „gemacht“** und kann sich einen Punkt gutschreiben. Der Bieter schreibt die **gut gelassene** Figur, auch wenn es sich herausstellen sollte, daß einer der Mitspieler eine höhere Karte als er in der Hand hat. Dieser Fall tritt ein, wenn der Vorhandhabende ohne eine Karte auszuspielen z. B. mit dem Herzzehner sein Herz bietet und ein anderer Spieler sich nicht getraut, die Wette anzunehmen oder, wie man sich ausdrückt, das Herz „zu halten“, obwohl er den Herzunter oder eine noch höhere Herz in seinen Blättern hat.

### 2. Das Gebotene wird gehalten.

Hat der Gefragte im Falle das Herz geboten ist ein hohes oder ein mittelhohes Herz (As oder eines „was Hofen anhat“, das heißt König, Ober und Unter), so wird er die Wette annehmen und das durch die Worte: „**Ich schaue das Herz an!**“ oder: „**Ich halte das Herz!**“ bekanntgeben.

Hat ein Spieler eine gebotene Figur angeschaut oder gehalten, so ist der nächstfolgende Spieler nicht verpflichtet, auch eine Antwort zu geben, gleichgültig, ob er die Figur gar nicht oder ob er sie besser hat. Wer die angeschaute und gehaltene Figur „macht“, das heißt, wer unter den Spielern die höchste Karte dieser Figur hat, schreibt sich zwei Gutpunkte auf; man sagt er „macht“ Zwei in Herz usw. Das wird aber erst im Verlauf des Spieles entschieden. Erst wenn die letzte Karte auf dem Tisch liegt, stellt der Schreiber fest, welche Figur die einzelnen Spieler machen und wieviel Gutpunkte ihnen hiefür gebühren. Im Interesse aller Mitspieler ist es daher, die Karten nach dem Spiel nicht gleich zusammenzuwerfen, sondern noch eine Zeitlang offen liegen zu lassen. Es kann dabei vorkommen, daß ein Spieler, der gar nichts gesagt hat und auch gar nichts zu sagen brauchte, da zwei seiner Vordermänner schon um die Figur rauften, die Figur macht. Z. B. der Vorhandhabende bietet mit dem Laubunter das „Laub“, der erste Spieler links von ihm hat den Laubober und schaut das Laub an. Der nächste aber hat das Laubas und schreibt die Figur, während die beiden anderen leer ausgehen.

3. Auf das Gebotene wird „Drei“ gegeben. Es wird, wie man volkstümlich sagt, ein „Groschen“ gegeben.

Glaubt der Befragte unter allen Umständen die angelegene Wette zu gewinnen, ist er völlig sicher, das bessere Blatt der gebotenen Figur in der Hand zu haben als sein Gegner (das ist natürlich der Fall, wenn er z. B. Herzas, Laubas, ein Gleich von drei Assen oder das „Spiel“, das ist den letzten Stich, aufgelegt in der Hand hat), so gibt er „Drei“ oder einen „Groschen“. Es bedeutet das, in andere Kartenspielsprache übersetzt, soviel wie „Kontra“ geben. Auf

einen „Groschen“ muß sofort geantwortet werden; wird er „gut“ gelassen, so schreibt der Spieler, der den Groschen gegeben hat, zwei Gutzpunkte. Dabei ist zu bemerken, daß auf den Groschen nicht nur derjenige, der die Figur geboten hat, antworten muß, sondern, so lange der Groschen nicht angeschaut wird, auch alle anderen Mitspieler. Erst wenn alle den Groschen gut sein gelassen haben, ist die Figur erledigt.

Wird aber der „Groschen“ angeschaut oder gehalten, wird die Figur genau wie oben bei einer gewöhnlich gehaltenen Figur im Verlauf des Spieles entschieden, wobei die Spieler, die in der Reihenfolge nach dem Kommen, der den Groschen gegeben hat, zunächst nicht zu einer Antwort verpflichtet sind.

Wer den „Groschen“ macht, also wer die höchste Figur hat, hat die Drei gegeben wird, schreibt sich drei Gutzpunkte auf.

Aus dem oben Gesagten geht hervor, daß es dem Hintermann, wenn er eine sehr gute Partie, z. B. ein gutes Theresenpaar, in der Hand hat, sehr gut ist, wenn „Groschen“ gegeben werden, da der Spieler, der ihm die höchste Figur draufsetzt.

Wahrscheinlich werden ein Groschenbieten beim Bieten nicht gegeben zu werden. Jedoch ist es nicht möglich, was ein Spieler in einer Partie machen kann, drei Punkte sind.

Wahrscheinlich wird es immer den Fall angenommen, daß der Vorhandhabende die höchste Figur bietet, bevor er anspielt. Das wird er aber in den seltensten Fällen tun. Weistens wird er anspielen, ohne etwas zu sagen. Doch beim Bieten hat der Spieler sich das Spiel und damit die höchste Figur bedeutet, ist es nicht möglich, eine Figur zu bieten. Die Spieler sind bis zum Schluss

zu behalten. Es sei denn, daß man drei Blätter von derselben Farbe mit dem As oder andere sehr hohe Karten in der Hand hat. In diesem Fall spielt man das As aus und bietet gleich Spiel.

Wenn man mittelhohe Karten, z. B. Unter, Ober, König, hat, ist es nicht angezeigt, schon gleich als erstes Blatt ein Herz oder Laub auszuspielen, weil man dadurch seine Karte verrät. Hat man aber nur ein niederes Herz oder Laub, mit dem man voraussichtlich die Figur noch nicht macht, kann man es ungeniert ausspielen. Es werden sich dann schon die anderen darum raufen. Hat man zwei Herzen oder Lauben, sagen wir z. B. das As und den Achter, so wird man als Ausspieler gut tun, den niederen Achter als sogenannten „Koffer“ auszuspielen; haben die anderen dann auch diese Farbe, so wird sie geboten, worauf man natürlich nicht geht; dabei hat man den Vorteil, zuwarten zu können und im geeigneten Moment einen „Groschen“ zu geben. Fast sicher macht man auf diese Weise zwei Punkte. Hätte man aber vor dem Ausspielen schon das Herz geboten, würde es vielleicht gut gelassen worden sein. Die Herz- und Laubkönige nennt man beim Bieten die Schuldenmacher; wenn das As im Spiel ist, zahlt man mit ihnen leicht darauf; es ist verführerisch, mit einem König z. B. einen am Tisch liegenden Ober oder Unter anzubieten, man begibt sich dabei aber auch in die Gefahr, einen „Groschen“ zu bekommen, weil ja noch das höhere As im Spiel sein kann.

Sehr beliebt und eigentlich der Hauptwitz des Spieles ist das sogenannte „Jagen“, in die andere Kartenspielsprache übersetzt „das Bluffen“. Es läßt sich bei jeder Figur anwenden; die beste Gelegenheit dazu hat man, wenn man in der Hinterhand ist.

Ein Beispiel möge das an einem Spiel zu viert beweisen.

Also der erste spielt den Herzunter aus, der zweite gibt den Herzachter zu, weil er kein höheres Herz hat und sagt gar nichts, weil ihm sein Achter zum Anbieten doch zu niedrig erscheint und er annimmt, daß der Auspieler mit seinem Unter nicht „geht“, der dritte hat keine Herz und gibt eine kleine Karte zu. Ich als vierter habe aber den Herzzehner in der Hand; ich werde nun zu jagen versuchen und möglichst schneidig und selbstbewußt das Herz bieten. Gelingt es, den Herzunterbesitzer zu überzeugen, daß ich das bessere Herz habe, wird er es mir „gut sein lassen“, er „läuft davon“, wie man sagt und ich schreibe trotz meiner niedereren Karte einen Gutpunkt.

Traut mir jedoch der Herzunterbesitzer nicht, so wird er sagen, er schaut mein Herz an, in diesem Falle wird mir natürlich nichts übrig bleiben, als eben den kürzeren zu ziehen und dem Gegner zwei Gutpunkte schreiben zu lassen. Dieser wird aber, wenn er erst meinen Herzzehner gesehen hat, ein übriges tun, und mir einen Groschen in der Herz geben, den ich natürlich gut sein lasse, wodurch er auch nicht mehr als zwei schreibt.

Komplizierter wird natürlich der Fall, wenn der Auspieler wohl den Herzunter ausgespielt hat, aber noch eine höhere Herz, z. B. den König, hinten hält, und auch ich zu meinem Herzzehner noch das Herzas habe. Wenn ich in diesem Fall mit dem Zehner den Unter biete, werde ich vom Gegner, der auf seinen König baut, ganz sicher einen Groschen bekommen, den aber ich mit dem As mache.

Man bedenke daher immer, daß ein Spieler, der auf die ausgespielte Herz oder Laub das erstemal zugibt, noch immer

ein höheres Blatt hinten haben kann, da er ja zum Überstechen nicht verpflichtet ist. Farbe bekannt muß unter allen Umständen werden. Wer nicht die ausgespielte Farbe bekennet, obwohl er sie in der Hand hat, dem werden eine vorher zu bestimmende Anzahl von Gutzpunkten abgestrichen, man sagt, er wird um zwei usw. „gestraft“. Gibt auf ein ausgespieltes Herz oder Laub niemand Farbe zu, schreibt der Ausspieler eins und auch wenn er nur den Herz- oder Laubliebener hätte. Ist keine Herz oder Laub im Spiel, schreibt diese Figuren niemand.

Der Fall, daß ein Spieler ein dritziges Gleich oder einen dritzigen Hanger hat, kommt selten vor. Wenn er klug zu Werke geht, wird er mit einem Dritzigem fast immer eine gute Schrift machen. Hat er z. B. drei Neuner, so wird er vorherhand darauf warten, ob nicht andere Spieler ein Gleich bieten; ist dies der Fall und wird das Gleich angeschaut, so wird er, bevor er sich noch seine Karten verrät, einen Groschen geben. Bietet niemand das Gleich, so wird er es selbst tun; da auch ein zweifaches Gleich nicht allzuhäufig ist, wird ein Spieler, wenn er beim Gegner einen Neuner sieht, mit zwei Zehner oder Unter gewöhnlich das Gleich halten. Sehr aussichtsreich, einen Groschen zu machen, ist es, wenn einer zwei Asses bietet und man selbst ein kleines dritziges Gleich in der Hand hat. Ganz dasselbe wie vom Gleich gilt vom Hanger.

Haben zwei Spieler das gleich hohe Gleich oder den gleich hohen Hanger, so sagt man, er „steht“ und es schreibt niemand einen Gutzpunkt; gleichgültig, ob die Figur gar nicht geboten, ob sie gut gelassen, ob sie angeschaut oder ob ein Groschen gegeben ist.

Wie schon gesagt, gilt auch das Machen des letzten Stiches als Figur. Es tritt hier also der Fall ein, daß nicht der, der am meisten Stiche hat, das „Spiel“ macht, sondern einzig und allein der, der den letzten Stich macht. Auch das „Spiel“ kann beim Bieten wie die anderen Figuren geboten werden. Hat man es sicher in der Hand, was z. B. der Fall ist, wenn man z. B. drei Blätter von einer Farbe in der Hand hat und auf das erste Blatt, das man ausgespielt hat, niemand Farbe zugegeben hat, dann weiß man, daß die zwei restlichen Blätter sog. „Böcke“, das heißt unüberstechliche Karten, sind, und kann ungeniert Spiel bieten. Haben die Gegenspieler halbwegs hohe Karten, werden sie das Spiel „anschauen“. Mit einem As in der Hinterhand gelingt es oft, „Drei“ in „Spiel“ zu machen, wenn das As gerade die Farbe der beim dritten Stich ausgespielten Karte hat. Im übrigen achte man beim Bieten genau, daß jeder Spieler richtig Farbe bekennt und nicht, wie man sagt, Farbe verleugnet. Auf Herz und Laub gibt man, weil es Figuren sind, ohnehin Obacht. Es ist aber auch von Wert, auf Schell und Eichel zu achten, wie nachstehendes Beispiel

zahl von Gutzpunkten, gewöhnlich zwei, strafen lassen. Übersehe ich das durch eigene Unachtsamkeit, habe ich, wenn das nächste Spiel begonnen hat (d. h., wenn die erste Karte bei diesem auf dem Tisch liegt), kein Recht mehr zur Reklamation. Es heißt daher beim Bieten Obacht geben, daß man nicht übervorteilt wird. **Liegt die dritte Karte des Auspielenden schon auf dem Tisch, darf nur mehr derjenige Spiel bieten, der ein Blatt von derselben Farbe in der Hand hält.** Bietet jemand beim letzten Stich, ohne Farbe in der Hand zu haben, Spiel, oder hält er es ohne Farbe zu haben, werden ihm ebenfalls Gutzpunkte gestrichen. Während der früheren Phasen des Spieles, also während des Ablegens des ersten und zweiten Stiches, kann man „Spiel“ wann man will und ohne jede Beschränkung auf eine bestimmte Farbe bieten.

Wird das angebotene „Spiel“ gut sein gelassen, so hat der, dem es gut ist, einen Gutzpunkt errungen, das Spielen und Bieten um die anderen Figuren geht jedoch wie sonst weiter. Die Spieler müssen der Reihenfolge nach wie sonst ihre Karten auf den Tisch legen und es werden die Figuren geboten und gehalten wie sonst. Ein Zusammenwerfen der Karten vor Beendigung des Spieles und Erledigung aller Figuren ist, wie schon gesagt, unstatthaft.

**Das Ausgehen.** Wer zuerst eine von vornherein bestimmte Punktezahl erreicht, **geht aus** und hat damit gewonnen. Wer als letzter diese Zahl erreicht, also als letzter ausgeht, hat verloren. Beim Ausgehen nun bekommen die fünf Figuren, die sonst untereinander gleichwertig sind, einen Rang, und zwar gilt folgende Rangordnung: **1. Herz, 2. Laub, 3. Gleich, 4. Hanger, 5. Spiel**, das heißt, beim Ausgehen gilt das Herz mehr als das Laub usw.

Man sagt, es geht früher aus. Und zwar gilt auch das schlechteste Herz, also der Herzsiebener, mehr als das beste Laub, die Laubas, und das kleinste zweifache Gleich, z. B. zwei Siebener, mehr als der beste sogenannte höchst-drigige Hanger (As, König, Ober) und jede der vier Figuren, Herz, Laub, Gleich, Hanger, geht vor dem Spiel (dem letzten Stich) aus; nur im Fall, daß keiner der Spieler eine dieser vier Figuren hat, geht Spiel aus. In früheren Zeiten und auch jetzt noch in manchen Orten gilt Laub beim Ausgehen als beste Farbe, daher kommt auch der alte Brauch, das Bieten „Laubbieten“ zu nennen.

Fehlen einem Spieler zum Ausgehen, d. h. zum Erreichen einer bestimmten Anzahl Gutzpunkte, nur mehr zwei Punkte (hat er also z. B., wenn das Spiel auf sieben geht, fünf), so darf er nur mehr eine Figur bieten. Fehlen ihm drei Punkte, darf er nur mehr zwei Figuren, fehlen ihm vier Punkte, darf er nur drei Figuren, fehlen ihm fünf Punkte, darf er nur vier Figuren bieten. Bietet er mehr, so „überbietet“ er sich und wird „gestraft“, d. h., es werden ihm eine bestimmte Anzahl Gutzpunkte abgestrichen. Wird ihm diese

Spieler, der sechs hat, dadurch aufmerksam machen, daß er durch die Schrift des betreffenden einen senkrechten Strich macht. Wenn alle Spieler sechs haben, also keiner mehr bieten darf, geht also das beste Herz zuerst aus, dann das beste Laub usw., nicht etwa als zweites, das zweitbeste Herz.

Hat nur ein Spieler sechs, die anderen aber z. B. fünf, kann es passieren, daß die, die fünf haben, vor dem, der sechs hat, ausgehen, wenn ihnen eine gebotene Figur gehalten wird und sie sie machen. Auch in diesem Falle geht das Vorgebotene unbedingt aus, auch wenn der, der sechs hat, das Herzas besitzt.

**Praktisches Beispiel:** Drei Spieler bieten einen halben Liter Wein aus, und zwar geht es zweimal auf sieben; der jeweilige Verlierer hat ein Viertel Wein zu zahlen. (Man sagt, man spielt eine Halbe Wein aus, zu sieben ein Viertel.)

A gibt an: Beim ersten Gang haben erhalten: B den Eichelkönig, Eichelneuner und Eichelsiebener; C das Laubas, Herzober und Schellzehner; A Laubkönig, Schellkönig und Herzunter.

B hat die Vorhand und spielt den Eichelkönig aus, C gibt den Schellzehner zu und sagt gar nichts, weil er mit seinem guten Laub und guten Herz lieber abwartet, bis ein anderer etwas bietet. A, der auch schöne Herzen und Lauben in der Hand hat, wird, bevor er eine Karte hinunterlegt, seine Laub bieten, die C mit dem As natürlich „anschaut“, darauf gibt A den Schellkönig zu, er könnte auch den Herzunter oder

noch eine Karte auswirft . Das „Spiel “ , das heißt den letzten Stich glauben natürlich die beiden anderen Spieler mit ihren hohen ~~Karten~~ **Karten** zu machen und „schauen “ es an, worauf V den Eichelneuner ausspielt ,

Hanger (Eichelneuner und Eichelachter), weil keiner der anderen einen Hanger hat. Zusammen also drei.

C schreibt zwei im Herz mit dem Herzober (A hat das Herz mit dem Herzunter angeschaut, aber nicht gemacht) und drei im Laub, weil C mit seinem Laubkönig nicht „gegangen“ ist. Also zusammen fünf.

A schreibt mit seiner schönen Karte weder das Herz noch das Laub, sondern mit seinen zwei Königen (Schellkönig und Laubkönig) nur eins im Gleich. (Er hat das gar nicht geboten, weil er lieber warten wollte, bis vielleicht ein anderer mit zwei Unter oder Ober bietet, da hätte er dann einen Groschen geben können. Da aber kein anderer ein Gleich besaß, schreibt er einfach stillschweigend eins.)

Der Spieler, der die Schrift führt, hat mit Kreide auf eine kleine schwarze Tafel drei Kolonnen gemalt, die Namen der Spieler B, C, A (sich selbst als Schreiber am Schluß), bzw. die Anfangsbuchstaben derselben darüber geschrieben und das ganze mit der großen Ziffer 7 gekrönt, die





in diesem Fall ist B immer aus, ganz gleichgültig, ob A das Spiel haltet oder gut sein läßt. Haltet A nämlich das Spiel, so macht es B sicher, da A ja weder den Eichelachter noch den Herzachter stechen kann, und B macht zwei und ist aus. Läßt A das Spiel gut sein, dann hat B damit sechs und noch die Herz, die auf alle Fälle vor dem Laubas des Gegners ausgeht. A kann mit seiner guten Karte, obwohl er schon fünf hat, in diesem Fall gar nichts machen, denn, wie gesagt, ob er das Spiel anschaut oder gut sein läßt, ist er immer verloren, weil er nur eine Figur, nämlich das Laub, macht, während sein Gegner B Gleich, Hanger, Spiel und Herz und damit mindestens vier Gutzpunkte hat und damit ausgeht. Ja sogar wenn A schon sechs gehabt hätte, hätte ihm, wenn B richtig spielt, sein Laubas nichts genügt. B darf in dem Falle (wenn A schon sechs hat) nur nicht das Herz bieten. Wenn er unachtsam ist und schlecht spielt, indem er statt vorher Gleich, Hanger und Spiel zu bieten, das Herz bietet, ist er aber verloren, denn dann geht dem A sein Laub vor dem Gleich, Hanger oder Spiel aus.

A hat also das Spiel verloren und bekommt ein „Noggerl“ oder „Bummerl“, das ist eine kleine Null neben seinem Anfangsbuchstaben ober der Kolonne, was so viel bedeutet, daß er ein Viertel Wein zu zahlen hat. Das zweite Viertel Wein wird dann auf dieselbe Weise ausgespielt. Beim zweiten und folgenden Spiel gibt dann der Spieler an, der rechts vom Verlierer sitzt, damit dieser die Vorhand hat.

### Das Bieten mit dem Weis.

Um das Bieten komplizierter und interessanter zu gestalten, wird vielfach auch mit dem sogenannten Weis gespielt. Es sind dann statt 32 Karten 33 im Spiel. Der Weis, eigentlich

Schellschser, Schellweli genannt, unterscheidet sich schon äußerlich von den anderen Karten; es sind auf ihm nicht nur sechs Schellen, sondern noch dazu eine Eichel und ein Herz, aber kein Laub abgebildet. Am oberen Rand der Karte steht in großen Buchstaben das Wort **Weli**, daher spricht man auch von einem „geschriebenen“ **Weli**. Der **Weli** ist beim **Bieten** eine Art **Universalkarte**, das heißt, derjenige, der ihn im Blatt hat, kann ihm, je nach Belieben, die Bedeutung einer anderen Karte beilegen, er kann ihn zu jeder anderen Karte machen, er kann ihn taufen, wie man sagt. Die **Naturkarte (Originalkarte)**, zu der man ihn tauft, ist und bleibt aber unter allen Umständen höher und sticht den **Weli**. Also wenn man z. B. den **Weli** in der Hand hat und ihn zum **Herzas** gemacht hat, so ist dieses getaufte **Herzas** wohl besser als der **Herzkönig**, aber nicht besser als das **Herzas**. Die **Naturkarte (Originalkarte)** ist also dem **Weli** gegenüber immer höher.

Beim **Bieten** mit dem **Weli** ist folgendes zu beachten: Wird der **Weli** von dem zum **Abheben** Berechtigten (also dem vom **Kartengebenden** rechts **Sitzenden**) **abgehoben**, so darf er ihn **herausheben** und behalten. Er bekommt dann beim **weiteren Geben** nur mehr zwei Karten.

Man kann mit dem **Weli** natürlich jede gebotene Figur anschauen, da man ihn ja zu jeder Farbe machen und ihm jeden Klang geben kann. Man muß aber dann, und das ist sehr wichtig, den **Weli** auch zum **Wachen** der angeschauten Figur der Farbe benutzen. Es ist denn, daß man die gebotene Figur nochmals in der Hand hat. Wenn man eine gebotene Figur mit dem **Weli** gut sein gelassen hat, darf man sie ihm drein natürlich nicht mehr machen. Ein Beispiel wird das besser verständlich machen.

Also sagen wir, es wird zu dritt gespielt und A hat den Welsi, den Schellneuner und den Laubneuner; B hat Herzunter, Laubzehner und Eichelunter und C hat Herzas, Eichelkönig und Schellkönig in der Hand. A hat gegeben und B spielt den Eichelunter aus; C sagt nichts und sticht mit dem Eichelkönig; nun könnte A ja ohne weiteres den Eichelkönig mit seinem Welsi stechen, wenn er diesen in die Eichelas verwandeln würde. A wird das aber nicht tun, sondern den Schellneuner zugeben und abwarten, was C auswirft, da A ja hofft, mit dem Welsi, den er ja auch zu Herz oder Laub taufen und beim letzten Stich in eine gute Karte verwandeln kann, in der Hinterhand mehr zu profitieren. Es bleibt also C mit seinem Eichelkönig im Stich und wirft nun, weil er mit seinem Herzas passen will, den Schellkönig aus. Nun ist A fast gezwungen, etwas zu bieten, und er wählt, wann er zuzieht, das Laub bieten; mit dem Laub angeschaut, so kann er mit dem Welsi das Laubas machen, wird es gut sein lassen, hat er ja den Laubneuner in der Hand, mit dem er das Recht hat, die Laub zu bieten.

Also A bietet mit seinem Weaner das Laub und verlangt von B Antwort; B, der nur den Laubzehner hat, wird das Laub gut sein lassen, ebenso C, der gar keines in seiner Karte hat. Dann zieht A seinen Laubneuner und B zuzieht; Laubzehner, um nicht einen Laubneuner zu bekommen. C, der das Laubas als uninteressantes Rechte in der Hand hat, nimmt nur die Eichelbeider zum Auspielen, weil er schon mit dem Welsi zu Ende sein kann, wenn er nicht bietet, ist er neben dem Laubneuner, den die A nun mit A bietet, durch das Spiel des Welsi A mit dem Welsi, den er ja zu einem weinigen As machen kann, eintragslos und ohne Schaden dabei. C verliert und steigt

spielen, seine Herz, die A natürlich mit dem Weli auch anschaut. Dann erst spielt C sein Herzas aus. A sieht nun, daß er mit seinem Weli verloren ist, denn er kann wohl auch ein Herzas machen, das aber schlechter ist als das „naturige“, das heißt, das Original-Herzas des C. A wird daher jetzt noch, bevor er seinen Weli auf den Tisch legt oder herzeigt, trachten, eine Figur zu bieten, die er noch machen kann, und das ist in diesem Falle das Gleich; denn wenn er auch mit dem Weli das gebotene Herz angeschaut hat und daher mit dem Weli unbedingt ein Herz machen muß, bringt er mit dem Weli als Herzneuner drei Neuner zusammen, die besser sind als die zwei Könige des C. Er wird also das Gleich bieten; B, der zuerst Antwort geben muß, wird es mit seinen zwei Untern, die ja ohnehin schon schlechter sind als die zwei Könige des C, selbstverständlich nicht anschauen und auch C wird es trotz seiner zwei Könige gut sein lassen; er braucht sich nur folgendes vor Augen zu führen, um zu diesem Entschluß zu kommen: A hat zuerst das von ihm, dem C, gebotene Spiel und dann das gebotene Herz angeschaut, insolgedessen hat er sicher eine hohe Herzkarte in der Hand; daß A mit dem Herzneuner Spiel und Herz anschaut, ist ganz unwahrscheinlich, insolgedessen ist es naheliegend, daß A den Weli hat, mit dem er sich ja, wie man sagt, „wenden“ kann, indem er entweder damit das Herzas oder den Herzneuner macht. Schaut nun C mit seinen zwei Königen das Gleich an, macht A mit seinem Weli drei Neuner und schreibt damit zwei Gutpunkte. Läßt hingegen C das Gleich gut sein, so schreibt A nur eins im Gleich, denn er kann mit seinem Weli, den er zu einem Herz machen muß, keine andere Figur mehr zusammenbringen. Wäre aber z. B. sein Weli noch frei, oder hätte er anstatt

dem Schellneuner z. B. den Herzneuner in der Hand, so könnte er, wenn das Gleich gut gelassen ist, mit dem Weli immer noch den Herzzeuner, und damit einen Hanger machen.

Man ersieht daraus, daß es meistens vorteilhaft ist, sich mit dem Weli nicht schon gleich am Spielanfang zu binden, sondern etwas zuzuwarten; hat man zum Weli dazu ein kleines Herz oder Laub, so spiele man es getrost als Lockvogel aus, vielleicht bieten es dann die anderen und man kann einen Groschen geben; ist aber in diesem Fall das Original-Herz- oder Laubas im Spiel, verliert man natürlich trotz dem Weli die Figur, hat aber noch immer die Möglichkeit, zur kleinen Herz oder Laub mit dem Weli ein Gleich oder einen Hanger, oder gar beide dazuzumachen. Z. B. man hat Laubneuner und Herzachter und den Weli, Laub und Herz sind geboten und man hat beide angeschaut; da aber Herz- und Laubas im Spiel sind und man daher mit dem Weli keine von diesen beiden Figuren macht, tauscht man den Weli zum Herzneuner, bringt somit ein Gleich und einen Hanger zusammen und macht auch zwei Punkte.

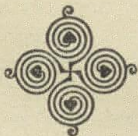
Noch mehr bluffen kann man mit Weli und z. B. einer mittleren Herz in folgendem Fall. Sagen wir, A hat den Weli und den Herzunter in der Hand, B den Herzzeuner; B bietet sein Herz und A schaut es selbstverständlich an. Wenn nun B seinen Herzzeuner ausspielt, gibt man ruffig den Herzunter zu und kann ihm nun im geeigneten Moment (wenn man sich vergewissert hat, daß das As nicht im Spiel ist) mit dem Weli einen Groschen geben. Wird der Groschen angeschaut, scheidet man drei, wird er gut sein gelassen, zwei und der Weli wird frei und kann zum Machen einer anderen Figur, insbesondere zum Spiel, benutzt werden.

Will man mit dem Weli das Spiel, das ist den letzten Stich, machen, muß man sehr darauf achten, daß man die richtige Farbe hat; denn zum Spielmachen und um es in der letzten Runde bieten zu können, muß man unbedingt die Farbe der am Beginn der letzten Runde ausgespielten Karte haben und muß während der früheren zwei Runden immer richtig Farbe bekannt haben. Also sagen wir, B hat am Beginn der zweiten Runde das Eichelas ausgespielt, C hat eine kleine Schell und A, der den Weli und den Herzzehner in der Hand hat, den Herzzehner zugegeben. Nun bietet B das Spiel und A geht natürlich mit dem Weli nicht. Wenn nun B z. B. noch eine kleine Eichel hat, kann A mit seinem Weli nie das Spiel machen, weil er auf den vorletzten Stich, wo das Eichelas ausgespielt wurde, kein Eichel zugegeben, auch den Weli zu keinem solchen gemacht, und also deklariert hat, daß er mit dem Weli auf das Eichelmachen verzichtet. Wohl aber könnte er das Spiel machen, wenn B eine andere Farbe, Schell, Herz oder Laub, ausspielt und die betreffenden Natur-(Original)-Asse nicht im Spiel sind.

Selbstverständlich darf A im obigen Fall auch nicht das Spiel bieten, wenn B einfach, ohne etwas zu sagen, bei Beginn der letzten Runde seine kleine Eichel auswirft; in diesem Falle wird der Welibesitzer vom Schreiber um eine Anzahl von vorher bestimmten Gutpunkten gestraft.

Für den Bieter ist es ein großer Vorteil, sich die Karten, die im Spiel sind, einigermaßen zu merken, nachdem die Wahrscheinlichkeit ziemlich groß ist, daß zwei oder drei übereinanderliegende Karten auch durch Mischen und Abheben nicht auseinanderkommen. Wenn also in der ersten Runde z. B. ein Spieler den Herzkönig und das Herzas in seinen

drei Karten gehabt hat und das zweite Mal bekomme ich den Herzkönig, so werde ich mich hüten, mit dem Herzkönig das Herz zu bieten oder anzuschauen, weil ich fast mit Sicherheit annehmen kann, daß sich das Herzas im Spiel befindet.



## Das Spitzbieten.

In einigen Gegenden des Oberinntales wird ein noch komplizierteres Bieten gespielt, als es das mit dem Weli ist. Man heißt dieses wenig verbreitete Spiel das **Spitzbieten**. Es unterscheidet sich vom Bieten mit dem Weli dadurch, daß außer dem Weli noch zwei andere Karten, und zwar der Schell- und der Eichelsiebener, die sogenannten „Spitze“, in eine beliebige Karte getauft und verwandelt werden können. Die Rangfolge dieser drei wandelbaren Universalkarten ist unter sich: Weli, Schellsiebener, Eichelsiebener. Die Natur-(Original-)Karte ist aber auch hier besser. Dieses schwere und selten mehr gespielte Bieten ist eigentlich mehr ein Verlaggen mit drei Karten. (Siehe dort.)



## Das Watten.

Zu den in Tirol, insbesondere am Lande, beliebtesten Kartenspielen gehört das Watten, ein uraltes, ziemlich einfaches Kutscherspiel, das zu zweit, gewöhnlich aber zu viert, gespielt wird. Auch gewattet wird, wie geboten, nie um Geld, sondern um das Getränk, gewöhnlich einen Liter Wein, den die verlierende Partei zu zahlen hat, der aber gemeinschaftlich getrunken wird. Das Watten wird mit 32 deutschen Karten gespielt.

### Das Watten zu zweit.

Wie beim Bieten, wird auch beim Watten um das Geben abgehoben; wer die niederste Karte abhebt, gibt an (As ist nieder). Jeder Spieler bekommt fünf Karten, und zwar zuerst zwei und dann drei.

Beim Watten gibt es nur eine Figur, und das ist das Spiel. Zum Unterschied vom Bieten, wo der das Spiel hat, der den letzten Stich macht, gewinnt beim Watten der das Spiel, der von den fünf Stichen drei

Hand hat, unabhängig von der Farbe, eine Rangkategorie (As, König, Ober, Unter, Zehner, Neuner, Achter, Siebener), die dann für dieses Spiel hochwertiger ist als alle anderen Karten. Hat man von einem Rang zwei oder mehrere, also hat man in seinen fünf Karten zwei oder mehrere Assen usw., so wird man selbstverständlich diese zum Schlag machen, und zwar wird man da immer die niedrigsten Werte wählen; hat man z. B. zwei Siebener und zwei Assen, so wird man die Siebener zum Schlag machen, weil ja die Assen ohnehin gute Karten sind, mit denen man Stiche zu machen hofft. Hat man, was nicht selten vorkommt, als Schlagansagender nicht zwei Karten derselben Ranghöhe, sondern fünf von verschiedenen Rängen in der Hand, tut man am besten, die niederste Karte, also wenn man einen hat den Siebener, als Schlag anzusagen. Hat der Vorhandhabende seinen Schlag angesagt, dann sagt der, der die Karten ausgegeben hat, Trumpf an, das heißt, er bestimmt von seinen fünf Karten, die er in der Hand hat, eine Farbe, die Trumpf ist; er wird in den meisten Fällen die Farbe wählen, von der er die meisten und schönsten Blätter in der Hand hat. Hat jedoch der Trumpfansager auch einen Schlag in seiner Karte, also sind z. B. die Neuner Schlag und hat der Trumpfansager den Laubneuner und noch eine schöne Laub dazu, so ist es überlegen, ob er Laub Trumpf machen soll, auch wenn er z. B. drei mittelmäßige Herzen in seiner Karte hätte. Man nennt das beim „Rechten“ bleiben. Denn der Trumpfschlag, in diesem Falle der „Laubneuner“, auch der „Rechte“ genannt, ist die höchste Karte im ganzen Spiel. Er sticht alles.

Nach dem Schlag- und Trumpfansagen ist die Reihenfolge des Wertes der Blätter folgender:

1. Die höchste Karte ist der **Trumpfschlag**, auch der **Rechte** genannt, in diesem Falle der Laubneuner, er sticht alles, auch die anderen Schläge und alle Trümpe. **Wird der Rechte ausgespielt, muß Trumpf zugegeben werden**, sofern man einen hat; man kann also, wenn man Auspieler ist, mit dem „Rechten“ Trümpe holen. Schläge brauchen nicht zugegeben werden, wenn der Rechte ausgespielt wird.

2. Nach dem Rechten folgen die drei mit ihm gleich hohen Kartensorten, unabhängig von der Farbe, die sie zeigen; die **Schläge** sind in diesem Falle alle drei Mannen; sie sind untereinander gleichwertig und führen auch den Namen des „**Blinden**“. Ein ausgespielter Blinder kann nur vom Rechten, nicht aber von einem anderen Blinden gestochen werden; gleichgültig, ob z. B. beim letzten Stich der Gegner auch noch einem gleichwertigen Blinden in der Hand hat. Die drei Blinden sind höherwertiger als jeder Trumpf und stehen jedem Trumpf.

3. Die **Trümpe**. Das sind Karten der vom Ausgeber als Trumpf (Mout) bestimmten Farbe, nach ihrer Rangordnung As, König, Ober, Unter, Jöhner, Neunter, Achter, Sechster. Die alle Karten der anderen Farben, mit Ausnahme der Schläge, stehen.

Es dreht sich nun darum, möglichst viele Stiche zu machen, wer drei Stiche macht, ist Sieger. Dabei ist zu beachten: Daß beim Wutten nicht überspielen werden muß. Es ist also Caschieren gestattet.

Trumpf zugegeben, also Farbe bestimmt, muß nur werden, wenn der Trumpfschlag, der Rechte oder sonst ein Trumpf ausgespielt wird.

Wird ein blinder Schlag ausgespielt, braucht weder Trumpf noch Farbe bekannt werden, auch besteht keine Verpflichtung, in diesem Falle mit dem „Rechten“ zu stechen.

Es braucht auch sonst nicht Farbe bekannt zu werden.

Auch beim Watten wird wie beim Bieten geboten; da es nur eine Figur, das „Spiel“, gibt, dreht sich beim Watten alles um dieses. Hat ein Spieler nach dem Schlag- und Trumpfansagen so gute Karten in der Hand, daß er glaubt, sicher drei Stiche zu machen, so bietet er sofort das „Spiel“, bietet also dem Gegner zur Wette an, daß er drei Stiche macht. Der Gegner muß sofort Antwort geben; hat er schöne Karten, also Schläge und Trümpfe, so geht er nicht, schaut also das Spiel an; hat er schlechte Karten, so sagt er gut und das Spiel ist schon fertig, bevor es eigentlich angefangen hat. Der, dem das Spiel gut ist, bekommt zwei Punkte gutgeschrieben, und ein neues Spiel beginnt, bei dem jetzt die Rollen vertauscht sind; der, der früher Schlag angesagt hat, gibt die Karten aus und sagt, nachdem der jetzt Vorhandhabende Schlag angesagt hat, Trumpf an.

Wird jedoch das „Spiel“ gehalten oder angeschaut, so beginnt das Spiel; dabei wird aber jeder Stich vom Stechen den eingezogen und nicht, wie beim Bieten, die Karte offen auf dem Tisch liegen gelassen. Sieht der Gegner, der das „Spiel“ angeschaut hat, im Verlaufe des Spieles, daß er drei Stiche sicher macht, so gibt er einen Groschen, das heißt Drei, wie beim Bieten, den der andere entweder gut sein lassen, halten oder noch weiter steigern kann, indem er „Nier“ (so heißt im Bieten) gibt. Diese Steigerung kann bis Sieben an bis zu Spielansatz reichen, aber:

Zweiten, wenn aber beim Watten nicht gleich ans Spiel beauftragt, so bietet, höherer zuwarren, bis er 1 oder 2



Partner sofort durch Zeichen zu verstehen gibt, ob man z. B. den Trumpfschlag, den „Rechten“ oder blinde Schläge, und wieviel davon, ob und was für Trümpfe man im Blatt hat. Dieses „Deuten“, wie man es heißt, verleiht dem Spiel einen ganz eigenartigen Charakter, es ist weniger mehr ein stummes Kartenspiel, wie z. B. Tarock, bei dem möglichst wenig gesprochen werden soll, sondern ist mehr ein unge- niertes gegenseitiges Hin- und Herreden, da man ja auch jederzeit seinem Partner laut sagen kann, was er tun soll. Der Hauptwitz beim Deuten ist, wie man beim praktischen Spiel bald daraufkommen wird, der, daß man seinem Partner die Karte, von der man ihm mittheilen will, daß man sie besitzt, mit einer Geste anzeigt, die womöglich keiner der Gegner sieht. Man „deutet“ also auf keinen Fall, wenn man die Augen der Gegner auf sich gerichtet sieht. Da das

Nach welchem Brauch und Ueberlieferung gibt es beim Karten- für das Deuten der Schläge bestimmte Regeln, und zwar zeigt man seinem Partner den Witz des Trumpf- schlags, des Rechten, an, indem man mit beiden Augen nach oben schiel, also einen sogenannten Augenausschlag macht.

Die Blinden, also die anderen der Schläge deutet man, indem man mit einem Auge blinkelt, so oft man will, und die Schläge hat man.

Man kann Trümpfe, so zeigt man das möglichst unabh- änglich, indem man einen oder mehrere Finger einer Hand

ausstreckt. Der Daumen bedeutet da das As und der Zeige- und Mittelfinger die mittleren Trümpfe ab König; trommelt man mit dem kleinen und Ringfinger nur so leicht hin, so bedeutet dies, daß man nur unbedeutende kleine Trümpfe besitzt. Im übrigen kann jeder Spieler auch ganz ungeniert jederzeit fragen, ob er eine ausgeworfene Karte sticht, ob er einen Trumpf oder Schlag hineingeben soll usw. Hat man weder einen Schlag noch einen Trumpf, so zeigt man dies an, indem man möglichst unauffällig mit dem Kopfe schüttelt wie beim Neinsagen. Man heißt das abdeuten. Ein praktisches Beispiel wird das leichter verständlich machen.

Wenn vier Mann watten, wird zuerst zusammengehoben, das heißt, jeder der vier hebt eine Karte ab, die zwei, die die zwei niedersten Karten abgehoben haben, und jene, die die zwei höchsten Karten abgehoben haben, bilden eine Partei, man sagt, sie kommen zusammen. Wurden gleich hohe Karten abgehoben, so wird „gestrichen“, das heißt, die gleichen Karten werden weggeschoben und die darunter liegende gilt. As gilt auch hier, wie beim Bieten, als niedrigste Karte. Einer von der Partei, die die niedrigen Karten abgehoben hat, gibt das Spiel an, nachdem zuerst ausgemacht wurde, auf wieviel Punkte das Spiel gespielt wird. Gewöhnlich spielt man zweimal auf 15 und läßt es jedesmal eine Halbe Wein gelten. Die Partei, die alle beidemale verspielt, das heißt alle beidemale später als ihre Gegner die Summe 15 erreicht, ist verloren und zahlt den ganzen Liter Wein, der aber von allen vieren gemeinsam getrunken wird. Gewinnt jede Partei einmal, so sagt man, man hat ein Bruderspiel und jeder von den vieren zahlt ein Viertel Wein.

Gegeben wird, wie beim Bieten nach links hin und  
jeweils zuerst zwei, und dann drei Karten; doch  
ist hier das Geben von zuerst zwei Karten die Regel,  
es in manchen Orten üblich ist, zuerst drei Karten  
zu geben. Der links neben dem Geber A sitzende Spieler B  
sagt Schlag an, der Geber selbst Trumpf. Um verschie-  
dene Unannehmlichkeiten zu vermeiden, ist allgemein ein-  
geführt und gilt als Spielregel, daß die restlichen zwei  
**Spieler, also C, der Partner des A, und D, der Partner**  
des B, die Karten erst anschauen dürfen, wenn B und  
A Schlag und Trumpf bereits <sup>der</sup> angezeigt haben. Man ver-  
meidet dadurch, daß D dem B z. B. vorzeitig andeutet,  
was er (V) Schlag ansagen soll; das hätte natürlich für  
die Partei B-D großen Wert, wenn z. B.

in diesem Falle ist es aber gar nicht heikel, was er wirft. Auch für C ist es ziemlich gleichgültig, was er tut, denn A, sein Partner, der Trumpf angesagt hat und daher auch einige davon haben wird, in der Hinterhand ist. Also C gibt zu und D sticht auf Geheiß von B, der ihn mit den Worten: „Wenn du einen Blinden hast, tuft ihn ein!“ ermuntert, mit seinem Blinden. A bleibt nun nichts anderes übrig, als zuzugeben, denn er kann weder mit einem anderen Blinden noch mit einem Trumpf den Blinden vor ihm stechen. Die Partei B=D hat also den ersten Stich und D kommt zum Ausspielen. Bei einem so aufgelegten Spiel, denn B macht mit seinem Rechten und Blinden noch bestimmt je einen Stich, bietet nun B=D selbstverständlich „Drei“ oder das Spiel, das die Gegenpartei sehr wahrscheinlich gut sein läßt. Ist das Spiel gut, wird nicht mehr weitergespielt, die Karten zusammengeworfen, der spielhabenden Partei zwei Punkte gutgeschrieben und neu ausgegeben. Das Geben schreitet immer in der Runde nach links hin fort, so daß also das zweitemal C Schlag und B Trumpf ansagt.

Wenn vier gute Spieler beisammen sind, die gerne jagen und sich insbesondere durch falsches Deuten gegenseitig irreführen trachten, ist das Watten ein sehr unterhaltsames Spiel. Ganz Schlaue haben es natürlich los, möglichst rasch, ohne daß einer der Gegner etwas sieht, ihre Karten zu deuten, um dann möglichst auffällig und naiv zu blinzeln usw., daß der Gegner auf die falsche Deuterei hineinfallen soll. Bei einiger Aufmerksamkeit werden aber zwei Partner, die halbwegs auch sonst Kartenspieler sind, nie im falschen Moment etwas gut sein lassen oder anschauen, da sie ja durch gegenseitige richtige Verständigung und Fragen schon im Lauf des Spieles daraufkommen, ob sie drei Stiche machen

fönnen oder nicht. Vorbedingung ist, daß ein Partner dem anderen richtig deutet und daß der schwächere dem besseren und routinierteren Spieler, der das Spiel leitet, auch folgt. Wenn gleich gute Spieler spielen, leitet gewöhnlich der, der Schlag ansagt, auf der einen, und der, der Trumpf ansagt, auf der anderen Seite das Spiel; dabei ist es vorteilhaft, daß nur der Partner dem Spielleiter deutet, und nicht auch umgekehrt; man verrät sich dabei die Karten nicht und der Spielleiter weiß schon allein, was er zu tun hat, wenn ihm die Karten des Partners, den er ja ungeniert auch offen fragen kann, bekannt sind.

Sehr wichtig ist es beim Watten zu viert, daß man rechtzeitig seine „Blinden“ anbringt, das heißt, mit ihnen einsticht, denn sonst kann es passieren, daß man beim letzten Stich noch einen Blinden in der Hand hat, der, da man ihn auf einen ausgespielten Blinden zugeben muß, verloren ist.

Die Aufschreibung, die einer der Mitspieler zu führen hat, geschieht, wie beim Bieten, indem man die von den Parteien gemachten Gutpunkte untereinander schreibt, z. B. die Partei, die jeweils nichts schreibt, bekommt in ihre Rubrik einen wagrechten Strich.

Hat eine Partei die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht, so darf sie nicht mehr Bietungen abgeben. Hat die andere Partei die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht, so darf sie nicht mehr Bietungen abgeben. Hat die Partei, die die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht hat, die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht, so darf sie nicht mehr Bietungen abgeben. Hat die Partei, die die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht hat, die Summe von 13 oder 14 Gutpunkten erreicht, so darf sie nicht mehr Bietungen abgeben.

hat, so gibt B das zweite, C das dritte, D das vierte, A das fünfte, B das sechste, C das siebente Spiel usw. Diese Bestimmung ist sehr wichtig, weil es in der Hitze des Gefechtes öfters vorkommt, daß eine Partei mit oder ohne Absicht zweimal hintereinander gibt, oder bezw. zweimal hintereinander nicht gibt, um sich z. B. im zweiten Fall den Vorteil des zweimaligen Schlagansagens zu sichern. Wenn ein Spieler noch vor Beendigung des Spieles daraufkommt, daß in falscher Reihenfolge gegeben wurde, muß neu und richtig, so wie es die Schrift weist, gegeben werden. Nur dann, wenn das Spiel schon fertiggespielt und im nächstfolgenden die ersten zwei Karten schon auf dem Tische liegen, besteht das in falscher Reihenfolge gespielte Spiel zu Recht.



## Das Kritisch-Watten zu viert.

Dieses sehr interessante Spiel unterscheidet sich vom gewöhnlichen Watten zu viert dadurch, daß hier noch drei Karten im Spiel sind, die alles, also nicht nur die Drümpfe, sondern auch alle „Stöße“ steuern. Diese drei Karten heißt man die Kritischen. Im Wert ist sie, das heißt, er ist nicht von der Drumpfsache oder dem Rang des jeweiligen Schläges abhängig. Diese drei höchsten Karten beim Kritisch-Watten sind:

1. der Herzkönig, allgemein der „Maest“ genannt;

2. der gezeichnete Wall (Schellherber, Schellwall);

3. der Schellsiebener, Heiner Wall oder Schellspiz genannt.

Gut von dem Spiel, wie es am Ende ist, vollkomm, nur 32 Watten; ist hier Wall also nicht vorhanden, tritt an sechste Stelle der Schellsiebener und als dritter Kritischer der Schellsiebener, auch Schellspiz, geziehen.

In manchen Gegenden ist übrigens auch der Schellsiebener fünftes Kritische.

Wer einen oder mehr Kritische abhän, kann sie behalten.

Die Rangnummer der drei Kritischen untereinander ist Herzkönig, Wall, Schellsiebener; der Herzkönig ist also, wie man auch sagt, der „Gottsebarste“ und nicht aller; zweitbeste Karte ist der Wall, drittbeste der Schellsiebener; kann

folgen erst der „Rechte“ und die blinden Schläge. Für gewöhnlich muß auf die Kritischen, wenn sie ausgespielt werden, nicht Trumpf zugegeben oder Farbe bekannt werden; ist jedoch Herz Trumpf und wird der Herzkönig ausgespielt, so müssen die Trümpfe, mit Ausnahme des Rechten, zugegeben werden. Derselbe Fall tritt beim Weli und dem Schellsiebener ein, wenn Schell Trumpf ist. Es ist dies jedoch keine starre Regel, da häufig auch so gespielt wird, daß nur auf den Rechten Trumpf zugegeben werden muß.

Zu beachten ist beim Kritisch-Watten folgendes: Kommt man zum Schlagansagen und hat fünf verschiedene Rangarten in der Hand, wird man nicht den Siebener als Schlag wählen, weil ja einer oder gar zwei davon (Schell- und Eichelsiebener) sowieso schon Kritische sind.

Selbstverständlich ist auch beim Kritisch-Watten das Deuten die große Hauptsache; vor allem anderem ist es wichtig, dem Partner mitzuteilen, was für Kritische man hat.

Gewöhnlich wird der Martl (der Herzkönig) durch Augenausschlagen, zum Überboden Hinausschielen, gedeutet.

Den geschriebenen Weli zeigt man an, indem man den Mund wie zum Küssen formt, oder gar ein wenig das Zungenspißel herausstreckt; den Schellsiebener deutet man so ähnlich, mit dem Mund und Zunge seitwärts.

Den Rechten zeigt man beim Kritisch-Watten durch Blinzeln mit dem rechten Auge, die Blinden durch Blinzeln mit dem linken und wohl auch durch kurzes Achselschupfen an. Doch, wie gesagt, gibt es für das Deuten selbstverständlich keine fixen Regeln, in der Gegend wird so gedeutet und in der so, die Hauptsache ist nur die, daß einen der Partner

versteht, ohne daß der Gegner weiß, was gedeutet wurde. Ganz Raffinierte machen natürlich unter sich eigene Geheimzeichen aus, z. B. Verständigung mit den Füßen, bei Deuten mit den Augen zur Irreführung. Diese Tricks werden besonders bei Preis-Watten angewendet, die jahraus, jahrein in Tirol am Lande stattfinden und oft mit sehr hohen Preisen dotiert sind.

Wie aus dem obigen ersichtlich ist, ist das Kritisch-Watten ein sehr kompliziertes und interessantes Spiel, das die volle Aufmerksamkeit der Beteiligten erfordert.



## Das Berlaggen von das Berlaghspiel.

Das Berlaggen, das beliebteste Kartenspiel der Tiroler, das von arm und reich, von Bürger, Bauer, Arbeiter und Edelmann mit der gleichen Leidenschaft gespielt wird, ist im Verhältnis zu anderen deutschen Kartenspielen gar nicht alt. Nicht einmal hundert Jahre sind es her, daß im deutschen Südtirol der Name Berlaggen austauchte. Schon lange vorher war dort das sogenannte „Gilt“spiel, besonders bei Kutschern und Fuhrleuten, im Gebrauch, das unserem heutigen Bieten ähnlich war. Einer „Gilt“spielgesellschaft, die ihren Stammtisch beim „Pfauen“ in der Binderergasse zu Bozen aufgeschlagen hatte und der die Herren Alois von Perhammer, Ferdinand Gile, Johann Sager und Josef Pfarzeller angehörten, war aber das einfache Gilt mit der Zeit zu wenig anregend und abwechslungsreich und so führten sie im Jahre 1833\*) die Neuerung ein, daß sie den Eichelstebener, den Eichelober und den Eichelunter als Karten bezeichneten, die in dieser Rangordnung allen anderen Karten überlegen sein sollten und die man überdies

\*) Das Berlaggen scheint aber doch noch älteren Ursprungs zu sein, denn J. V. Zingerle berichtet in seinen „Sagen und Gebräuchen aus Tirol“ (erschienen 1859 bei Wagner, Innsbruck) von efflichen Bauern, denen an einem Quatemberfest des Jahres 1824, als sie beim Waidlwirt in Meran bis spät in die Nacht hinein unter Fluchen und Streiten „barlaggten“, der Teufel in Gestalt eines Jägers erschienen sei.

nach Belieben in jede andere Karte verwandeln, also „taufen“ konnte.

Ursprünglich hatten diese drei Überkarten mit ihren speziellen Eigenschaften keinen eigenen Namen. Erst einige Jahre später tauchte der Name „Berlagg“ auf, der entschieden italienischer Abstammung ist \*). Das erste Berlaggerbüchl, das im Jahre 1853 von „einigen Tischländern“ verfaßt wurde und im Verlag der Wagner'schen Buchhandlung 1853 erschienen ist, leitet den Namen vom italienischen „Berlich, Berloch“ ab, wie der Italiener scherzweise den Teufel nennt. Daß Berlagg wirklich so was wie Teufel heißen muß, sieht man auch aus unserem uralten Peterlspiel, wo der Peterl mit der Zauberformel Berligg — Berlagg die Teufel aus der Hölle zitiert und herumhüpfen läßt. Für die Wahrscheinlichkeit, daß das Wort Berlagg aus dem Italienischen stammt, spricht auch die Tatsache, daß der Name Berlaggen erst auftauchte, als der obengenannte Herr Gile von Saturn an der welschen Grenze, wohin er von amtswegen versetzt worden war, wieder nach Bozen zurückgekommen war. Es ist anzunehmen, daß Herrn Gile, der das neuartige Giltten mit den Überkarten in Saturn einführte, auch Italiener zuschauten, und ihrer Bewunderung über die drei Karten, die alles stechen und die man in jede andere Karte verwandeln kann, mit den Worten „Berlich, Berloch“ Ausdruck gaben, etwa wie unsere deutschen Bauern „Luisl, Luisl!“ gesagt haben würden. Dieses welsche Wort wurde nun von Herrn Gile nach Bozen gebracht und in Berlagg germanisiert \*\*).

\*) J. B. Schöpfl schreibt in seinem 1866 bei Wagner, Innsbruck, erschienenen Tiroler Idiotikon „berlaggen“ und vergleicht es mit dem italienischen barlacchio, Taugenichts.

\*\*) Herr Dr. Forcher-Mayr, Bozen, teilte mir mit, in Südtirol einmal

Das Spiel als solches ist und bleibt ein echt deutsches Tiroler Spiel; ganz abgesehen davon, daß der Italiener unsere Spielarten gar nicht kennt, würde das Spiel mit seinen Spitzfindigkeiten und schwer zu berechnenden Figurenzusammenstellungen seinem Charakter ganz und gar nicht entsprechen. Das Berlaggen ist das Kartenspiel der Deutsch-Tiroler, mit deren Gemütsart das Spiel und seine Durchführung vollkommen übereinstimmt. Von dieser Tatsache sind eingeweichte Berlagger so überzeugt, daß sie behaupten, ein Nichttiroler lerne das Berlaggen sein Lebtag nicht.

Das Berlaggen fand nun wahrscheinlich durch die Fuhrleute eine ungemein rasche Verbreitung; einige Jahre nachdem es in Bozen das erstemal gespielt wurde, war es bis in die hintersten Talwinkel Nord- und Südtirols hinein bekannt und beliebt.

Hierzu mag wohl auch beigetragen haben, daß das Spiel nie um Geld, sondern ausschließlich um Wein gespielt wurde und wird, der von den Spielern gemeinsam getrunken wird.

Durch die rasche und weite Verbreitung des Berlaggens kam es, daß man in verschiedenen Orten nach verschiedenen Regeln spielte; um dem abzuweichen und in das ganze eine gewisse Einheitlichkeit zu bringen und um den bisherigen Nichtberlaggern eine Anleitung zu geben, gaben einige Bozener im Jahre 1853 eine 6 Seiten lange Broschüre heraus, das heißt, Das Tiroler, nämlich oder Berlaggs-Spiel, entworfen von einem Tiroler, bearbeitet und verlegt von Wagner in Inns-

bruck. Diese Broschüre enthält die Regeln des Berlaggs, welche von italienischen Spielern in Bozen (und in Südtirol) gelehrt worden sind. Sie enthält auch die Regeln des Berlaggs, wie es in Bozen gelehrt wird. Die Broschüre ist in deutscher Sprache abgefaßt und enthält auch eine kleine Geschichte des Berlaggs. Sie ist ein sehr interessantes und nützliches Buch für alle, die sich für das Berlaggen interessieren. Sie ist in jeder Buchhandlung zu haben.

bruck erschienen ist. Das Heft, das sogenannte erste Verlagerbüchl, fand reißenden Absatz und trug weiter viel zur Verbreitung des interessanten Spieles bei.

Dieses erste Verlagerbüchl enthielt wohl eine sehr gute Erklärung des Spieles und eine Erläuterung der allgemeinen Spielregeln; auf Details ließ es sich jedoch nicht ein. Durch die abwechslungsreichen Zusammenstellungen, welche dasselbe bietet, durch unrichtige Auffassung im allgemeinen und durch die Streitsucht einzelner kam es, daß beim Verlaggen sehr oft gestritten und sogar der Spruch „Gotteswort und Verlagerstreit währen fort in Ewigkeit“ ein geflügeltes Wort wurde.

Um dem abzuhelpfen und endlich Ordnung in das Verlaggen zu bringen, wurde im Jahre 1890 nach Innsbruck der erste Tiroler Verlagerkongreß einberufen. Er fand unter äußerst zahlreicher Beteiligung von Stadt und Land aus Nord- und Südtirol am 19. April 1890 im „Adambräu“-Saal statt\*), und nahm einen glänzenden Verlauf.

\*) Berichte über den Verlagerkongreß im Jahre 1890.

„Innsbrucker Nachrichten“ vom 21. April 1890:

**Vom Verlagerlag.** Die große Landesversammlung in Angelegenheit des Verlaggens hat nun stattgefunden, und zwar unter einer Beteiligung, welche die Erwartung der meisten übertraf. Aus dem Ober- und Unterinntal (Imst, Ried, Rufftein, Brizlegg usw.), aus dem Süden des Landes, ja selbst aus Wien waren Freunde des Spieles zusammengekommen. Vorgestern abends waren in einer bewegten Versammlung beim „Grauen Bären“ die Regeln desselben unter Zugrundelegung der vom Komitee vorgelegten Verlagerordnung festgelegt, wobei es oft, besonders bei § 9, zu größeren Wortgefechten kam. Im wesentlichen wurde der Entwurf mit mehreren Abänderungszusätzen angenommen. Um 2 Uhr war Schluß der Sitzung. Gestern mittags um 1 Uhr begann im Adambräusaal das Preisverlaggen; an der Nordwand des Saales hingen die verlockenden Preise, 80 an der Zahl, und mit den auf 100 Gulden geschätzten Zierden einen Wert von 560 Gulden repräsentierend. Die Zahl der Spieler betrug 338. Um 7 Uhr abends war das Preispielen zu Ende und es begann das Militärkonzert unter Leitung

Im selben Jahre noch erschien das neue, zwölf Seiten umfassende Perlaggerbüchl, betitelt:

### Das Perlagg-Spiel.

Erklärung dieses Spieles nebst den Regeln, wie dieselben beim ersten tirolischen Perlaggerkongreß am 19. April 1890 festgestellt wurden.

Im Selbstverlag des Ausschusses für den Perlaggerkongreß 1890.

Innsbruck.

Druck der Wagner'schen Buchdruckerei.

des Herrn Kapellmeisters Pitschmann. Nach dem zweiten Stücke erfolgte die Zuerkennung der Preise. Dieselben entfielen auf folgende Herren: 1. (10 Dukaten) Josef Schober, hier. 2. Karl Süß, Hötting. 3. Engelbert Binazer, Gendarmerie-Wachtmeister, hier. 4. Johann Sparber, Ruffstein. 5. Karl Guggenbichler, hier. 6. Josef Warasin, Mühlau. 7. Ignaz Puelacher, Wilten. 8. Anton Schleichl, Hötting. 9. Franz Brandl, Mühlau, 10. Dornauer, Innsbruck, usw.

Am 23. April 1890 melden die „Innsbrucker Nachrichten“ weiter:

Nach einem uns vom Komitee zugegangenen Ausweis war die Zahl der Teilnehmer am sonntägigen Preisverlaggen 358 (nicht 338), hiemit waren aus Amras 4, Arzl bei Innsbruck 5, Bozen 3, Brigen 2, Brigglegg 2, Briesen a. Br. 2, Gäll 10, Hötting 9, Jenbach 5, Jöls 1, Jüstl 2, Innsbruck 170, Kaltern 1, Ruffstein 7, Randach 6, Reifers 1, Matrei 3, Mühlau 31, Prad 2, Rattenberg 1, Ried 2, Rieß 2, Salurn 1, Steinach 1, Sterzing 1, Telfs 1, Will 1, Wilten 72. Was die Gewinnte anbelangt, so haben wir die zehn ersten Gewinner bereits mitgeteilt; davon gewannen mit 7 Punkten die dort genannten vier ersten Herren 10, 8, 6 und 5 Dukaten; mit 6 Punkten gewannen 19 Herren Preise von 4 Dukaten bis 2 Gulden; mit 5 Punkten gewannen die übrigen Sieger Preise von 3-2 Gulden; ohne ein Spiel zu gewinnen, wurden drei Herren ausgezeichnet. Die fünf ersten Bekte waren Dukaten mit seidenen Fäden, die weiteren 27 Dukaten mit Schleifen und Blumengirlanden. Von den 19 Spielern mit 6 Punkten ging Herr Guggenbichler, bei denen mit 5 Punkten Herr Nikolobi, beide aus Innsbruck, als Sieger hervor. 47 Gewinner sind aus Innsbruck, je 9 aus Wilten und Mühlau, 5 aus Hötting, 2 aus Ruffstein, je 1 aus Arzl, Gäll, Jenbach, Jüstl, Rieß, Matrei, Briesen, Bozen und Salurn.

Der Hauptwert dieses Verlaggerbüchls besteht darin, daß die vom Kongreß für richtig und gültig befundenen Regeln fein säuberlich in 32 Paragraphen gesetzt wurden und nunmehr allen Verlaggern als Evangelium zu gelten hatten.

Aber wie nichts vollkommen auf der Welt ist, so trifft das auch bei den Regeln des Verlaggerbüchls zu. Trotzdem die besten Spieler ihrer Zeit mitarbeiteten und vor allem anderen jedwede Zweideutigkeit vermeiden wollten, ist es ihnen doch nicht ganz gelungen, alles so klar und deutlich aufzusetzen, daß man es nicht auch anders auslegen könnte. Und dadurch wurde natürlich dem Streit wieder Tür und Tor geöffnet, es legt eben der eine den Paragraph so und so aus und der andere anders. Wenn es sich oft nur um Wortklaubereien dreht und alles schließlich nur Spitzfindigkeiten sind, ist es doch nicht notwendig, daß das ganze edle Spiel des Verlaggens darunter leidet. Es haben sich daher im Jahre 1924 wieder bekannte Verlagger zusammgefunden und sich zur Aufgabe gesetzt, die alten Regeln vom Jahre 1890 so umzuarbeiten (keine neuen aufzustellen), das heißt stillstill so abzufassen, daß in Zukunft nach menschlicher Voraussicht, wenn jeder diese Regeln befolgt, ein Verlaggstreit unmöglich ist. Die Grundlagen des Spieles sind selbstverständlich unverändert geblieben. Nachstehend

Die „Liber Stimmen“ berichteten: Der große Verlagger-Kongreß, für den so viel Redklammer gemacht wurde, hat also glücklicherweise stattgefunden. Das Ziel, welches er sich gesetzt hat, den Verlaggerstreit zu ewigen, wird er freilich kaum erreichen; denn Streit gehört so zur Wesensart dieses Nationalspiels, daß es mit dem Ausscharen desselben keinen Hauptreiz verliert. Am Samstag vor der Kongreß beim „Grauen Bären“ sehr gut, auch von auswärts, besucht; es wurde auf das eifrigste debattiert. Die gedruckte Vorlage erfuhr mehrfache Änderungen, jedoch blieb es bei sieben Verlaggen, und diese Aufschreibung wird die Verlaggerbücher von Süd- und Norditalien in zwei Heftlagen teilen. Das

wird zuerst das alte Werlaggerbüchl vom Jahre 1890, unverändert abgedruckt und dann anschließen daran die im Jahre 1924 neu stilisierten Regeln veröffentlicht.

Das Selbstverständliche muß es jedem Werlagger selbst überlassen bleiben, nach den alten oder nach den modernisierten Regeln zu spielen.

Es Borecht wird versucht, soweit dies durch Worte möglich ist, eine Anleitung zum Werlaggen zu geben. Obwohl behauptet wird, daß man es Werlaggen nur durch artiges Mitspielen richtig lernt, ist es doch notwendig, den Anfänger mit den Grundbegriffen auf diesem Wege bekannt zu machen. Die Feinheiten dieses schönsten und interessantesten aller Kartenspiele wird er allerdings nie als einen Werlaggerbüchl lernen.

Das Spiel wird mit den bekannten deutschen Karten, und zwar mit 33 Blät, also mit dem Wall, gespielt.

Das Spiel hat vier Farben, und zwar Herz, Raub, Schell und Eichel; der Rang der Farben untereinander ist gleich.

Jede Farbe zählt acht Blätter nach bekannter Rangordnung: 25. König, Ober, Unter, Zehner, Neuner, Achter, Siebener.

Das Spiel kann zu zwölf oder zu vier gespielt werden; gewöhnlich spielt man zu vier, zwei gegen zwei.

---

gestirte Preisverlagen verles glanzend. Das Arrangement erregte allgemeine Bewunderung. Ein Komitee, an dessen Spitze der Herr Lagerhausverwalter B 611 stand, gebührt allgemeine Anerkennung. Es beteiligten sich 33 Spieler, und zwar in Blöcken zu je 12. Es wurde eifrig gespielt und nicht einmal viel gestritten. Einer der eifrigsten Spielern war auch der Herr Bezirksaufmann Hofladner. Die ersten vier Hauptteile mit je 7 Punkten gewannen: Josef Schöber, landesherrlicher Amtsdienner; Gustav Jan. von Hötting, Smalzer, Wachtmeister der Gendarmen; Späthler von Kuisfeld. Das fünfte Best gewann Warasch, Gastwirt in Mühlan.

Jeder Spieler erhält fünf Karten.

Es gibt aber auch eine Abart, die nur zu zweit mit sieben Karten gespielt wird.

Zusammengehoben wird genau so wie beim Watten zu viert (siehe Seite 38). Die Partner sitzen sich kreuzweise gegenüber.

Bei Beginn des Spieles gibt der Spieler, der die niedrigste Karte (As ist immer nieder) abgehoben hat, an. Bevor er ausgibt, muß er seinem Nachbarn zur Rechten (von der Gegenpartei) abheben lassen. Unter den 33 Karten, mit denen perlaggt wird, befinden sich vier sogenannte ständige Verlaggen; es sind dies Karten, die allen anderen dadurch überlegen sind, daß sie erstens alle anderen Karten stechen und daß man sie zweitens nach Belieben in eine andere Karte verwandeln, das heißt taufen kann. Das ist natürlich so zu verstehen, daß ich diese Karte nur einmal benutzen kann, ich kann also entweder damit, sagen wir, Trumpfas machen und stechen; oder aber, wenn es mir zu einer Figur besser paßt, sie in den Herzunter, den Schelleneiner oder sonst eine beliebige Karte verwandeln, also taufen.

Die vier ständigen Karten sind nun der Herz König, auch Karil genannt, als der Gottesknecht, der Welt (der geistlichen Welt), der Schelleneiner, der (kleine Welt über Schellspitz) und der Schelleneiner (Schellspitz).

Es sind die Karten, die wir schon vom Gattisch-Karten hier als die Kritischenennen, nur mit dem Unterschiede, daß sie kein Verlaggen nicht nur die höchsten sind; sondern daß man sie dazu auch noch verwandeln kann. Es sind also richtige Taufets-(Verloths-)Karten.

Die Rangordnung unter diesen vier ständigen Verlaggen, die die Grundpfeiler des Verlaggens sind, ist folgende: Der Höchste ist der Martl (Herzönig), dann folgen Wels, Schellsiebener und Eichelsiebener.

Wenn der zum Abheben Berechtigte einen von obgenannten Verlaggen abhebt, so kann er ihn behalten. Ist unter dem abgehobenen Verlaggen noch einer, so gehört auch dieser dem Abheber, ebenso auch ein dritter und vierter. Es ist also möglich, daß der Abheber alle vier ständigen Verlaggen heraushebt.

Der Abheber ist verpflichtet, allen Spielern den oder die abgehobenen Verlaggen zu zeigen. Hat er dieser Pflicht genügt, braucht er während des Spieles niemandem nicht mitzutheilen, was er abgehoben hat.

Nach dem Abheben werden die Karten nach links hin geteilt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, und zwar das erstemal zwei, das zweitemal drei. Der Geber hat darauf zu achten, ob und wieviel Verlaggen der Abheber herausgehoben hat; hat er einen herausgehoben, erhält er das erstemal nur eine Karte; hat er zwei herausgehoben, gar keine; hat er drei herausgehoben das erstemal gar keine, das zweitemal zwei; bei vier herausgehobenen das erstemal keine und das zweitemal eine.

Macht der Geber da einen Fehler und gibt z. B. dem Abheber, trotzdem er einen Verlaggen herausgehoben hat, das erstemal zwei Karten, so können die Gegner verlangen, daß noch einmal neu gemischt und neu ausgegeben wird. In diesem Falle kommt der vom Geber rechts Sitzende zum Vortheil, ein zweitesmal abheben zu dürfen. Auch die Verlaggen, die er allensfalls beim zweitemal abhebt, darf er behalten!

Hat der Geber die Karten richtig geteilt, so daß jeder der vier Spieler fünf Karten in der Hand hat, so schlägt er die nächste Karte, also die einundzwanzigste, als Trumpf auf, d. h., die Farbe, die er aufschlägt, ist die Trumpffarbe und sichtet die Karten der drei anderen Farben.

Es sind also 21 Karten im Spiel; 12 bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen und keine davon, auch nicht die oberste oder die unterste, darf nach dem Ausgeben von den Spielern angeschaut werden.

Von der Trumpffarbe haben nun wieder drei Karten, und zwar der **Siebener**, der **Unter** und der **Ober**, den Rang eines Berlaggs und heißen daher die Trumpfperlaggen. Diese drei Trumpfperlaggen haben dieselben Eigenschaften wie die vier ständigen Berlaggen, d. h. sie stechen alle Trümpfe sowie alle anderen Blätter, und man kann sie ebenfalls taufen; sie sind jedoch im Rang niederer als die vier ständigen. Die Rangordnung unter sich ist **Siebener**, **Unter**, **Ober**. Der Siebener ist also der beste, der Ober der schlechteste, worauf wohl zu achten ist.

Wenn also Trumpf aufgeschlagen ist, haben wir folgende Berlaggen (nach der Rangordnung) im Spiel:

Wenn Herz Trumpf ist, **sieben**, nämlich: Herzkönig, Besi Schellsiebener, Eichel siebener, Herzsiebener, Herzunter, Herzober; dann die Trümpfe Herzas, Herzzehner, ~~Herzneuner~~ und Herzachter. (Herzkönig fällt hier als Trumpf aus, da er ohnehin Berlagg ist.)

Wenn Laub Trumpf ist, ebenfalls **sieben**, nämlich: Herzkönig, Besi Schell siebener, Eichel siebener, Laubsiebener, Laubunter, Laubober; dann die Trümpfe Laubas, Laubkönig, Laubzehner, Laubneuner, Laubachter. (Wenn Laub

Trumpf ist, haben wir also die größte Anzahl von Sticharten.)

Wenn Schell oder Eichel Trumpf, sind nur sechs Verlaggen im Spiel, da der Trumpfstebener (Schell- oder Eichelstebener) ohnehin ständige Verlaggen sind und damit ein Verlagg wegfällt.

Die Zahl der Verlaggen und ihre Rangordnung ist übrigens in manchen Gegenden Tirols verschieden. In Südtirol z. B. gelten außer den oben angeführten auch noch der Eichelunter und der Eichelober als ständige Verlaggen.

Hat der Geber als Trumpf einen Siebener, Unter oder Ober, also einen Trumpfverlagg, aufgeschlagen, und hat er einen anderen Trumpf in seinen fünf Karten, so kann er nicht nur, sondern er muß den aufgeschlagenen Trumpfverlagg mit dem Trumpf, den er in der Hand hat, austauschen. Das Austauschen mit einem anderen Trumpfverlagg (es kann z. B. vorkommen, daß man den Siebener aufschlägt und den Ober in der Hand hat) ist unstatthaft. Hat man mehrere Trümpe in der Hand, so wird man vortheilhafter mit dem niedersten abtauschen. Wird einer von den vier ständigen Verlaggen aufgeschlagen, so ist die Farbe Trumpf, der er angehört, also bei Herzönig Herz uhm., und kann auch mit einer Karte derselben Farbe ausgetauscht werden; der Wessigilt dabei als Schell.

Hat der Geber keinen Trumpf, kann er also nicht austauschen, so geht das Recht des Austauschens auf seinen Partner über. Hat auch der keinen Trumpf, so bleibt der Verlagg liegen; die Gegenpartei darf ihn auf gar keinen Fall austauschen. Ist einmal ausgespielt und auf die erste Karte gegeben oder diese gestochen worden, so hat die zum Austausch berechnigte Partei den Anspruch auf das

Austauschen verloren. Es darf daher die Gegenpartei durch Auswerfen dem Austausch nicht vorgreifen. Vergißt oder übersieht die zum Austausch berechtigte Partei das Austausch, so ist das ihr eigener Fehler, von dem sie nur selbst den Schaden hat.

Für die Gegenpartei ist es sehr wichtig, sich zu merken, wer abgetauscht hat und was für ein Perlagg abgetauscht wurde. Man ist, wenn das Spiel einmal im Gange ist, keinesfalls mehr verpflichtet, zu sagen, was abgetauscht wurde und wer abgetauscht hat. Beim Perlaggen ist nämlich oberste Grundregel, daß man Obacht gibt. „Ein Spieler schläft nicht“, sagt man.

Kann die gebende Partei einen aufgeschlagenen Perlagg nicht austauschen, so weiß die andere Partei von vornherein, daß beim Gegner kein Trumpf vorhanden ist, und wird sich darnach richten, z. B. Assen ausspielen, da zum Stechen derselben nun schon ein Perlagg hergenommen werden muß.

Ist nun also ausgegeben und ausgetauscht, so kann das Spiel beginnen.

Auch beim Perlaggen genießen die Spieler wie beim Watten große Freiheiten. Die Partner dürfen sich durch Zeichengeben („Deuten“) über ihre Karten gegenseitig verständigen; sie können sich die Anzahl, die Rangstufe der Perlaggen und Trümpfe gegenseitig anzeigen, ja sie können darüber, was natürlich gegen das Deuten nachteiliger ist, auch direkt befragen. In der Regel wird daher gedeutet. Da dieses Deuten natürlich nur dann die gewünschte Wirkung hat, wenn der Gegner davon nichts merkt, ist das unauffällige, schnelle Deuten eine Kunst, die der gute Perlagger verstehen muß.

Ein routinierter Spieler wird seinem Partner, schon gleich wenn er die Karten aufhebt, andeuten, ob sich darunter einer der vier ständigen Berlaggen befindet. Zu diesem Zwecke ist es natürlich notwendig, daß ihn sein Partner unauffällig beobachtet, wobei der Deutende aber andererseits wieder auf der Hut sein muß, daß ihn keiner von der Gegenpartei beim Zeichengeben sieht. Schon daraus erhellt sich, daß das Berlaggen nicht allein ein Kartenspiel, sondern auch eine sehr anregende Kopfarbeit ist, die feine Beobachtungsgabe und Menschenkenntnis erfordert.

Ist dann Trumpf aufgeschlagen, ist es einem Spieler, der schon vorher seine ständigen Berlaggen **gedeutet** hat, ein Leichtes, noch **allfällige** Trumpfberlaggen **hinzuzudeuten**.

**Regel** ist, und man merke sich das, einen Berlagg, um den Partner nicht irrezuführen, **nur einmal** und **möglichst deutlich** zu deuten.

Der bessere Spieler wird beim Berlaggen immer Spielführer sein und sich von seinem schwächeren Partner deuten lassen; ist der Spielführer nicht im klaren, was der andere ihm **gedeutet** hat, kann er ihn den Berlagg, von dem er glaubt, daß ihn der andere **gedeutet** hat, ja wieder zurückdeuten mit der Frage: „Hast du diesen?“ Auch wenn zwei gleich starke Spieler Partner sind, ist es vorteilhaft, wenn einer das Spiel führt und der andere deutet.

Im Verlaufe der Jahre wurden in den einzelnen Orten, wo **berlaggt** wird, zum Deuten bestimmter Berlaggen bestimmte Zeichen in Gebrauch genommen, von denen z. B. in Nordtirol folgende häufig angewendet werden:

**Diese Zeichen sind:**

**Nach Aufwärtsspielen, also einen Augenaufschlag machen,** wobei es aber nicht notwendig ist, daß man gleich den ganzen

Kopf nach hinten biegt, wie es Anfänger vielfach machen, bedeutet, daß man den Herzkönig (den Martl), also die höchste Karte, hat.

Gerade beim Deuten dieser Karte ist es von großer Wichtigkeit, daß die Gegner nichts davon merken, weil eben der Martl als höchste Karte oft den Ausschlag im Spiel gibt.

Den Mund zum Kusse formen und dabei das Zungenspißel ein wenig vorstrecken bedeutet, daß man den geschriebenen Weli hat.

Das Zungenspißel beim Mund ein wenig nach rechts oder nach links hin herausstrecken zeigt den Schellsiebener (den kleinen Weli) an.

Den Eichelsiebener zeigt man durch Blinzeln mit dem rechten Auge, die Trumpsperlaggen durch Blinzeln mit dem linken Auge an. Es wird aber auch der kleine Weli mit dem rechten Auge (blinzeln) und der Eichelsiebener mit dem linken Auge (blinzeln) gedeutet; in diesem Falle deutet man die Trumpsperlaggen durch leichtes Achselhupfen an.

Es ist daraus zu ersehen, daß das Deuten durchaus nicht einheitlich ist. Das ändert sich nach der Ortschaft, nach dem Wirtshaus und oft sogar nach dem Stammtisch. Wichtig ist es daher, daß man sich mit seinem Partner vor dem Spiel verständigt, wie man deuten will.

Die Trümpe werden mit den Fingern gedeutet, wobei das Ausstrecken des Daumens die Trumppas, und das unauffällige Trommeln mit dem kleinen Finger und seinen Nachbarn die kleinen Trümpe bedeutet.

Hat man weder einen Perlagg, noch einen Trumpf in der Karte, ist es sehr wichtig, das seinem Partner möglichst unauffällig bekanntzugeben, damit er sich darnach richten kann. Man tut dies gewöhnlich dadurch, daß man rasch,

aber nicht zu auffällig, den **Kopf schüttelt** wie beim Neinsagen. In Hötting schneidet man, um anzuzeigen, daß man seinem Partner nicht viel hilft, also schlechte Karten in der Hand hat, die sogenannte „Hasensoße“, d. h., man blinzelt rasch mit beiden Augen und zieht dabei gleichzeitig den Mund zusammen; diese Gebärde bezeichnet aber an anderen Orten, daß man viele und sehr gute Perlaggen hat, daß man also, wenn es sein müßte, das Spiel allein machen würde.

Kann ein Spieler mit den Perlaggen etwas Viertiges (was weiter unten erklärt wird) machen, oder hat er etwas Viertiges Natur in der Hand, so ist es von großem Vorteil, daß er das seinem Partner schon gleich am Beginn des Spieles durch ein unauffälliges Zeichen bekanntgibt.

Hat man ein viertiges Gleich, also vier gleiche Karten einer Ranghöhe, oder kann man mit seinen Perlaggen ein solches machen, so macht man mit der Hand, mit der Pfeife, Zigarre oder Zigarette eine Bewegung vom rechten oder linken Mundwinkel in wagrechter Richtung gegen das Ohr hin, man kann sich auch den Schnurrbart streichen, was unauffälliger aussieht.

Hat man einen viertigen Hanger, das sind vier in direkter Reihe folgende Karten derselben Farbe, so macht man eine Bewegung von der Mundmitte senkrecht abwärts gegen den Hals, streicht sich den Voll- oder Spitzbart, sofern man einen hat, nach abwärts oder nickt ein wenig. Auch durch die Art des Hinlegens der Spielkarten auf den Tisch, entweder der Breitseite oder der Längsseite nach, kann man dem Partner sein viertiges Gleich oder seinen viertigen Hanger leicht und unauffällig anzeigen.

Es wurde hier das **Deuten** etwas ausführlicher behandelt, weil es für den ganzen Verlauf des Spieles von höchster

Wichtigkeit ist. Denn die Partei, deren Partner ohne einander zu fragen, wissen, was sie für ein Blatt gegenseitig in der Hand haben, und durch scharfe Beobachtung des Deutens der Gegenpartei auch so ziemlich unterrichtet sind, was dort für Verlaggen liegen, ist natürlich weitaus im Vorteil.

Beim Verlaggen gibt es wie beim Bieten Figuren, und zwar: **das Gleich, den Hanger und das Spiel.**

Das sind die drei von einander unabhängigen Grundelemente, um die sich das ganze Spiel dreht; die Partei, die beim Kampf um eine dieser Figuren als Sieger hervorgeht, schreibt sich einen oder mehrere Punkte auf. Und wer zuerst die vorher bestimmte Anzahl von Punkten (gewöhnlich 15) erreicht, hat gewonnen.

Diese drei Figuren sind während des Spieles untereinander gleichwertig. Zum Ausgehen jedoch ist das Gleich hochwertiger als der Hanger und dieser wieder besser als das Spiel (wie beim Bieten das Herz z. B. beim Ausgehen besser ist als die anderen Figuren).

**Gleich** nennt man zwei oder mehrere Karten desselben Ranges, z. B. zwei Siebener, drei Könige usw. Zwei Assen nennt man ein „Gleich höchst“ oder sagt, man hat ein „höchstes Gleich“. Zwei gleich hohe Karten gelten als „einfaches“ Gleich, drei als dritziges, vier als viertiges und fünf als fünftiges.

Besteht dieses mehrfache Gleich aus Assen, so spricht man von einem höchst dritzigem, höchst viertigen usw. Es versteht sich von selbst, daß man mit Hilfe der Verlaggen, die man ja taufen, das heißt in jede beliebige Karte verwandeln darf, sehr oft ein dritziges, nicht selten ein vierfaches und zuweilen sogar ein fünffaches Gleich zustande bringen kann.

Die Güte des Gleiches wird zuerst durch die Anzahl seiner Glieder, aus denen es besteht, und bei gleicher Gliederanzahl durch die Ranghöhe derselben bestimmt. So sind zwei Assen besser als zwei Könige und drei Siebener besser als zwei Assen, drei Assen schlechter als vier Achter usw.

Sind Zahl und Rangordnung bei einem Gleich dieselben, haben z. B. beide Teile, was häufig vorkommt, drei Assen, so sagt man **das Gleich steht** und keine der Parteien darf sich dafür Gutzpunkte aufschreiben.

Wie schon vorhin erwähnt, ist es von großer Wichtigkeit, dem Partner durch Zeichen bekanntzugeben, ob man ein viertiges Gleich in der Hand hat oder mit Hilfe von Berlaggen ein solches konstruieren kann.

Der **Hanger** (Sequenz) besteht aus zwei oder mehreren Karten derselben Farbe, die in ihrer Rangordnung unmittelbar aufeinander folgen. Z. B. Eichelkönig, Eichelass, Herzneuner, Herzzehner, Herzunter usw. Der Hanger heißt „höchst“, wenn er aus den höchsten Karten, König und Ass, derselben Farbe besteht.

Er kann dreifach, vierfach, fünffach sein, und auch hier gibt, wie beim Gleich, zuerst die Anzahl der Glieder und bei gleicher Anzahl der Glieder die Ranghöhe derselben über die Güte den Ausschlag. Ober, König sind also besser als Unter, Ober; König, Ass aber schlechter als Siebener, Achter, Neuner usw.

Haben beide Teile einen gleich guten Hanger, so steht er, und kein Teil hat etwas aufzuschreiben. Beim Hanger macht sich die vorteilhafte Eigenschaft der Berlaggen, sie in andere Karten verwandeln zu können, noch bemerkbarer als beim Gleich. Denn man kann den oder die Berlaggen nicht nur an einen schon in natura vorhandenen Hanger anreihen,

sondern sie auch benützen, um eine oder mehrere Lücken auszufüllen. Hat man z. B. Herzas und Herzober und einen Perlagg, so verwandelt man diesen in den Herzkönig und hat damit einen höchst drißigen Hanger. Besitzt man z. B. Eichelachter und Eichelunter, so kann man mit Hilfe von zwei Perlaggen, die man zum Eichelneuner und Eichelzehner macht, einen viertigen Hanger konstruieren. Mit Laubneuner, Laubunter, Laubkönig und zwei Perlaggen z. B. kann man sogar einen fünffachen Hanger zusammenbringen, wenn man aus den Perlaggen Laubzehner und Laubober macht.

Man vergewissere sich gleich am Beginn des Spieles, was für einen Hanger man mit seinen Perlaggen zusammenbringen kann und zeige seinem Partner sofort an, wenn man die Möglichkeit hat, einen viertigen oder gar fünftigen zu machen.

Die dritte Figur beim Perlaggen ist das „Spiel“.

Da in jeder Hand fünf Karten sind, so muß notwendig die eine Partei drei oder mehrere, die andere aber nur zwei oder weniger Stiche machen. Die Partei, die drei Stiche macht, hat das „Spiel“ und schreibt sich einen oder mehrere Gutzpunkte, je nachdem die Gegner das Spiel gut sein gelassen oder angeschaut haben.

Gespielt wird auf folgende Weise: Der Spieler links vom Ausgeber hat die Vorhand und spielt aus, indem er seine Karte vor sich hinlegt, und so geht es der Reihe nach nach links hin herum bis zum letzten. Der den Stich gemacht hat, zieht ihn nicht ein, sondern legt die zweite Karte, die er ausspielt, rechts neben die erste, und diesem Beispiele folgen auch alle übrigen. Wer den zweiten Stich gemacht hat, spielt die dritte Karte aus und legt sie rechts neben die zweite; in

dieser Ordnung geht es so ~~Partei~~ fort, bis das „Spiel“ zu-  
gunsten einer Partei entschieden ist, das heißt, ~~fort~~ eine  
Partei drei

Farbe nicht, so ist man keineswegs verpflichtet, mit Trumpf oder Verlag zu stechen, sondern kann zugeben was man will.

Auch braucht man nicht Farbe mit Farbe zu überstechen, sondern kann „nachgeben“, laschieren. Die einmal ausgespielte und losgelassene Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, es sei denn, daß es geschehen mußte, um Farbe zu bekennen. (Siehe die Regeln § 14 und 15.)

Wird ein Verlag ausgespielt oder im Verlauf des Spieles heruntergelegt, so muß derselbe sofort von seinem Besitzer getauft werden, d. h., es muß angegeben werden, als welche Karte derselbe zu gelten hat. Sagt der Verlaggenbesitzer gar nichts, tauft er den Verlag nicht (was oftmals auf ein Versehen zurückzuführen ist), dann wird der Verlag zur einfachen Karte. Also z. B. der Martl zum gewöhnlichen Herzkönig, der Wesi zum Schellschfer. Wenn z. B. Herz Trumpf ist und es macht ein Spieler den Fehler, den Herzsiebener, der ja ein Verlag ist, nicht zu taufen, so gilt er nur als Trumpfsiebener, der vom Trumpfachter gestochen werden kann. Ein einmal getaufter Verlag darf unter keinen Umständen mehr umgetauft werden. „'tauft“ heißt es.

Der getaufte Verlag behält seinen Rang, den er unter den Verlaggen einnimmt. Also der zum Trumpfas erhobene schlechteste Trumpsverlag ist wohl höher als das Original-Trumpfas; mit einem „besseren“ Verlag kan man aber die Trumpfassen, die mit einem rangniedereren Verlag gemacht wurden, stechen. Ebenso wird der Trumpfoberverlag, wenn man ihm eine andere als die Trumpffarbe beilegt und ihn z. B. Laubneuner tauft, als besserer Laubneuner den wirklichen (Natur-)Laubneuner überstechen, hingegen wieder

vom Trumpfunter, Trumpffiebener, Eichelfiebener, Schellfiebener, Weli und Herzkönig, wenn diese Perlaggen ebenfalls zum Laubneuner gemacht würden, von noch besseren Laubneunern gestochen werden.

Der getaufte Perlagg kann aber immer nur den Wert einer einzigen Karte haben; tauft man z. B. den Weli zum Herzfiebener, so bleibt er durch das ganze Spiel der Herzfiebener und kann, obwohl er sonst die zweithöchste Karte ist, mit dem gewöhnlichen Herzachter gestochen werden.

Mit den Perlaggen braucht man weder Trumpf oder Farbe zu bekennen, weil sie gewissermaßen zu keiner bestimmten Farbe gehören.

Die Partei, welche das „Spiel“, d. h. drei Stiche macht, oder den Hanger oder das Gleich besser hat, zählt für jedes derselben einen Gutpunkt. Das kann stillschweigend geschehen, wenn es nämlich keine der beiden Parteien für gut findet, von der einen oder anderen Figur Meldung zu machen. In diesem Falle wird lediglich am Schluß des Spieles, wenn alle Karten auf dem Tische liegen, festgestellt, welche Partei die drei Stiche, wer das bessere Gleich und den besseren Hanger hat und die betreffenden Punkte gutgeschrieben.

Dieses stumme Perlaggen kommt jedoch selten vor. (Wenn z. B. eine Partei nur mehr einen Punkt zum Ausgehen braucht und insolgedessen nicht mehr bieten darf, die andere Partei aber so schlechte Karten hat, daß sie nicht einmal ein Gleich oder einen Hanger hat oder machen kann, wird ein solches stummes Spiel zustande kommen, die verlierende Partei sagt dann, sie hat die Gegner stillschweigend ausgehen lassen.) In der Regel wird jedoch wie beim Bieten (siehe Seite 9) sowohl über das „Spiel“, als auch über Gleich

und Hanger eine besondere Wette angetragen, das heißt, es wird **geboten**.

Das Bieten beim Perlaggen geschieht mit den Worten: Ich biete mein Gleich! Ich biete meinen Hanger! Ich biete Spiel! oder: Gilt mein Gleich! Gilt mein Hanger! Gilt Spiel!

Man achte wohl darauf, daß der Spieler, der bietet, wirklich die Worte „ich biete“, oder „es gilt“ gebraucht. Sagt er z. B. „Gleich!“ oder „Spiel!“ nur allein, so hat er es nach den Spielregeln noch nicht geboten. Es wird dieser Trick von routinierten Spielern Anfängern gegenüber gern angewendet und viele sind darauf schon hineingefallen. Ein Beispiel wird das verständlicher machen. Sagen wir, ein Spieler hat zwei Assen liegen, einer von der Gegenpartei schreit nun „Gleich!“, worauf der Spieler mit den zwei Assen, der noch einen Perlagg in der Hand hat und daher drei Assen machen könnte, in der Meinung, das Gleich sei geboten, voreilig sagt, er schaue das Gleich an. Der schlaue Gegner aber, der nur herausbringen wollte, ob der andere wirklich ein schönes Gleich zusammenbringt, sagt seelenruhig, ich habe das Gleich ja gar nicht geboten, ich habe ja nur „Gleich“ gesagt. Es sind das natürlich nur Spitzfindigkeiten,

die sich Spielern nicht merken, aber sie kommen vor, und daher gebe man ihnen die Danksagung im Geheißfall nicht, und die Figur nicht geboten ist.

Wenn es geboten worden ist, so muß die Gegenpartei augenblicklich haben, und nicht zögern. (Siehe hier die Regeln Seite 77. III.)

Das Anwarfen kann auf dreierlei Weise geschehen: 1. Man warft die drei gebotenen Figuren gegeneinander und brüchelt das mit dem Würfeln aus: 2. „Danksagung“, 3. „Bitte über“

Hanger“, „Gut Spiel“. Man wird das dann tun, wenn man schlechte Karten hat und auch nach Verständigung mit dem Partner, mit dem man sich offen besprechen kann, nicht annimmt, daß man die gebotene Figur besser als die Gegenpartei zusammenbringt oder drei Stiche macht. In diesem Falle hat die bietende Partei das Recht, sich für die gutgelassene Figur sofort einen Punkt gutzuschreiben; im weiteren Verlaufe ist dann von dieser gutgelassenen Figur nicht mehr die Rede.

2. Die gebotene Figur wird „gehalten“, oder, wie man auch sagt, „angeschau!“, wenn man glaubt, die angetragene Wette annehmen zu können. Man sagt in diesem Falle: „Ich halte das Gleich“, „Ich schaue das Gleich an“, oder auch „Ich gehe nicht vom Gleich“. Die Figur, die gehalten wurde, zählt der Partei, die sie macht oder sie besser hat, zwei Gutpunkte.

3. Es wird „Drei“ oder ein Groschen gegeben, wenn eine Partei glaubt, die von der Gegenpartei angebotene Figur ganz sicher besser machen zu können.

Durch dieses „Dreisagen“ wird die Stellung beider Parteien geradezu umgekehrt; die angegriffene Partei ergreift nun selber die Offensive, und es ist nun an der Partei, die zuerst geboten hat, entweder nachzugeben oder die „Drei“ zu halten, oder aber die Wette noch mehr zu steigern. Wenn nachgegeben wird, was man durch die Worte „Gut bei zwei!“ ausdrückt, schreibt die Gegenpartei zwei Gutpunkte. Werden die „Drei“ gehalten, so sagt man: „Ich geh' nicht von die Drei“, „Ich halte die Drei“, oder „Ich schaue die Drei an“. Der Sieger kann sich dann drei Gutpunkte gutschreiben.

Will man endlich die Wette weiter fortsetzen, so sagt man „Vier“ (soviel wie Kontra) und es ist dann wieder an

der Gegenpartei, es bei „Drei“ gut sein zu lassen, alle „Bier“ zu halten oder aber „Fünf“ zurückzugeben. Auf diese Weise kann die Wette bis zu „Sieben“, und als letztes bis „Spiel aus“ gesteigert werden, in welchem Falle die Partei, die die umstrittene Figur macht, das ganze Spiel gewinnt und ausgeht, auch wenn sie in ihrer Aufschreibung erst einen oder noch gar keinen Gutpunkt gehabt hätte.

Schon aus dem Gesagten ergeben sich folgende Gesetze:

1. Nur die Partei, der es zusteht zu **halten**, also die Partei, die vom Gegner zum **Eingehen** einer Wette aufgefordert (das ist die angeboten wurde), darf weiter steigern und nicht auch die andere.

Wenn also A z. B. das Gleich geboten hat und B hat es „**angesehen**“, so darf A nicht **Drei** sagen; B hat aber das Recht, dem A auf das Gebotene **Drei** zu geben, das dann A einfach halten und damit dem Steigern eine Grenze setzen kann. B darf dann nicht mehr weiter gehen und **Vier** sagen; erst wenn ihm A **Vier** erwidert, kann er **Fünf** zurückgeben.

2. Die Steigerung läßt keinen Sprung zu. A darf also, wenn ihm B **Drei** gesagt hat, nicht **Fünf**, **Sechs** oder **Spiel aus**, sondern bloß „**Vier**“ zurücksagen.

3. Die Wette kann in jedem Grade der Steigerung dadurch abgelehnt werden, daß man den bietenden Teil die von ihm ausgesprochene Zahl weniger eins schreiben läßt. Wenn jemand **Vier** gibt und man sieht ein, daß man die Figur verliert, sagt man also „**Gut bei Drei!**“ Der Gegner schreibt sich dann **drei** und die Figur ist erledigt.

Man bietet oft und hält und steigert im vollen Bewußtsein, diese Figur zu verlieren, weil man darauf rechnet, eine andere Figur desto sicherer zu gewinnen; aber eben darin



Es ist natürlich ganz ausgeschlossen, alle beim Verlaggen möglichen Kombinationen zu erklären, hauptsächlich auch deshalb, weil beim Verlaggen viel zu viel die Individualität der Spieler ausschlaggebend ist.

Denn beim Verlaggen zählt nicht, wie bei anderen Kartenspielen, nur das Ergebnis des Blattes; es zählt ebensogut auch die Figur, die die Gegenpartei, obschon sie dieselbe besser gehabt hätte, sei es aus Übersehen, Berechnung oder Furcht gut sein gelassen hat. Routinierte Spieler, die den Gegner im richtigen Moment zu jagen (bluffen) verstehen, schreiben mit den schlechteren Karten oft mehr Gutpunkte als die Gegenpartei. Dieses sehr beliebte **Jagen** oder **Rat-schen**, also kack mit schlechten Karten, aber dafür mit dem großen Stimmenaufwand und wichtigtuenden Mienenspiel zu bieten, trägt natürlich sehr zur Belebung des Spieles bei. Die Freude ist groß, wenn es gelingt, den Gegner zu jagen und der Betroffene hat meistens für den Spott nicht zu sorgen.

Ist man gegen die andere Partei in den Gutpunkten sehr zurückgeblieben, so versucht man wohl, sich durch tollkühnes Bieten oder Dreigeben mit schlechten Karten noch zu retten, man heißt das in der Verzweiflung bieten; doch meistens merkt der Gegner in diesem Fall die Absicht und geht erst recht nicht.

Im allgemeinen ist jedoch diese auf Verblüffung ausgehende Methode nicht anzuraten, denn wenn auch der Ratscher seinen besonnenen Gegner zuweilen in die Flucht schlägt und ihm einen Gutpunkt abnimmt, so kommt es doch viel häufiger vor, daß ihn dieser — seine Überlegenheit künstlich verbergend — gehörig auffressen und das Kapital mit Zinsen zurückzahlen läßt, indem er ihm Drei gibt.

# Unveränderter Abdruck der alten Regeln für das Perlaggspiel

festgelegt auf dem Ersten tirolischen Perlaggerkongress  
in Innsbruck am 19. April 1890.

1. Bei Beginn des Spieles gibt die abgehobene niederste Karte (Als ist niederst), im weiteren Verlauf des Spieles jedoch gibt die verspielte Partie an.

2. Die beim Abheben zum Ausgeben abgehobenen, ständigen Perlaggen verbleiben dem Abheber.

Werden beim Abheben Karten gestreut, so muß neu ausgegeben werden, in welchem Falle ein etwa hiebei abgehobener Perlag nicht behalten werden darf.

3. Beim Ausgeben etwa auffallende Karten können zurückgewiesen und ein neues Ausgeben verlangt werden; allenfalls hiebei abgehobene Perlaggen verbleiben auch dann dem Abheber, wenn wegen Vergebens neu gemischt werden muß.

4. Das Anschauen der nach dem Ausgeben verbleibenden Karten, sei es von oben oder von unten, ist unstatthaft.

5. Die Zahl der Punkte, mit welcher das Spiel ausgeht, ist vor Beginn des Spieles zu vereinbaren. (Zu 9, 11, 15 usw.)

6. Die Rangordnung der drei Figuren ist folgende:

1. Gleich.
2. Hängeg.
3. Spiel.

7. Der Bietende sowohl als der Haltende müssen die von ihnen gebotene bezw. gehaltene Figur (Gleich und Hanger) haben. Was einmal von einem Spieler geboten oder gehalten ist, selbst wenn es ohne Einwilligung des betreffenden Partners geschieht, darf nicht mehr widerrufen werden und muß der bietende oder haltende Spieler die gebotene, bezw. gehaltene Figur haben.

8. Auf jedes Gebotene muß sogleich Antwort gegeben werden. Wenn im Verlaufe des Spieles eine früher gebotene und gehaltene Figur von der einen oder anderen Partei neuerdings geboten wird, so steht der Gegenpartei das Recht zu, dieselbe abermals zu halten oder auch gut sein zu lassen.

9. Die gebotene und vom Gegner nicht gehaltene Figur gilt als gemacht und geschrieben und zieht selbst der vorgebotenen Figur vor. In allen übrigen Fällen entscheidet die vorgebotene Figur, und zwar in der Rangordnung, in der sie geboten wurde. (Erst-, Zweit-, Drittgebotenes). Bevor eine gebotene Figur nicht entschieden ist, kann eine nicht gebotene Figur nicht als gemacht und geschrieben angesehen werden.

10. Es kann nur 3, 4, 5, 6, 7, „Spiel aus“ gesteigert werden.

11. Der Beginn des Steigerns steht nur der haltenden Partei zu.

12. Die bis zum „Spiel aus“ gesteigerte Figur zieht allen anderen Figuren vor.

13. Es darf nie Farbe verleugnet werden, außer es wird gestochen.

14. Als ausgespielt ist jene Karte zu betrachten, welche von dem Spieler auf den Tisch gelegt und losgelassen wird.

15. Eine einmal ausgespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, es wäre denn, daß Farbe bekannt werden muß.

16. Ein irrtümlich ausgespielter Verlag darf selbst nicht im Falle des § 15 zurückgenommen und muß sofort getauft werden. (§ 17.)

17. Jeder Verlag muß sofort beim Ausspielen getauft werden, andernfalls er zur einfachen Karte wird. (Weli zur Schell-Sechs usw.) (Siehe § 14.)

18. Ein einmal getaufter Verlag darf nicht mehr umgetauft werden.

19. Jeder getaufte Verlag sticht die gleichwertige Karte derselben Farbe nach Maßgabe der Rangordnung der Verlagen selbst.

20. Wer 1. bei erreichter vorletzter Punktzahl oder 2. soviel Figuren zugleich bietet, daß damit die ausgehende Punktzahl erreicht wird, überbietet sich, und sind der so sich überbietenden Partei sofort zwei Punkte zu löschen.

21. Übersehen entschuldigt nicht. Reklamationen beim Aufschreiben gelten nur so lange, bis vom darauffolgenden Spiele die erste ausgespielte Karte auf dem Tische liegt.

22. Die Partei, welche das „Spiel“ hat, ist verpflichtet zu weisen, die allenfalls bereits aufliegende Figur abzuweisen oder zu bieten, und hat die Gegenpartei sofort Antwort zu geben, bezw. zu stellen, abzuweisen oder zu bieten; im weiteren obliegt diese Pflicht wieder der ersteren Partei. Jede Partei ist berechtigt, um die gar nicht gewiesene, nicht gestellte oder nicht besser gewiesene Figur zu fragen, und die gefragte Partei ist verpflichtet, die so unentschiedene Figur zu weisen, zu stellen oder abzuweisen, bezw. zu bieten oder gut sein zu lassen.

23. Die das „Spiel“ habende Partei hat nicht das Recht, eine von ihr als „stehend“ erklärte Figur später wieder besser zu machen; dieses Recht steht jedoch der Gegenpartei zu.

24. Sobald die Figur „Spiel“ entschieden ist, steht es nur der spielhabenden Partei zu, bezw. ist dieselbe hiezu verpflichtet (§ 22), zu weisen oder zu bieten, und darf sie in der Erfüllung dieser Pflicht in keiner Weise beirrt oder gehindert werden, sei es durch Vorbieten, Vorweisen oder sonstwie. Es ist nicht gestattet, daß nach Entscheidung der Figur „Spiel“ die bereits am Tisch aufliegenden Karten aufgenommen werden, bevor nicht alle drei Figuren entschieden sind.

25. Im Falle beide Parteien ein Dritziges, Vierfaches usw. besitzen, so sind selbe verpflichtet, den Höhengrad desselben zu bekennen, aber nicht die Karten abzuweisen, bevor nicht festgestellt ist, daß ein Unterschied vorherrscht, in welchem Falle natürlich abgewiesen werden muß. Durch voreiliges Abweisen würde für den Fall der Gleichheit der Figur (§ 26) das darauf entscheidende „Spiel“ durch die aufgedeckte Lage der Karten verraten.

Jedoch muß zum Schlusse nachgewiesen werden können, daß die als gleichwertig erklärte Figur wirklich vorhanden war. (§ 31).

26. Haben beide Parteien gleichwertige Figuren desselben Ranges, so entscheidet ausschließlich die Figur „Spiel“, wobei sodann die Spielenden nicht mehr an die frühere Figur gebunden sind und die Verlaggen zur freien Verfügung haben.

27. Die beim fünften Gange zuerst ausgeworfene Karte gilt als Spielfarbe und kann das „Spiel“ nur mit Farbe,

Trumpf oder Perlagg geboten und gehalten, bezw. gesteigert werden, ungeachtet, ob Trumpf oder Perlagg vorgelegt worden ist.

28. Wird das „Spiel“ im Falle des vorstehenden § 27 mit einem Perlagg geboten oder gehalten, so steht es dem Bietenden, bezw. Haltenden frei, diesen Perlagg ohne Rücksicht auf die Spielfarbe zu verwenden.

29. Es ist gestattet, daß ungesehen eine, zwei oder auch alle drei Figuren von einer Partei gemeinschaftlich geboten werden, in welchem Falle die so bietende Partei an die gebotenen Figuren gemeinschaftlich gehalten ist (§ 7), wenn überhaupt die Möglichkeit, die so gebotenen Figuren machen zu können, vorhanden ist. Wenn ungesehen alle drei Figuren zugleich geboten werden, das Borgebotene aber nicht bestimmt genannt wurde, so gilt als solches: 1. das Gleich, 2. der Hanger, 3. das Spiel.

Wird das ungesehen gemeinschaftlich Gebotene von der Gegenpartei gemeinschaftlich gehalten, so ist dieselbe auf Befragen verpflichtet, zu erklären, welcher von den Partnern das eine oder das andere hält.

30. Die diesen „Regeln“ vorangehende „Erklärung des Spieles“ ist ein integrierender Bestandteil dieser Perlaggerordnung.

31. Derjenige, welcher eine Figur bietet oder hält, ohne dieselbe zu haben oder machen zu können, verliert drei Punkte; sollte diese Partei die drei Punkte noch nicht haben, so werden diese oder die noch fehlenden im Laufe des Spieles in Abzug gebracht. Diese Strafe gilt nicht für das ungesehen Gebotene.

32. Übertretungen dieser „Perlaggerordnung“ können mit vorher zu vereinbarenden Strafen belegt werden.

Anmerkung des Verfassers : 8 25 und 26 werden jetzt gewöhnlich nur dann angewandt , wenn beiden Parteien nur mehr ein Punkt zum Ausgehen fehlt ; wenn also keine Partei mehr bieten darf . Man fragt dann um fünftige , viertige , dritztige . Die Partei , die die bessere Figur hat , ist aus . Haben beide Parteien nur einfache Figuren oder hat man durch Fragen festgestellt , daß beide Parteien eine gleich hohe Figur (z. B. höchstwertigen Hanger oder drei Assen haben ) so geht das Spiel aus .

## Regeln

wie sie am 5. April 1924 von einem Teil der Innsbrucker Perlagger ausgestellt wurden .

§ 1. Wenn keine andere Form zwischen den zwei oder vier Spielern ausgemacht wurde , wird durch Abheben der Karten die Zusammengehörigkeit hergestellt ! Hoch zu Hoch ! Nieder zu Nieder ! As ist niedriger als selbst der Welli . Die niederste Karte gibt an . Im weiteren Verlaufe des □□BT □BT 1 0 0 1 192.24

Werden beim Abheben Karten gestreut, wodurch die Farbe ersichtlich wird, so muß neu ausgegeben werden, in welchem Falle ein etwa hiebei abgehobener Perlagg nicht behalten werden darf. Nicht vom Geber verstreute Karten schließen ein neues Ausgeben aus.

§ 3. Beim Ausgeben etwa auffallende Karten können zurückgewiesen und ein neues Ausgeben verlangt werden.

Allenfalls hiebei abgehobene Perlaggen verbleiben auch dann dem Abheber, wenn wegen Bergehens neu gemischt werden muß.

Werden zu viel oder zu wenig Karten aus Versehen ausgegeben, muß das sofort vom Spieler gemeldet und neu ausgegeben werden.

§ 3. Sollte sich aber am Ende des Spieles herausstellen, daß absichtlich mit mehr als fünf Karten weitergespielt wurde, so wird die Partei, welche dabei betroffen wird, jeder gemachten Figur verlustig erklärt und um zwei Punkte gestraft.

§ 4. Das Anschauen der nach dem Ausgeben verbleibenden Karten, sei es von oben oder unten, ist unstatthaft. Schlägt der Geber einen Perlagg als Trumpf auf, so hat er das Recht, denselben mit einem Trumpf abzutauschen, hat er keinen Trumpf, geht das Recht auf seinen Partner über. Der Austausch von Seite der Gegner ist ausgeschlossen.

§ 5. Die Zahl der Punkte, mit welchen das Spiel ausgeht, ist vor Beginn des Spieles zu vereinbaren (zu 11, 15, 21 usw.).

§ 6. Die Rangordnung der drei Figuren ist folgende:

1. Gleich,
2. Hänger,
3. Spiel.

§ 7. Der Bietende sowohl als der Haltende müssen die von ihnen gebotene, bezw. gehaltene Figur (Gleich und Hanger) haben. Was einmal von einem Spieler geboten oder gehalten ist, selbst wenn es ohne Einwilligung des Partners geschieht, darf unter keiner Bedingung mehr widerrufen werden und muß der bietende oder haltende Spieler die gebotene bezw. gehaltene Figur haben, sonst wird der betreffende aller gemachten Figuren verlustig erklärt und außerdem noch um zwei Punkte bestraft. Dasselbe gilt auch bei der Figur Spiel.

§ 8. Auf jedes Gebotene muß unbedingt Antwort gegeben werden; es geht nicht an, wenn zum Beispiel Spiel und Gleich oder Hanger geboten wird, sich auf den § 22 zu berufen, der ein selbständiger Paragraph ist und nur den Grundzügen der spielhabenden Partei gerecht zu werden hat. Die Antwort hat auf jede Figur sofort zu erfolgen. Wenn im Verlaufe des Spieles eine früher gebotene und gehaltene Figur von der einen oder anderen Partei neuerdings geboten wird, so steht der Gegenpartei das Recht zu, dieselbe zu halten oder auch gut sein zu lassen.

§ 9. Die gebotene und vom Gegner gut sein gelassene Figur gilt als gemacht und auch als geschrieben und zieht daher selbst der vorgebotenen Figur vor. In allen übrigen Fällen entscheidet die vorgebotene Figur, und zwar in der Rangordnung, in der sie geboten wurde (Erst-, Zweit-, Dritt- gebotenes).

Bevor eine gebotene Figur nicht entschieden ist, kann eine nicht gebotene Figur nicht als gemacht betrachtet und geschrieben werden.

§ 10. Es kann nur 3, 4, 5, 6, 7, „Spiel aus“ gesteigert werden.

§ 11. Der Beginn des Steigerns steht nur der haltenden Partei zu.

§ 12. Die bis zum „Spiel aus“ gezeigerte Figur zählt allem anderen Figuren vor.

§ 13. Es darf nie Farbe verweigert werden, außer es wird mit „Dumppf“ oder „Verlag“ gestimmt.

§ 14. Als ausgepielt ist jene Karte zu betrachten, welche vom dem Spieler auf den Tisch gelegt und ausgelassen wurde.

§ 15. Eine einmal ausgepielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, es müßte denn, daß Farbe bestimmt werden muß.

§ 16. Ein irrtümlich ausgepielter „Verlag“ darf selbst nicht im Falle des § 15 zurückgenommen und muß sofort getauscht werden (§ 17).

§ 17. Jeder „Verlag“ muß sofort beim Auspielen getauscht werden, andernfalls er zur einfachen Karte von der Gegenseite erklärt wird (Wahl zu Scheib-Sachs, siehe § 14).

§ 18. Ein einmal getauschter „Verlag“ darf unter keiner Bedingung umgetauscht werden.

§ 19. Jeder getauschte „Verlag“ sticht die gleichwertige Karte derselben Farbe nach Maßgabe der Rangordnung der „Verläge“ selbst.

§ 20. Die Karten, welche im Verlaufe des Spieles auf den vorliegenden der vereinbarten Punktzahl angekommen ist und, wenn auch aus Versehen, nach eine Figur hielet, wird wegen Wertlosen sofort um zwei Punkte bestraft.

§ 21. Uebersehen unzufällig nicht, nach dem Brauchsatze: Ein Spieler schließt nicht! Reklamationen beim Aufschreiben gelten nur so lange, bis vom darauffolgendem Spiel des ersten

ausgespielte Karte auf dem Tische liegt. Nachträglich Irrungen zu verbessern oder deren Richtigstellung ist nicht zulässig.

§ 22. Die Partei, welcher das „Spiel“ gut ist, hat die Verpflichtung, zu weisen, die allenfalls bereits aufliegende Figur, abzurufen und an diesen. Der Gegenpartei hat für den Fall, dass die Figur nicht abgerufen werden kann, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Der Gewinner des Spiels behält das Recht, das Spiel zu wiederholen.

§ 23. § 23. Das Spiel, welches im Spiele hat, hat die Partei, welche die Figur abzurufen will, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Der Gewinner des Spiels behält das Recht, das Spiel zu wiederholen.

§ 24. § 24. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Der Gewinner des Spiels behält das Recht, das Spiel zu wiederholen.

§ 25. § 25. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Die Partei, welche die Figur abzurufen will, hat die Pflicht, die Figur an dem Orte, an dem sie liegt, zu lassen. Der Gewinner des Spiels behält das Recht, das Spiel zu wiederholen.

werden muß, ist vom linken Spieler des Ausgebers um Driziges, bezw. Vierfaches oder Fünffaches zu fragen. Erklärt die Gegenpartei, ein solches nicht zu haben, ist die Partie gemacht.

Erklärt die Gegenpartei, daß sie ebenfalls ein solches besitzt, sind beide Teile verpflichtet, den Höhengrad desselben zu bekennen, eventuell zu riskieren, aber nicht die Karten auf den Tisch zu weisen, bevor der Grad nicht festgestellt ist. Haben beide Parteien zum Beispiel ein driziges oder vierfaches Gleich in gleichem Höhengrad, welche Figur den einen Punkt absorbiert, kann eine minderwertige Figur niemals in Betracht kommen, sondern in diesem Falle entscheidet das Spiel.

Durch voreiliges Abweisen der Karten würde für den Fall der Gleichheit der Figur (§ 26) das darauf entscheidende Spiel durch die aufgedeckten Karten verraten sein.

§ 25 a. Der vielumstrittene Fall 14 — 13 kann nur in folgender Weise ausgelegt werden: Zum Beispiel die 13 bieten Gleich oder Hanger, die 14 lassen die gebotene Figur gut sein, so haben die 13 auch 14, und nachdem ein minderwertiges nicht in Betracht kommen kann, wenn eine höherwertige Figur vorhanden ist, so entscheidet analog dem § 25 das Spiel. Bieten die 13 aber zuerst das Spiel, die 14 lassen dasselbe gut sein, so tritt wieder der § 25 in Anwendung, und bei Gleichheit der höherwertigen Figur muß unbedingt neu ausgegeben werden.

§ 25 b. Der sehr oft bestrittene Fall 14 — 12 wird dahin richtiggestellt, daß die 12 gezwungen sind, zu bieten, um den 14 den Sieg zu entreißen. Bieten zum Beispiel die 12 Gleich und Hanger und wird von den 14 gut sein gelassen,

so haben die 12 auch 14. In diesem Falle entscheidet wieder das „Spiel“ (§ 25). Schauen die 14 die zwei gebotenen Figuren an, so werden die 12 auch die dritte Figur bieten, das ist für die 14 eine Falle, in welche schon viele 14 hineingefallen sind, wodurch Streit entstanden ist.

In dem guten Glauben, daß die 12 nicht alles machen können, lassen sie das Spiel gut sein, somit haben die 12 auch 13 und es geht das Erstgebotene aus; wird das von beiden Parteien gleichwertig gemessen, so entfällt das Zweitgebotene und es muß nach § 25a neu ausgegeben werden. Haben die 14 das Drittgebotene auch angeschaut, so geht das Zweitgebotene aus.

§ 26. Haben beide Parteien gleichwertige Figuren desselben Ranges, so entscheidet ausschließlich das „Spiel“, wobei dann die Spielenden nicht mehr an die frühere Figur gebunden sind und die Verlaggen zur freien Verfügung haben.

§ 27. Die beim fünften Gange zuerst ausgeworfene Karte gilt als Spielfarbe und kann das „Spiel“ nur mit Farbe, Trumpf oder Verlagg (der nicht schon früher zu einer gebotenen oder gehaltenen Figur hat verwendet werden müssen) geboten, gehalten, bezw. gesteigert werden, ungeachtet, ob Trumpf oder Verlagg vorgelegt worden ist.

§ 27. Im Falle, als zum dritten Stich eine Partei den Maril oder den höchsten Verlagg auswirft, im guten Glauben, damit das Spiel zu haben, und den Gegner dadurch verhindern will, seine noch in den Händen befindlichen Karten auszunützen, irrt sie sich gewaltig, denn erst, wenn der letzte Spieler seine Karte niedergelegt hat, ist das Spiel gemacht, wenn es nicht früher, um die Karten nicht zu

verraten, gut sein gelassen wird. Solange Karten in den Händen sich befinden, können dieselben nach Bedarf und Belieben ausgenützt werden, sonst wäre das eine Einschränkung der persönlichen Freiheit.

§ 28. Wird das „Spiel“ im Falle des vorstehenden § 27 mit einem Verlag geboten oder gehalten, so steht es dem Bietenden bezw. Haltenden frei, diesen Verlag ohne Rücksicht auf die Spielfarbe zu verwenden.

§ 29. Es ist gestattet, daß ungesehen eine, zwei oder alle drei Figuren von einer Partei gemeinschaftlich geboten werden, in welchem Falle die so bietende Partei an die gebotenen Figuren gemeinschaftlich gehalten ist (§ 7), wenn überhaupt die Möglichkeit, die so gebotenen Figuren machen zu können, vorhanden ist.

Wenn ungesehen alle drei Figuren zugleich geboten werden, das Vorgebotene aber nicht bestimmt genannt wurde, so gilt als solches 1. Gleich, 2. Hanger, 3. das Spiel.

Wird das ungesehene Gebotene von der Gegenpartei gehalten, so ist dieselbe auf Befragen verpflichtet, zu erklären, welcher von den Partnern das eine oder das andere hält.

§ 30. Die diesen „Regeln“ vorangehenden Erklärungen, Beispiele und Einleitung des Spieles sind ein integrierender Bestandteil dieser Verlager-Ordnung.

§ 31. Derjenige, welcher eine Figur bietet oder hält, ohne dieselbe zu haben oder machen zu können, verliert alle gemachten Punkte und wird außerdem um drei Punkte bestraft. Sollte diese Partei noch keine drei Punkte haben, so werden diese im Laufe des Spieles abgezogen. Diese Strafe gilt nicht für das ungesehene Gebotene.

§ 32. Übertretungen dieser Verlager-Ordnung können mit vorher vereinbarten Strafen belegt werden.

Es muß natürlich den Spielern selbst überlassen werden, ob nach den alten oder nach den sogenannten neuen Regeln gespielt wird.

Das sogenannte „Strafverlaggen“ wird von drei Spielern gespielt, von denen jeder selbständig ist. Die Regeln sind dieselben wie beim gewöhnlichen Verlaggen. Unterschied besteht nur in der Aufschreibung der Punkte; wer nämlich eine selbst gebotene oder angeschaute Figur nicht macht, wird um soviel Punkte als gesteigert wurden, gestraft; das heißt, sie werden ihm von seiner Schrift abgezogen.

## Kleine Feinheiten und goldene Regeln, die jeder Anfänger beachten soll.

Wie schon eingangs erwähnt, achte man genau, ob und welcher Verlag abgehoben und ob und welcher abgetauscht wurde; auch ist es wichtig, zu wissen, wer von der Gegenpartei abgetauscht hat. Daß man möglichst rasch und unauffällig deuten soll, wurde schon gesagt.

Der Ausspieler tut gut, seinen Partner zu fragen, welche Farbe er ihm bringen soll. Antwortet der „Gute oder eine!“ so ist das ein Zeichen, daß er Trümpfe hat und gewillt ist, damit zu stechen. Hat der Partner keinen Trumpf, so ist es oft gut, Trumpf zu werfen. Zu diesem Zwecke eignet sich am besten das Trumpfas. Trumpfas ist die Seele des Spieles, heißt es. Mit einem Verlaggen gleich schon am Spielbeginn Trumpfas werfen tut man nur, wenn man den Verlagg sonst zu nichts benötigt.

Jede Partei wird sich genau merken, welche Farbe von der Gegenpartei verlangt wurde, sowohl um sich zu hüten, diese Farbe auszuspielen und dadurch dem Gegner einzuwerfen, als auch um im weiteren Verlauf einen Anhaltspunkt zu haben, die Karte des Gegners zu erraten.

Ist das erste Blatt gefallen, dann trifft es vor allem den letzten von der Gegenpartei, aufzupassen. Wenn er **nichts sagt**, ist das ein stillschweigendes Zeichen, daß er imstande ist, mit Farbe oder Trumpf zu stechen. „Wer nichts sagt sticht!“ heißt es. Kann er das nicht, so ist es seine Schuldigkeit, seinen Freund davon in Kenntnis zu setzen, damit dieser nicht verfäume, zur rechten Zeit einen Trumpf hineinzulegen.

Der zweite, dritte und vierte bestreben sich mit Farbe oder Trumpf zu stechen. Vorhandene Trümpfe zurückzubehalten, ist eine übel angewendete Sparsamkeit; durch das rechtzeitige Vorlegen eines kleinen Trümpfes, eines sogenannten Reizensteins, lockt man oft dem Gegner einen Verlag heraus oder zwingt ihn zum Bieten.

Ist der Spieler, der mit einem Verlag stechen kann, im Zweifel, was er tun soll, ist es angezeigt, seinen Partner zu fragen, ob der Stich von Entscheidung ist. Man fragt: „Nützt es (nämlich zum Spielmachen), wenn ich steche?“ Wenn nach der Karte des Freundes keine Aussicht vorhanden ist, das Spiel zu machen, läßt man es lieber gut sein und verwendet den Verlag zu was anderem.

Wer den ersten Stich gemacht hat, wird, wenn nicht sein Partner verlangt, daß er Trumpf schlägt, womöglich eine **Bockkarte** ausspielen. Kann er das nicht, soll er sich mit seinem Partner beraten, was er werfen soll. Bock heißt jede Karte, die vom Gegner nicht mit Farbe gestochen werden

kann, entweder weil er sie nicht besitzt oder weil in derselben schon alle höheren Karten herausen sind.

Beim „Sicheren“ bleiben, ist immer das beste. Man schaue also nicht Gleich und Hanger, sondern nur eine Figur an, wenn man mit den Berlaggen, die man in der Hand hat, z. B. einen schönen viertigen Hanger zusammenbringt. Man verlege sich also nur auf eine Figur, die man voraussichtlich macht.

Am Beginn des Spieles Hanger bieten, besonders wenn man ihn nicht Natur in der Hand hat, ist nicht gut.

Man schaue immer auf die Schrift, d. h. man vergewissere sich, wie viel Gutzpunkte man selbst und wie viele der Gegner hat und richte sich darnach. Ist man weit vor, spiele man sicher, daß man sich seinen Vorsprung erhält. Ist man weit zurück, kann man frecher spielen. Immer aber hüte man sich, eine Figur unnötigerweise anzuschauen und dadurch dem Gegner vorwärtszuhelfen (aufzuhelfen).

Wenn man eine schöne Figur macht, oder mit Hilfe von Berlaggen die eine oder die andere Figur zusammenbringen kann, sie aber nicht Natur hat, fragt man zuerst den Partner und läßt sie, wenn dieser sie Natur hat, von ihm bieten.

Bieten, wenn man eine Figur nicht Natur hat, ist fast immer schlecht.

Wenn man das Spiel sicher zu machen glaubt, bietet man nicht nur Spiel allein, sondern gleichzeitig noch eine Figur, und zwar gewöhnlich das Gleich mit. Der Gegner muß dann auf beide gebotenen Figuren antworten.

Hat man seinem Partner z. B. ein vierfaches Gleich gedeutet, so ist es an ihm, im rechten Moment das Gleich zu bieten oder anzuschauen, auch wenn er nur ein ganz

kleines hat. Man bleibt dabei mit seinem viertigen stillschweigend schön im Hintergrund, um erst dann bei der Entscheidung überraschend einzugreifen.

Man läßt auch oft aus freien Stücken Spiel gut sein. Man zwingt dadurch die Gegenpartei zum Weisen oder Bieten und verrät sich seine eigenen Karten nicht.

Anderseits schaut man oft auch mit schlechten Karten Spiel an, um eine andere Figur, insbesondere den Hanger, zu retten, denn wenn Spiel angeschaut ist, muß die Gegenpartei, wenn sie es machen will, stechen; wenn sie aber ihre Perlaggen zum Stechen verwendet, kann sie wahrscheinlich keinen Hanger mehr machen. Hätte man aber das Spiel

gut sein gelassen, hätte die Gegner die Perlaggen für sich genommen und damit den Hanger gemacht. So sieht man in P. W. mit dem Spiel den Hanger und die Perlaggen. In dem Falle, wenn man die Perlaggen nicht verwendet, während man den Hanger macht, ist das Spiel nicht zu gewinnen. In dem Falle, wenn man die Perlaggen verwendet, ist das Spiel nicht zu gewinnen.

Das Spiel ist ein Spiel, bei dem man aus sich selbst einen alten Spruch hat. Der Wapertant man hat drei Perlaggen, die man mit sich führt. In dem Spiel, wenn man das Spiel auf sich genommen hat, bietet man die Perlaggen an. In dem Spiel, wenn man die Perlaggen nicht anmacht, ist das Spiel nicht zu gewinnen. In dem Spiel, wenn man die Perlaggen nicht anmacht, ist das Spiel nicht zu gewinnen. In dem Spiel, wenn man die Perlaggen nicht anmacht, ist das Spiel nicht zu gewinnen.

Man darf nicht die Perlaggen für sich nehmen. Man darf nicht die Perlaggen für sich nehmen. Man darf nicht die Perlaggen für sich nehmen.

das führt nur zu Unannehmlichkeiten und Streitereien. Gewiß sieht oft ein Unbeteiligter beim Verlaggen mehr als der oft aufgeregte Spieler; vielleicht ist er auch ein routinierter Spieler, der die Situation besser auszunutzen versteht. Aber als Nichtmitspieler hat er seine Weisheit für sich zu behalten.

Daher die Grundregel:

### **Kiebiß, halt 's Maul!**

die in allen Lokalen, wo verlaggt wird, groß angeschrieben sein soll.

Denn nichts stört das edle Verlaggerspiel mehr als das unberechtigte Dreinreden.

Es gehört sich nicht und ist nicht schön, wenn man seinem Partner, weil er etwas übersehen oder sonst einen Bluzer gemacht (z. B. selbständig geboten) hat, einen Mordspaker heißt und aufs gröblichste beschimpft, daß er in keinen Schlappschuh mehr hineinpäßt. Hat er wirklich einen großen Fehler gemacht, so sage man ihm, in wiefern er gefehlt hat und kläre ihn auf. Mit Absicht paßt ja keiner. Man sagt, es müssen sehr schlechte Spieler sein, die sich gegenseitig über ihre Spielweise Vorwürfe machen und einander befehen. Daher der alte Spruch:

„Ein guter Spieler schimpft nicht und streitet auch nicht.“ Auch der beste Spieler ist nicht unfehlbar und macht hier und da einen Bluzer.

Nicht unerwähnt möge bleiben, daß nach öfterer Benützung derselben Kartenblätter (insbesondere im Gasthause) die Verlaggen, auf der Rückseite dunkler werden als die gewöhnlichen Karten. Man ist also bei einiger Aufmerksamkeit imstande, einen Verlaggen von hinhin zu betreten. Diese Co-

scheinung rührt daher, daß die Spieler die Perlaggen beim Spiel gewöhnlich bis zum Schluß aufbewahren und daher länger in der Hand behalten. Da die Finger der Kartenspieler im Wirtshaus oft nicht gerade peinlich sauber sind, werden vom Halten die Karten auf der Rückseite natürlich schmutzig; da es nicht angenehm ist, wenn die Karten schon von hinten zu erkennen sind, perlagge man nur mit sauberen Karten.

Da es auch vorkommt, daß skrupellose Spieler die Perlaggen auf der Rückseite durch irgend ein Zeichen (Auskraken des Randes usw.) absichtlich kenntlich machen, untersuche man die Karten vor dem Spiel genau, besonders wenn man mit Unbekannten spielt.

Auch dringe man darauf, daß nach jedem Spiel gut gemischt wird und verbiete sich das sogenannte „Packeln“, wobei der Mischer die Perlaggen so zusammensteckt, daß er genau weiß, wie sie im Spiel liegen. Nach dem Abheben kann er dann beurteilen, wer die Perlaggen bekommen hat.



## Volkstümliche Redewendungen und Kraftausdrücke

wie sie bei den

Tiroler Nationalkartenspielen Bieten, Watten und Verlaggen  
in Nordtirol üblich und gebräuchlich sind.

Beim Spiel bieten. Verlagger, die Abwechslung ins Spiel bringen wollen, denen das Kartenspiel nicht allein totes Spiel der Karten, sondern eine geistnregende Unterhaltung ist, sagen, wenn sie Spiel bieten wollen, nicht einfach „Das Spiel ist geboten!“ oder „Ich biete das Spiel“, sondern sie bedienen sich dabei origineller Umschreibungen. Z. B. sie sagen:

„Spielleut' sein außen!“ oder nur „Auß'n sein sie!“ (Nämlich die Spielleut'.)

„Die Musig!“ (Musik.) „Die Musikanten sein do!“

„Musikalienhandlung!“

Wobei interessant ist, wie hier Musikmachen, die andere Bedeutung des Wortes Spielen, angewendet wird.

Auch das Hineinhauen mit der Faust auf die Tischplatte gilt in manchen Gegenden als Spielbieten.

Immer aber muß betont werden, daß es für den Anfänger unbedingt notwendig ist, durch die Rückfrage „Ist also Spiel geboten?“, sich zu vergewissern, ob der Gegner mit dem volks-

tümlischen Ausdruck, der ja nicht das Wort bieten enthält, auch wirklich bieten oder ob er einem nur eine Falle stellen wollte.

Beim gut sein lassen oder Halten. Bietet eine Partei eine Figur und die Gegner lassen sie, ohne lang zu überlegen, gut sein, so müssen sie wohl hören, daß die Bietenden ihnen sagen:

„D mei, dö sein ja vom Schreckbüchl dahoam!“, d. h. soviel, als sie erschrecken gleich und haben Angst.

„Ös seids jo Henneler!“ (Soviel wie Feiglinge, Furchthennen.)

„D je, dö lassen ja glei davun!“ oder

„D je, dö lassen glei bis Holl oi!“ (Sie laufen gleich nach Hall hinunter.)

„Dö lass'n jo über neun Zäun' aus!“

„Seids jo gar Dottirearer!“

Anstatt „anschauen“ oder „halten“ sind auch die Ausdrücke „nicht gehn“ gebräuchlich.

Auch Redewendungen kommen vor wie: „Mir bleiben do, wo mir sein!“, „Roan Schritt gian mir und wenns Graz kostet!“ oder nur „Roan Schritt!“, werden allgemein angewendet.

Wenn eine Partie gar so überlegen tuend bietet, und die Gegner keine schlechten Karten haben, entgegnet diese wohl:

„Moant's ös, mir sein auf der Brennsupp'n daher-g'schwommen?“

„Mir sein do mit vom Schreckbüchl dahoam!“

„Mir giah jo nit, und wenns Stoaner regnet!“

Wenn sie gar „drei“ geben können, sagen sie wohl: „An Groß'n auf die Bösch'n!“

„Mir werd'n ent schon 's Hennenmeahl aufanen!“

Vom Stechen und Zugeben. Hat der Partner kleine Trümpfe, so sagt der Spielleiter wohl zu ihm: „Trag'n nur a biß!“ (Trag'n = reizen.)

„Tu' an Reizenstein eini!“ (Ein kleines Trümpfel zum Reizen.)

„Bög'n nur so an Rief'r vür, nocher muß er außer mit die tief'n Tön!“ (Riefer, soviel wie kleiner Trumpf; tiefe Tön, soviel wie die Perlaggen.)

Sagt ein Spieler zu seinem Partner: „Stich nur!“ und er kann nicht, so entgegnet er ihm:

„Moanst i kunn die Kart'n mol'n!“ (malen) oder

„Moanst i bin der Kart'nmaler Fasser!“ (Anspielung auf den Innsbrucker Spielkartenfabrikanten Fasser, der vor Jahren in der Pfarrgasse sein Geschäft hatte und die Spielkarten selbst mit der Hand kolorierte.)

Will ein Spieler haben, daß der Partner sticht, sagt er:

„Hau'n nur obi!“

„Loß nur nig löb'n!“

„Z'samm damit!“

„Teat'n nur!“ (Töten.)

„Hau' di un!“

Hat man mittelmäßige Karten, also z. B. einen schlechten Perlagg, gute Farbkarten, kleine Trümpfe, und bringt damit kleine dritzige Figuren zusammen, sagt man zu seinem Partner auf Befragen, man hat „raffete“ (raufende) Karten.

Sieht eine Partei, daß sie zu viel gehalten hat und nun alles verliert, so hört sie wohl spottende Kraftsprüche des Gegners, wie :

„D mei, jekt kriagt's Kalb'l Läus!“

„Bel', jekt gian enk die Hoar aus!“

Ist aber noch gelinde Hoffnung, eine oder die andere Figur zu machen, so antworten die mit obigen Ausdrücken Bedachten etwa:

„Na, na, so schnell schieß'n die Preuß'n no nit!“

Ist wirklich jede Rettung ausgeschlossen, sagen die Verlierer wohl:

„Dösmal hob'n mir in an Dreck einigriff'n!“ und trösten sich, indem sie den Sieg der Gegner nur ihrem Glück, „ihrer Sau“, zuschreiben. Sie sagen dann:

„Mit der vollen Hof'n, ist leicht stink'n!“

„D mei, mit die Händ' voller Verlagg'n kouns mei Großmuatt'r al!“

„Die Verlagg'n hob'n en jo berdruckt!“ und fragen dazu:

„Es hobts heint g'wiß a Schweinernes g'ieß'n!“

„D mei, a Schweinernes hob'n sie halt g'höbt!“

„Schit's enk nägstimol die Hand vergolden!“

Braucht ein Spieler recht lange zum Ausgeben oder zum Überlegen, wird ihm wohl zugerufen: „Gschleht di, moanst i kun do heint übernacht'n?“ oder „Tua a bißl gschwinder, i muß ja noch'n um acht in der Kängel (Geschäft) sein!“

„Gooet, ein Bomeim woer Menschanen hobt's: „Döstrau end' jach mit, ös Döstrauer!“ (Von Döstrau dem Kängel-  
spiel über Wäber.)

Satirische Worte, die ein Spiel noch weit hinten war, um der Verarmungsgedanken, und die Gegner die die Figuren gebotten haben, eben das ist die harte Siege und so lagern  
hien, den Verlierern:

„O mei, jetzt seids schon beim Johannes auß'n!“, d. h. so-  
viel wie verloren, hin, gestorben, und spielen auf die Jo-  
hanniskirche am Innrain an, bei der die Leichen am Weg  
zum Friedhof eingeseget wurden.

Hat eine Partei verloren und muß den Wein zahlen, hat  
sie natürlich auch für den Spott nicht zu sorgen. Um die  
Verlierer noch zu frokeln und zu ärgern, gibt es eigene  
Sprüche. Einer der Gewinner erhebt das Glas und sagt z. B.:

„Nach alter Sitte und Brauch,  
Lebend die Feind überaus!“

„Seht über der Wein gut!“ „Ja, und billig, in was  
es auch, was er trinkt!“ sagt der andere Geger.

„Jedes Wort hat seinen Vnder,  
Es lebend die den Spindel!“

oder

„Jeder Wort hat seinen Vnder,  
Es lebend die den Spindel!“

„Und die über Spindel, um des eigenen Siegesreude  
brud, zu weihen, und die Unterlegen zu irgen.“





