

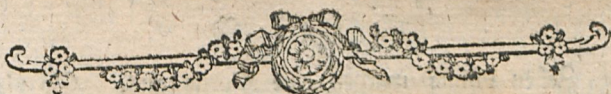
Za. 387^a
7068



Anweisung,
das
W h i s t = S p i e l
recht zu lernen.



1787.



Das Whist-Spiel.

Dieses Spiel ist in England zuerst erfunden worden.

Man spielet es mit einer vollständigen französischen Karte von 52. Blättern unter vier Personen, von welchen jede 13. Blätter bekommt. Die Blätter werden alle einzeln gegeben, und das letzte, so der Kartengeber bekommt, ist Trumpf: er muß es aber sofort vorzeigen, denn wenn er es aus Versehen verdeckt niederlegte, und zu seinen übrigen Blättern brächte, so kann der, welcher die Vorhand hat, sofort einen Trumpf ernennen.

Unter den vier Spielern sind zwey Compagnien, indem jede von den zween, welche einander gegen über sitzen, zusammen spielet.

In beyden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander: Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Dreye, Zwey. Die vier erstern Blätter, nemlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matador.

Ein Quinte ist eine Reihe von 5. unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerley Farben, die Quinte-Major bestehet also aus dem Aß, König, Dame, Bube, Zehne; hieraus läßt sich leicht errathen, was eine Quarte und Tertie sey.

Zehen Points machen eine Partie aus. So viel man an Stichen oder Honneurs seinem Gegner überlegen ist: so viele Points marquiret man. Wenn 2. Partien zu Ende sind, wechseln die Spiel-Compagnien unter sich ab, und jeder Spieler erhält einen andern Compagnon. Gemeiniglich werden in einen Abend 6. Partien zu der Dauer des Whist-Spiels festgesetzt. Es ist übrigens schwerer, als das Piquet, weil in Whist mit allen Karten gespielt wird, und die Mitspieler weder durch Mienen noch durch Worte die Stärke oder Schwäche ihrer Karte verrathen dürfen, mithin viele Aufmerksamkeit und scharfe Beurtheilungskraft dabey nöthig ist. In England sind besondere Kunstwörter bey diesem Spiele üblich, wovon wir hier die vornehmsten erklären wollen.

Finesig nennen die Engländer, wenn man in dem Falle, darinne Farbe angespielt wird, worinnen man die höchste Karte nebst der dritten von der höchsten hat, lehtgemeldete dritte von der höchsten Karte vorsezet, und es darauf ankommen läßt, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweyte von der höchsten ebenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2. zu 1. sich verhält: so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man beym Gegenfalle würde gemacht haben.

Forcing bedeutet, nach der englischen Art zu reden, wenn man seinem Gehülffen oder Gegner eine Farbe anspielt, darinnen er Renonce hat, und er also mit Trumpff zu stechen genöthiget oder forciret ist.

Long Trump nennen die Engländer den einen oder die mehrern Trümpfe, so ein Spielender noch übrig hat, wenn die andern heraus sind. Loose Card ist eine Karte von keinen Werth, die zum Werfen taugt, Reverse, Thoplaythe Reverse, heißt umgekehrt spielen, z. E. wenn man stark an Trümpfen ist: wäre man aber darinnen schwach, so spielt man nach der entgegengesetzten Weise.

Sec.

Sec. Saw heißt, wenn jeder der beyden Spielgehül-
fen in einer besondern Farbe Renonce hat, und sich sol-
che Renoncen einander wechselsweise zum Trumpf zuspieler.
Score ist die Anzahl der marquirten Points.

Tenace heißt, wenn man die höchste Karte und drit-
te nach der höchsten hat, dabey hinter der Hand siset, und
mithin die darzwischen gehörende in des Gegners Hand
sich befindende Karten fängt, wenn die Farbe angebracht
wird.

Alles übrige wird sich aus nachstehenden Kapiteln
ergeben.

Das I. Kapitel.

Einige allgemeine Regeln für An- fänger.

1) **W**enn ihr ausspielt, so fangt mit der Farbe an,
wovon ihr die mehresten Karten in der Hand
habet. Habt ihr eine ununterbrochene Folge, z. E.
König, Dame und Bube, oder Dame, Bube und
Zehne, so ist dieses ein sicherer Ausschlag, welcher al-
lezeit die ohnfehlbare Wirkung thut, daß ihr selbst
oder euer Spielgehülfe in andern Farben hinter die
Hand kommt. Machet im Ausspielen mit der höch-
sten von dergleichen Folgekarten den Anfang, es wäre
denn, daß ihrer 5. an der Zahl wären. In diesen
Fall spielet die niedrigste, (ausgenommen in Trumpf,
als wovon stets der höchste zuerst gespielt werden muß,)
damit ihr aus eures Spielgehülfsen oder euern Gegner
Hand das Aß oder den König fallend machet, und
durch solches Mittel eure obgedachte Folgekarten die
höchsten werden.

2) Habet ihr fünfe der geringsten Trumpfe, und dabey
keine einzige gute Karte in andern Farben; so spielet
Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den

- Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gefest wird, mithin mit zwey Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte Aß und Dame,) zweyen Stiche machet.
- 3) Wenn ihr nicht mehr als zweyen kleine Trümpe besisset, dabey in zwey andern Farben das Aß und den König, in der vierten aber gar keine (sogenannte Renonce) habet, so machet gleich zu Anfange so viel Stiche, als ihr könnet. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht, so setzet ihr (durch weiteres Spielen einer noch nicht freyen Karte dieser Farbe) nicht in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen möchte.
- 4) Ihr habt selten nöthig, die von euren Spielgehülfen ausgebrachte Farbe nachzuspielen, es wäre denn, daß eben darauf die einzige Möglichkeit beruhete, ein Spiel zu retten, oder zu gewinnen. Unter guten Folgekarten werden die bereits oben erwähnten ununterbrochenen Reihen (Sequences) verstanden, wenn ihr nemlich König, Dame, Bube, oder Dame, Bube und Zehne habet.
- 5) Wenn jede der gegen einander spielenden Partheyen 5. Stiche hat, und ihr seyd sicher, aus eurer Hand zweyen darüber zu machen; so laßt euch durch die Hofnung, 2. entscheidende Tricks (oder 8. Stiche) zu machen, nicht abhalten, sie zu nehmen. Denn wenn ihr den (euch gewissen) entscheidenden Stich verlieret; so ist der Unterschied 2., und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil in der Ungewißheit, wie 2. zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn ihr Wahrscheinlichkeit sehet, entweder euch aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bey jeden dieser Fälle müßt ihr es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick allenfalls für euch verlohren gehe.
- 6) Ist es wahrscheinlich, ihr werdet die Partie gewinnen, so waget allezeit 1. oder 2. Stiche, dieweil euer
- Geg-

Gegner dadurch, daß aufs neue gegeben werden muß, stärkern Antheil an dem Spielsaße erlanget, als der 1. oder die 2. Points ausmachen, die ihr in dem gegenwärtigen Spiele waget.

- 7) Hat euer Gegner bereits 6. oder 7., ihr aber noch nichts marquiret, und das Ausspielen ist an euch; so ist in diesem Falle das Beste, was ihr thun könnet, einen oder zween ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel, so viel möglich, zur Gleichheit zu bringen. Gesezt also, ihr habt die Dame oder den Buben in Trumpff, dabey aber in andern Farben keine gute Karten; so spielet eure Trumpff-Dame oder Trumpff-Buben aus, ihr werdet durch dieses Mittel, wosern euer Spielgehülfe in Trümpten stark ist, sein Spiel noch stärker machen: ist er aber schwach, so verursachet ihr ihm doch keinen Schaden.
- 8) Habt ihr 4. marquiret, so müßet ihr euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point zu gewinnen, denn dieses errettet die Hälfte des Sazes, darum gespielt wird. Diesen Zweck zu erhalten, spielet mit Behutsamkeit Trumpff aus, ob ihr auch gleich ziemlich stark darinnen seyd. Wenn man ein Honneur nebst 3. andern Trümpten hat, kann man dieses schon stark in Trumpff nennen.
- 9) Wenn ihr 9. marquiret habet, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpten seyd, dennoch keinen Trumpff ausspielen, wosern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von euren Gegner Karten trümpten könne; gebet ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie 1. 2. oder 3. marquiret, so müßet ihr gerade das Gegentheil thun, welches ebenermaßen statt hat, wenn die Partie zu 5. 6. oder 7. marquiret stehet; denn in beyden lehterwähnten Fällen spielet ihr um mehr als einen Point.
- 10) Habet ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nemlich euer Gegner rechter Hand) in der-

jenigen Farbe, so sein Spielgehülfe angespielet, keine gute Karte vorsehen könne; so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habet, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus, euer Spielgehülfe erlanget dadurch den in No. 2. beschriebenen Vortheil in dieser Farbe. Auch wird der Gegner dadurch öfters genöthiget, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schafft.

- 11) Wenn ihr Aß, König und 4. kleine in Trumpff habet, so fanget mit einem der kleinen an, dieweil die Möglichkeit gleich ist, euer Spielgehülfe habe einen höhern Trumpff, als der, so hinter der Hand sisset. Ist solcher höhere Trumpff in der Hand eures Spielgehülfsen, so könnet ihr drey mal nach der Reihe Trumpff ausspielen; wo nicht, so könnt ihr nicht alle Trumpffe abfordern.
- 12) Habt ihr Aß, König, Bube und drey kleine in Trumpff, so fanget mit dem König an, spielet darauf das Aß, (ausgenommen wenn einer der Gegner nicht Trumpff bedienet,) denn es ist allemal die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.
- 13) Habt ihr König, Dame und 4. kleine in Trumpff, so fanget mit einen der kleinen an, denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen, daß euer Spielgehülfe ein Honneur habe.
- 14) Habt ihr König, Dame, Zehne und drey kleine in Trumpff, so machet mit dem Könige den Anfang; denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweynte Fordern der Bube fallen werde, oder ihr möget warten, ob es sich nicht fügen wolle, daß, wenn euer Gegner euch wieder Trumpff zuspielet, ihr sowohl mit der Dame als Zehne einen Stich machet.
- 15) Wenn ihr Dame, Bube und 4. kleine in Trumpff habet, so fanget mit einen kleinen an, denn ihr müßet vermuthen, euer Gegner habe ein Honneur.

16) Wenn

- 16) Wenn ihr Dame, Bube, Neune und 3. kleine in Trumpff habet, so fanget mit der Dame an, denn es müßte viel seyn, wann die Zehne nicht auf das zweyte Fordern fielen. Oder ihr möget auch warten, wie ihr mit Bube und Neune hinter der Hand zu zwey Stichen gelanget, so wie es bey No. 14. mit Dame und Zehne vorgeschrieben ist.
- 17) Wenn ihr Bube, Zehne und 4. kleine in Trumpff habet, so fanget mit einem kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 18) Habt ihr Bube, Zehne, Achte und 3. kleine in Trumpff, so fanget mit dem Buben an, damit ihr verhütet, daß die Neune keinen Stich mache; es ist für euch zu wetten, daß bey zweymaligen Fordern alle Honneurs fallen müssen.
- 19) Wenn ihr 6. Trümpe von geringerer Benennung habet, müßet ihr mit dem niedrigsten anfangen, es wäre denn, daß ihr die Zehne, Neune und Achte hättet, und von euren Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur ausgewählt worden: in diesem Falle, wenn das ausgewählte Honneur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehne zuerst aus, dieses nöthiget euren Gegner, sein Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Spielgehülfe die Wahl, ob er es wolle gehen lassen, oder nicht.
- 20) Habt ihr das Aß, den König und 3. kleine in Trumpff, so fanget mit einem kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 21) Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und 2. kleine in Trumpff habet, so fanget mit dem Könige an, welches mit einer fast zur Gewißheit reichenden Wahrscheinlichkeit euern Spielgehülfen benachrichtiget, daß euch das Aß und der Bube noch in eurer Hand übrig bleiben. Kommt er darauf zum Ausschlagen, so spielet er euch einen Trumpff, und ihr müßet alsdann versuchen,

suchen, ob der Bube euch durchziehen könne. Diese Art zu spielen kann keine andere böse Folge haben, als wenn etwan die Dame euch hinter der Hand bey eurem Gegner sich unbesezt befände.

- 22) Wenn ihr den König, die Dame und 3. kleine in Trumpff habet, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 23) Wenn ihr den König, die Dame, die Zehne und 2. kleine in Trumpff habet, so machet mit dem Könige den Anfang, nach den bey No. 21. angegebenen Gründen.
- 24) Habt ihr die Dame, den Buben und 3. kleine in Trumpff, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 25) Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2. kleine in Trumpff; so fanget mit der Dame an, nach den bey No. 16. angegebenen Gründen.
- 26) Habt ihr den Buben, die Zehne und 3. kleine in Trumpff, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 16. angegebenen Gründen.
- 27) Habt ihr den Buben, die Zehne, die Achte und 2. kleine in Trumpff, so fanget mit dem Buben an, denn in zweymaligen Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder wenn euer Spielgehülfe euch wieder Trumpff zuspielet, so könnet ihr versuchen, ob ihr die Achte zwischen der Hand durchbringen möget.
- 28) Wenn ihr 5. Trümpfe von geringerer Benennung habt, so ist das beste Spiel, mit der niedrigsten anzufangen: es wäre denn, daß ihr eine Folge hättet, so aus der Zehne, der Neune und der Achte bestünde. In diesem Falle macht mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang.

29) Wenn

- 29) Wenn ihr das Aß, den König und 2. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 30) Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und einen kleinen in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 31) Wenn ihr den König, die Dame und zwey kleine in Trumpf habet, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 32) Wenn ihr den König, die Dame, die Zehne und einen kleinen in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, und erwartet, daß euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspiele, damit ihr, in Absicht den Buben zu stechen, oder fallend zu machen, eure Zehne aufzusehen versuchen könnet.
- 33) Wenn ihr die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen in Trumpf habt, so machet mit der Dame den Anfang, damit ihr die Zehne verhindert, einen Stich zu machen.
- 34) Wenn ihr den Buben, die Zehne und 2. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einen kleinen an, nach den bey No. 15. angegebenen Gründen.
- 35) Wenn ihr den Buben, die Zehne, die Achte und einen kleinen Trumpf habet, so machet mit dem Buben den Anfang, damit ihr verhütet, daß die Neune einen Stich mache.
- 36) Wenn ihr die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf habet, so fanget mit der Zehne an. Es bleibet dadurch eurem Spielgehülfsen frey gestellt, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht
- 37) Wenn ihr die Zehne und 3. kleine in Trumpf habet, so machet mit einen kleinen den Anfang.

Das II. Kapitel.

Einige besondere Regeln, welche im Whist- spiel beobachtet werden müssen.

- 1) Wenn ihr das Aß, den König und 4. kleine in Trumpff, daneben auch gute Karten in einer andern Farbe habet, so müßet ihr zuförderst drey mal Trumpff fordern, widrigenfalls möchte eure zahlreiche andere Farbe getrumpft werden.
 - 2) Wenn ihr den König, die Dame und 4. kleine in Trumpff, benebst guten Karten in einer andern Farbe habet, so spielet mit dem Könige Trumpff aus, dieweilen, wann ihr zum zweyten male wieder zum Ausschlagen gelanget, ihr drey mal werdet fordern können.
 - 3) Wenn ihr den König, die Dame, die Zehne und 3. kleine in Trumpff habet, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit dem Könige Trumpff aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweyte Fordern fallen werde, und lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Dame und Zehne zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, aus Beyforge, eure zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpft werden.
 - 4) Habt ihr die Dame, den Buben und 3. kleine in Trumpff, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet einen kleinen Trumpff aus.
 - 5) Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2. kleine in Trumpff, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit der Dame Trumpff aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fordern die Zehne fallen werde. Lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Buben und Neune zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, sondern spielet zum zweyten male Trumpff, nach den bey No. 3. in diesem Kapitel angegebenen Gründen.
- 6) Habt

- 6) Habt ihr den Buben, die Zehne und 3. kleine in Trumpff, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet einen kleinen Trumpff aus.
- 7) Habt ihr den Buben, die Zehne, die Achte und 2. kleine in Trumpff, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit den Buben-Trumpff an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fordern fallen werde.
- 8) Habt ihr die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpff, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit der Zehne Trumpff an.

Das III. Kapitel.

Erörterung der mehresten mißlichen Fälle, welche sich bey dem Whist-Spiele ereignen können, in Frag und Antwort abgefaßt.

- 1) **W**ie auf die vortheilhafteste Weise mit dem Trumpffspielen zu verfahren sey, lehret No. 11. und die übrigen Exempel des ersten Kapitels gegenwärtiger Anweisung, wie auch das zweyte Kapitel.
- 2) Wie müssen die Folgekarten in Trumpff gespielt werden?
Antw. Ihr müßet mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen.
- 3) Wie müssen die Folgekarten in andern Farben, so nicht Trumpff sind, gespielt werden?
Antw. Wenn ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fanget mit den niedrigsten an; habt ihr aber 3. oder 4., so spielet immer die höchste Karte eurer Folge-oder Sequenz-Karten.
- 4) Warum spielet man lieber Folgekarten, als andere Farben?

Antw.

Antw. Weil solches der sicherste Ausschlag ist, und man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

- 5) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitig Stiche zu machen?

Antw. Wann ihr schwach in Trumpf seyd, und ihr nicht mehr als 2. oder 3. derselben habt.

- 6) In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Antw. Wenn ihr stark in Trumpf seyd, so in nachfolgenden Fällen am gewissensten ist:

As, König und 3. kleine in Trumpf,
 König, Dame und 3. kleine,
 Dame, Bube und 3. kleine,
 Dame, Zehne und 3. kleine,
 Bube, Zehne und 3. kleine,
 Dame und 4. kleine,
 Bube und 4. kleine.

- 7) Wenn müßt ihr eine Farbe spielen, darinnen ihr das As habt?

Antw. Wenn solche Farbe nur aus 3. Karten besteht; ein anders ist es in Trumpf.

- 8) Wenn müßt ihr eine solche Farbe, darinnen ihr das As habt, nicht anspielen?

Antw. Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer andern Farbe 4. oder mehrere derjenigen Farben habt, darinnen ihr am besten seyd, und es setzt euch in den Stand, wenn die Trümpe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

- 9) Wie muß man spielen, wenn linker oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit ausgewählt worden ist?

Antw. Wenn das As zu eurer rechten Hand ausgewählt ist, und ihr habt in Trumpf nur die Zehne und Neune, dabey As, König und Dame in einer andern Farbe, eure 8. übrigen Karten aber haben keinen Werth, so sanget mit dem As derjenigen Farbe

an,

an, worinnen ihr Tertie-Major habet. Dieses belehret euren Gehülffen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bey euch befinde: spielet sodann eure Trumpp-Zehne, denn euer Gehülffe kann doch etwa König, Dame, Bube in Trumpp, oder 2. Honneurs zugleich haben. Bestünden letztere in König und Buben, so wird euer Gehülffe eure Zehne gehen lassen, und hernach, wenn er zum Ausspielen kömmt, die Farbe anspielen, worinnen ihr am stärksten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausspielen, so nehmet die Trumpp-Neune, wodurch euer Gehülffe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnet ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame euch zur rechten Hand aufwählete, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehne aufgewählt, und ihr habt den König, den Buben, die Neune und 2. kleine in Trumpp nebst 8. Karten von keinem Werthe, so spielet den Trumpp-Buben an, damit die Zehne keinen Stich mache; ihr behaltet auch außerdem diese Zehne in eurer Gewalt, wenn ihr, im Fall euer Gegner euch wieder Trumpp zuspielet, mit der Neune das oben erklärte Finessiren versuchet. Ein gleiches habt ihr bey der zur Rechten aufgewählten Trumpp-Neune zu beobachten.

10) Warum müßet ihr euch im Spielen allezeit darnach richten, wie die Partie sowohl auf eurer als Gegner Seite marquiret stehe?

Antw. Leset des ersten Kapitels 6te Nummer.

11) Wie könnt ihr wissen, daß euer Gehülffe von einer ausgespielten Farbe keine Karten mehr habe?

Antw. Sehet das erste Kapitel bey No. 1. 2. 3. nach.

12) Wenn könnt ihr als zweyter Spieler König, Dame, Bube oder Zehne aufsetzen, oder nicht?

Antw.

Antw. Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blat, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt den König nicht auf, es wäre denn, daß ihr nöthig hättet, an das Ausspielen zu kommen: denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bey der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit dem Buben und der Zehne, inmaßen durch das Aufsetzen eines der letztern zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sey.

- 13) Warum müßet ihr, wenn eine Farbe, darinnen ihr nur Dame, Bube und Zehne habt, zum zweyten male ausgebracht wird, Dame, Bube oder Zehne vorsetzen?

Antw. Damit das Aß oder der König, wo eines von beyden noch darinnen ist, heraus gebracht werde.

- 14) In welchen Fällen müßt ihr euern Gegner übertrumpfen? und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Antw. Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen, seyd ihr aber stark in Trumpf, so werfet eine schlechte Karte bey.

- 15) Warum sollt ihr die Uebermacht in eurer Gegener bester Farbe so wenig, als möglich, aus den Händen lassen?

Antw. Weil ihr, wenn ihr euere hohen Blätter alle wegspielt, und euer Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat, Gefahr lauset, drey Stiche zu verlieren, indem ihr euch einen zu gewinnen bemühet.

- 16) Warum müßet ihr, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielt, darinnen ihr Aß, König und Dame habt, lieber das Aß als die Dame aufsetzen?

Antw. Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, daß

daß ihr nicht achten müßet, daß euer Gehülfe zugleich getauschet wird.

- 17) Wenn ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Antw. Wenn ihr nur eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf ausspielt, um diese Farbe einzubekommen: so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig zu entdecken, in welcher ihr eigentlich am besten stehet.

- 18) Warum spielet ihr, wann zu eurer rechten Hand das Aß ausgewählt worden, und ihr nur Trumpf-Zehne und Neune habt, eben die Zehne aus?

Antw. Leset die Antwort auf No. 9. in diesen Kapitel.

- 19) Warum spielet ihr von 2. Farben, darinne ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die, so von der Dame anhebt?

Antw. Weil es sich wie 2. zu 1. verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt; so ist 5. gegen 4. zu wetten, daß einer von beyden entweder das Aß oder den König in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure Dame verlohren gehe, und ihr also euch zum Schaden spielet.

- 20) Warum spielet ihr lieber eine Farbe an, darinne eure höchste Karte die Dame ist, als eine andere, so vom Buben angehet?

Die Antwort ist in vorhergehender Nummer enthalten.

- 21) Warum werfet ihr, wenn ihr von einer Farbe die 4. höchsten Karten habt, die oberste bey?

Antw. Eurem Gehülfsen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

- 22) Wie müßet ihr eurem Gehülfsen beyrathig seyn, daß ihm in seiner zahlreichsten Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

❁

Antw.

Antw. Zuförderst müßet ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen bey ihm zu erhalten suchen, u. s. w.

- 23) Wie müßet ihr spielen, wann euch zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden ist, und ihr Aß, Zehne, einen kleinen, oder König, Zehne und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspieler?

Antw. Ihr müßet ihn gehen lassen, denn ihr könnet dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

- 24) Es sind 4. Stiche gemacht, und darunter ist zweymal Trumpf herum gespielt worden; euer Gehülfe hat zwar 3. Trümpfe gehabt, darunter aber keinen höhern, als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzt den Buben auf; es ist also, weil Trumpf Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß oder die Dame aufsehen?

Antw. Ihr müßet das Aß aufsehen: denn es verhält sich 9. zu 8., daß der König in der Hand des letzten Spieler sey. Setzet ihr die Anzahl der Karten auf 2. herunter, so ist für euch 2. gegen 1. zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bey ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielt werden. Z. E. Gesezt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch 2. Karten in eurer Hand übrig, nemlich Dame und Zehne, der Bube und die Neune dieser Farbe sind bey den Gegnern. Euer Gehülfe spielt diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neune auf, und behält also nur noch eine Karte übrig. Hier fragt sichs, ob ihr die Dame oder die Zehne aufsehen sollet?

Antw.

Antw. Die Dame: Denn daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie 2. zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Ich möchte gern wissen, in welchem Verhältnisse der Wahrscheinlichkeit ich bey denjenigen, so im Whistspiele die Karten gegeben, 4. oder mehrere Trümpfe vermuthen solle?

Antw. Daß er 4. oder mehrere Trümpfe habe, verhält sich wie 232. zu 165. Man kann also ohngefehr eine Guinée gegen 14. Schilling, 11. Pence, und beynahen einen Farthing darauf wetten.

Das IV. Kapitel.

**Einige Anweisungen, wie man bey dem Whist-
Spiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kom-
men könne, nebst einigen besondern
Fällen.**

- 1) **S**tecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur rechten fort. Mit den Trümpfen machet es eben so, und stellet sie allen andern Farben zur Linken.
- 2) Wenn ihr bey dem Fortgange des Spiels befindet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Karte übrig behaltet, so stecket solche euren Trümpfen zur Linken.
- 3) Sehet ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt, so stecket solche euren Trümpfen rechter Hand.
- 4) Ist es die dritte Karte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßt, so stecket eine geringe Karte derselben Farbe zwischen die Trümpfe,

- und gedachte 3te von der höchsten, beyde aber euren Trümpfen zur Rechten.
- 5) Damit ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfsen erinnern möget, so stecket eine geringe Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe; habt ihr aber nur einen Trumpf, sodann stecket selbige diesem Trumpfe zur Linken.
- 6) Wenn ihr die Karte gegeben habt, so stecket den ausgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur Rechten, und gebet ihn so spät, als immer möglich, aus, damit euer Gehülfe in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spielen darnach richten könne.
- 7) Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kann folgende Anweisung dienen: Gesetzt, die Beyfarben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gesteket, bilden eure Gegner vor nach der Ordnung, wie selbige euch zur Rechten oder zur Linken sitzen.

Wann ihr nun argwohnet, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renoncirt habe, so stecket eine geringe Karte solcher, vermuthlich an Renonce, unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr machet euch hierdurch ein Merkmal, nicht nur, daß es etwa überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich reconciret haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen. Träget es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellet, eben seine Renonce ist; so vertauschet solche Farbe mit einer andern, und stecket unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worinne die Renonce ist; habt ihr aber auch keine mehr davon, so fehret eine andere Karte, nur nicht einen Carreau, das oberste zu unterst, und stecket sie an besagten Platz.

8) So

8) So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, wobey ihr euch des ersten Ausschlags eures Gehülfs erinnert, so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergeßet, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielte Farben jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen; habt ihr bereits andere Farben bestimmet, sie vorzustellen, so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinnen jeder seinen erstern Ausschlag thut. Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen einer etwannigen Renonce zu haben.

Das V. Kapitel.

Gesetze des Whist-Spieles.

- 1) Wenn einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte ausschlägt, so hat jeder seiner Gegner die Freyheit, zu verlangen, daß die ausgeschlagene Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verläugnen. Oder wenn einer der Gegenpartey am Ausspielen sitzt, kann er von seinem Gehülfsen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.
- 2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verläugnens bringen, bis der Stich umgekehrt, und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, so verläugnet, oder sein Gehülfe, vom neuen ausgespielt hat.
- 3) Wenn jemand verläugnet hat, kann die Gegenpartey 3. Points marquieren, und hätte dieser Strafe ungeachtet dennoch der verläugnete Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur 9. marquieren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugners marquirten 3. Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

** 3

4) Wenn

- 4) Wenn jemand seinem Gehülfen des Ausfagens wegen zu-
ruft, da die Partie zu mehr oder weniger als 8. marqui-
ret stehet; so kann jeder der Gegner verlangen, daß vom
neuen gegeben werde. Die beyden Gegner können auch
hierüber mit einander zu Rathe gehen.
- 5) Nachdem die aufgewählte Trumpf-Karte bereits gesehen
worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern,
daß er des Ausfagens wegen rufen solle.
- 6) Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, kön-
nen die etwannigen Honneurs des vorhergehenden Spiels
nicht mehr marquiret werden, es wäre denn, daß man
solche schon zuvor gemeldet hätte.
- 7) Wenn jemand eine Karte von den übrigen absondert, ste-
het jeglichen der Gegner frey, solche Karte zu nennen, er muß
aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können.
Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Ge-
genspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele ein-
mal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entwe-
der die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden
solle.
- 8) Jeder muß seine Karte vor sich legen; thut er solches,
und einer der Gegner vermischt seine Karte mit der seini-
gen, so ist sein Gehülfe berechtiget, zu verlangen, daß je-
der seine Karte vor sich lege, nicht aber zu fragen, wer
diese oder jene Karte ausgeschlagen habe.
- 9) Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeigt, ehe die
Karten umgewandt worden, so sind die Gegner berechti-
get, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nach-
dem sie es vor gut befinden, entweder seine höchste oder
niedrigste Karte aufgabe, oder sie haben die Wahl, zu
welcher Zeit es ihnen beliebt, die jetzt aufgeschlagene Kar-
te aufzufordern, nur daß kein Verläugnen dadurch verur-
sachet werde.
- 10) Wenn bey dem Geben eine Karte umgekehrt wird, ste-
het es der Gegenpartey frey, zu bestimmen, ob vom neu-
en gegeben werden solle. Ist aber einer von ihnen selbst
an dem Umkehren schuld gewesen, so hat derjenige die
Wahl, welcher gegeben.
- 11) Wenn das Aß oder eine andere Karte einer Farbe aus-
gespielt wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die
Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in
der angespielten Farbe Renonce haben, oder nicht, weder
trumf

- krumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verläugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.
- 12) Wenn in dem Spiele Karten ein Blat umgekehrt liegt, muß vom neuen gegeben werden, ausgenommen wenn es die letzte Karte ist.
- 13) So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschicht solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweyten male. Wenn bey dem Geben ein Blat umgekehret wird, so kann man nicht verlangen, daß vom neuen gegeben werden solle.
- 14) Wenn eine Karte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand beygiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verläugnen, unterlassen kann.
- 15) Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13. Karten empfangen. Hat er deren nur 12., und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige, so mit 12. Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er wirklich verläugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14. Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.
- 16) Wenn jemand in der Meynung, er habe die Partie verlohren, seine Karten entdeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so haben die Gegner die Macht, zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur daß kein Verläugnen dadurch verursacht werde.
- 17) A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D., A. spielt Trefse an, B. wirft eher als der Gegner C. bey. In diesem Falle hat D. das Recht, eher als sein Gehülfe C. aufzugeben, weil B. außer seiner Ordnung gespielt hat.
- 18) Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karte aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, so ihm nicht eingegeben kann, und er hat aufgezeigt, so setzt er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es den Gegnern beliebt.
- 19) So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er ein Honneur ausgespielt habe.

20) A.

- 20) A. und B. sind Spielgehülfsen gegen C. und D., A. spielt Trefle an, C. wirft Pique bey, B. setzt den Trefle-König auf, und D. giebt Trefle zu, C. bekennet, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehret ist; hier fragt sichs, welche Strafe da statt finde? B. kann seine Karte wieder nehmen, D. ebenfalls, und A. und B. haben das Recht, C. zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.
- 21) Wenn, da die Partie zu 8. marquiret stehet, jemand wegen des Ausfagens seinem Gehülfsen zuruft, und dieser antwortet, beyde Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, daraus aber erhellet, daß die Gegenpartey nicht 2. an Honneurs rechnen könne; so können sie mit einander zu Rathe gehen, ob vom neuen gegeben werde, oder das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.
- 22) Antwortet jemand, und hat doch kein Honneur in der Hand, so können die Gegner mit einander zu Rathe gehen, ob vom neuen gegeben werden solle, oder nicht.
- 23) In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darein willigten.
- 24) Derjenige, so gegeben hat, muß den ausgewählten Trumpf so lange auf dem Tische zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Karten gesteckt, darf keiner mehr nachfragen, welches Blat ausgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt, daß der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.



Ha 7178.

8

f

ULB Halle
003 726 487

3



56

h. l.







Anweisung,
das
Whist = Spiel
recht zu lernen.



1787.