

Die Tiroler Kartenspiele

Schwaighofer, Hermann

Innsbruck, [1926]

Das Bieten

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 unterhaltsamsten ist es, wenn drei, vier oder fünf spielen. **Jeder Spieler spielt selbständig für sich.**

Vor 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 Gupunkte gespielt wird. Spielen mehr als drei Spieler, wird man eine niederere 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 „Rote“ 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 rausten, 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 angebotene 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 Gutpunkte. 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, ebenfalls nicht zu einer Antwort verpflichtet sind.

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

Aus dem oben Gesagten geht hervor, daß es dem Hintermann, wenn er eine sehr gute Karte, z. B. Laubas, Herzas usw. in der Hand hat, sehr leicht ist, einen „Groschen“ zu geben, wenn zwei Spieler vor ihm bereits um eine Figur raufen.

Mehr als „Drei“ oder ein „Groschen“ können beim Bieten nicht gegeben werden, so daß also das höchste, was ein Spieler in einer Figur machen kann, drei Punkte sind.

Wir haben bis jetzt immer den Fall angenommen, daß der Vorhandhabende eine Figur bietet, bevor er ausspielt. Das wird er aber in den seltensten Fällen tun. Meistens wird er ausspielen, ohne etwas zu sagen. Da beim Bieten der letzte Stich das „Spiel“ und damit eine Figur bedeutet, ist es natürlich angezeigt, hohe Stichkarten 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 doch 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 Auspieler gut tun, den niederen Achter als sogenannten „Locher“ 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 Laubsiebener 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 Assen 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 beweist.

Nehmen wir an, ich habe den ersten Stich gemacht und komme nun zum Ausspielen. Ich habe Eichelas und Eichelsiebener in der Hand und spiele naturgemäß das Eichelas aus. Ich sehe, daß keiner Eichel zugibt und biete darauf, bevor ich weiter ausspiele, „Spiel“, das angeschaut wird. Mein Eichelsiebener, der „Bock“ sein muß, wird aber jetzt vom Eichelachter, den einer mit oder ohne Absicht auf mein As nicht zugegeben hat, gestochen. In diesem Falle muß ich sofort protestieren und den Missetäter, der Farbe verleugnet hat, vom Schreiber um eine vorher festgesetzte An-

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 Gutpunkte, 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 Gutpunkte abgestrichen. Wird ihm diese Figur angeschaut und er macht sie wirklich, ist er aus. Denn das **Vorgebotene und Angesehene geht früher aus als alle anderen Figuren, unbeschadet der Rangordnung der Figuren.** Wird ihm diese Figur gutgelassen, schreibt er einen Gutpunkt, hat nun sechs und darf nicht mehr bieten. Wer dennoch bietet, dem werden eine bestimmte Anzahl Gutpunkte, gewöhnlich zwei, gestrichen. Es ist eine wichtige Spielregel, daß man mit sechs (oder mit einem Punkt weniger als die Punktezahl, auf die gespielt wird) nicht mehr bieten darf, denn nun treten die Figuren mit der oben angegebenen Rangordnung in ihre Rechte. Der Schreiber soll einen

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 den Laubkönig zugeben, würde sich aber dadurch nur seine Karte verraten. Nun gehört der Stich, da niemand den Eichelkönig gestochen hat, dem B; dieser wird nun, da ja seine zwei kleinen Eichel, die er noch in der Hand hat, „Böcke“, das heißt, unüberstechlich sind, Spiel bieten, bevor er

noch eine Karte auswirft. Das „Spiel“, das heißt den letzten Stich, glauben natürlich die beiden anderen Spieler mit ihren hohen Karten zu machen und „schauen“ es an, worauf B den Eichelneuner ausspielt. C, der nun an die Reihe kommt, wird, bevor er zugibt, mit seinem Herzober das Herz bieten, das wiederum A, der den Herzunter hat, anschaut; darauf erst gibt er den Herzober zu und behält sich das Laubas, mit dem er dem A, der die Laub ja geboten hat, noch einen Groschen in die Laub geben kann und überdies noch das Spiel zu machen hofft, zurück. A bleibt nun nichts anderes übrig, als den Herzunter zuzugeben und sich auf seinen Laubkönig zu verlassen. Mit seinem Eichelneuner ist B nun wieder im Stich geblieben und spielt weiter seinen Eichelachter aus (den kleinen Hanger Eichelneuner, Eichelachter zu bieten, hat in diesem Fall gar keinen Witz). C sieht nun, daß er mit seinem Laubas das Spiel nicht machen kann und gibt jetzt dem A im Laub einen Groschen, den A mit seinem König „anschaut“, hauptsächlich deshalb, weil erst die erste Runde im Spiel gespielt wird; würde z. B. dieser Fall in der zweiten und der dritten Runde vorkommen, wo der C schon drei oder vier Gutzpunkte hat, so würde der A, weil er ja mit seinem König nicht ganz sicher ist, den Groschen bei zwei gut sein lassen, damit der andere nicht ausgeht. C legt dann sein Laubas auf den Tisch und A muß sich mit seinem König als geschlagen bekennen. Nun ist das erste Spiel fertig und der Schreiber, der verlangen muß, daß die Karten ruhig auf dem Tisch liegen bleiben und nicht voreilig zusammengeworfen werden, beginnt der Reihe nach bei den Spielern die gemachten Gutzpunkte festzustellen.

Also der ausspielende B macht zwei für das angeschaute Spiel (er hat den letzten Stich gemacht) und eines im

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

♣ schreibt zwei im Herz mit dem Herzober (A hat das Herz mit dem Herzunter angeschaut, aber nicht gemacht) und drei im Laub, weil ♣ 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, ♣, A (sich selbst als Schreiber am Schluß), bezw. die Anfangsbuchstaben derselben darüber geschrieben und das ganze mit der großen Ziffer 7 gekrönt, die anzeigt, daß das Spiel auf sieben ausgeht. Nun schreibt er den Spielern die gemachten Punkte auf, bezw. setzt sie in die betreffende Kolonne. Also: B 3, ♣ 5 und A 1.

Nun beginnt die zweite Runde, die B angibt, so daß ♣ diesmal die Vorhand hat. Es haben Karten: ♣ Laubneuner, Schellneuner und Schellachter; A Herzas, Laubzehner und Schellsiebener; B Herzober, Eichelas und Eichelneuner. Da ♣ schon fünf Punkte hat und das Spiel auf sieben ausgeht, dürfte er nur mehr eine Figur bieten; er wird aber mit seiner niederen Karte, weil er ein Gleich und einen Hanger in der Karte hat, gar nichts sagen, sondern einfach ausspielen. Da er zwei Schellen hat und man zwei von einer Farbe nicht gern auseinanderspielt, weil man damit unter Umständen

Spiel machen kann, spielt er den Laubneuner aus. Da A nur den Laubzehner hat und natürlich nicht weiß, ob B in der Hinterhand mit einer höheren Laub paßt und einen Groschen gibt, wenn er die Laub bietet, wird er am besten gar nichts sagen und einfach den Laubneuner mit seinem Laubzehner stechen; C wird dann seinen Eichelneuner, mit dem er sich doch keinen Stich verhofft, zugeben. A, der mit dem Laubzehner im Stich geblieben ist, spielt nun, ohne etwas zu sagen, seinen Schellsiebener aus, er hat ja Zeit, mit seinem Herzas zu passen. B nun, der jetzt an die Reihe kommt und gezwungen ist, auf den Schellsiebener des A entweder das Eichelas oder den Herzober zuzugeben, wird nun sein Herz bieten; C, der als erster antworten muß, sagt: „Ich habe keines!“ oder: „Es ist gut!“ A aber mit seinem As gibt dem B einen Groschen, den B mit seinem Ober, weil er meint, A will ihn vielleicht jagen, „anschaut“. Da nun B weiß, daß dem A seine dritte Karte ein Herz sein muß, und da A mit seinem Schellsiebener noch immer im Stich, und daher die Möglichkeit vorhanden ist, daß ihm der Stich wirklich bleibt und somit seine Herz dann auswerfen muß, wird daher nicht den Herzober, sondern das Eichelas zugeben; C sticht aber nun mit dem Schellachter den Schellsiebener und wirft, ohne etwas zu sagen, seinen Schellneuner aus; er kann sich das leisten, denn er braucht nur mehr zwei Gutzpunkte, die er in Gleich und Hanger stillschweigend zu machen hofft. Die anderen zwei Spieler sehen nun, daß sie das Spiel, das heißt den letzten Stich, nicht mehr machen können, da sie beide keine Schell mehr haben, und sagen deshalb „Spiel gut!“ Jetzt dreht sich der Kampf nur mehr um das bessere Herz zwischen A und B. A geht natürlich mit seinem As als Sieger hervor und macht seinen Groschen.

B schreibt diesmal gar nichts und bekommt dafür auf der Tafel einen horizontalen Strich (ein sogenanntes Bankl); C hat ein Gleich (Laubneuner und Schellneuner) und einen Hanger (Schellneuner und Schellachter), sind zwei, und macht noch dazu den letzten Stich und damit das Spiel, er schreibt also im ganzen drei und ist somit, da er schon fünf gehabt hat, aus, hat gewonnen und braucht nicht mehr mitzuspielen. A schreibt eins in Laub, da er die höchste Karte, den Zehner, in dieser Farbe hat, und drei in Herz mit dem Herzas, da B den Groschen, den er ihm gegeben hat, angeschaut hat; also im ganzen vier.

Die in den einzelnen Spielen gemachten Punkte werden auf der Tafel **untereinander** geschrieben und erst am Schluß des ganzen Spieles zusammengezählt.

Nun spielen nur mehr A und B miteinander. Da C aus ist, gibt A die Karten aus. B erhält Eichelneuner, Eichelachter und Herzachter; A Laubas, Laubachter und Schellkönig. B spielt den Eichelneuner aus und sagt gar nichts; da A den Laubachter zugibt und B nun weiter im Stich bleibt, wird B, da er erst drei Punkte in der Schrift hat, anfangen zu bieten; also bietet er sein Gleich (Herzachter und Eichelachter) sowie seinen Hanger (Eichelneuner und Eichelachter). Da A keine dieser beiden Figuren besitzt, muß er beide gut sein und seinem Gegner zwei Gutpunkte schreiben lassen. B, der nun auch fünf hat, setzt nun alles auf eine Karte und bietet, vor er noch auswirft, das Spiel. Er kalkuliert dabei folgendermaßen: Hat A zu dem Laub, das er auf die erste Karte zugegeben hat, eine höhere Herz als sein eigener Achter ist, so ist er (B) immer verloren; denn dann macht A in Herz und Laub je eins und ist damit aus. Es kann aber auch der Fall sein, daß A gar keine Herz hat;

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 Gutpunkte hat und damit ausgeht. Ja sogar wenn A schon sechs gehabt hätte, hätte ihm, wenn B richtig spielt, sein Laubas nichts genützt. 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 Weli.

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

Schellschfer, 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 Rang geben kann. Man muß aber dann, und das ist sehr wichtig, den **Weli** auch zum **Machen der angeschauten Figur oder Farbe benutzen**. Es sei denn, daß man die gebotene Figur nochmals in der Hand habe. Wenn man eine gebotene Figur mit dem **Weli** gut sein gelassen hat, darf man sie hinterdrein natürlich nicht mehr machen. Ein Beispiel wird das besser verständlich machen.

Also sagen wir, es wird zu dritt gespielt und A hat den Wesi, 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 Wesi 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 Wesi, 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 wird, bevor er zugibt, das Laub bieten; wird das Laub angeschaut, so kann er mit dem Wesi 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 Neuner 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. Nun gibt A seinen Laubneuner zu und B seinen Laubzehner, um nicht seinen Herzunter zu verraten. C, der das Herzas als unüberstechliche Bockkarte in der Hand hat, kommt nun als Stichhabender zum Ausspielen, bevor er jedoch ausspielt, wird er Spiel oder Herz bieten; was er zuerst bietet, ist in diesem Falle Geschmacksache; also sagen wir, er bietet zuerst das Spiel; das wird A mit seinem Wesi, den er ja zu einem beliebigen As machen kann, selbstverständlich anschauen. Darauf bietet C weiter, ohne auszu-

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 Herzober ausspielt, gibt man ruhig 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, schreibt 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 beieinanderliegende 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.

