

## **Die Tiroler Kartenspiele**

**Schwaighofer, Hermann**

**Innsbruck, [1926]**

Das Watten

---

## 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** macht.

Der Spieler, der beim Watten Vorhand hat, also zum Ausspielen kommt, sagt den sogenannten **Schlag** an, das heißt, er bestimmt aus seinen fünf Karten, die er in der

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 zu 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 folgende:

1. Die höchste Karte ist der **Trumpffschlag**, 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 Rangarten, unabhängig von der Farbe, die sie zeigen; die **Schläge** sind in diesem Falle also die drei Neuner; sie sind untereinander gleichwertig und führen auch den Namen die „**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 einen gleichwertigen Blinden in der Hand hat. Die drei Blinden sind hochwertiger als jeder Trumpf und stechen jeden Trumpf.

3. **Die Trümpe**. Das sind Karten der vom Ausgeber als Trumpf (Atout) bestimmten Farbe, nach ihrer Rangordnung As, König, Ober, Unter, Zehner, Neuner, Achter, Siebener, die alle Karten der anderen Farben, mit Ausnahme der Schläge, stechen.

Es dreht sich nun darum, möglichst viele Stiche zu machen, wer drei Stiche macht, ist Sieger. Dabei ist zu beachten: **Daß beim Watten nicht überstochen werden muß. Es ist also Lashieren gestattet.**

Trumpf zugegeben, also Farbe bekannt, muß nur werden, wenn der Trumpffschlag, 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 **Stechenden 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 „Wier“ (soviel wie Kontra) gibt. Diese Steigerung kann bis Sieben und bis zu Spielaus fortgesetzt werden.

Meistens wird aber beim Watten nicht gleich am Spielbeginn schon geboten, sondern zugewartet, bis eine oder die

andere Partei einen oder zwei Stiche hat; bei dieser Gelegenheit läßt sich natürlich oft auch mit nichts etwas machen; man kann einen furchtsamen Gegner bei diesem Spiel leicht jagen (bluffen).

Im übrigen ist aber das Watten zu zweit ein ziemlich harmloses Spiel, bei dem sicher der gewinnt, der die besseren Karten bekommt. Hat einer der Spieler drei Schläge und darunter den Rechten, so muß er, wenn er nicht ganz dumm spielt, unbedingt drei Stiche machen; ebenfalls hat er fast sicher drei Stiche mit dem Rechten, einem Blinden und einem guten Trumpf. Es ist daher das Watten zu zweit nicht besonders interessant und wird auch nicht mehr allzuhäufig gespielt.

### Das Watten zu viert.

Ganz anders ist es mit dem Watten zu viert, das das Leibspiel der Tiroler Bauern geworden ist. Die Regeln sind dieselben wie beim Watten zu zweit, nur daß eben vier Mann spielen, von denen je zwei, die sich kreuzweise gegenüber sitzen, zusammenspielen und trachten, gemeinsam die zum Gewinnen nötigen drei Stiche zu machen.

Ein Moment verleiht aber dem Watten zu viert, wie auch dem später zu beschreibenden Perlaggen eine ganz besondere Note und unterscheidet diese typischen Tiroler Spiele von allen anderen Kartenspielen der Welt. Während nämlich beim Tarock, Whist usw. die zwei zusammenspielenden Partner, die zwei Verbündeten, volles Stillschweigen bewahren müssen und einander nicht mitteilen oder durch Zeichen zu verstehen geben dürfen, was für Karten sie in der Hand haben, ist das beim Watten ohne weiteres erlaubt. Ja, es ist nicht nur erlaubt, sondern gehört sogar zur Regel, daß man seinem

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 schnelle und unauffällige Deuten gelernt sein muß und eine gewisse Routine und Schlaueit erfordert, wird das Watten zu einem sehr subjektiven Spiel, bei dem nicht nur die guten Karten, sondern auch die persönliche Überlegenheit in bezug auf das Deuten und Beobachten den Ausschlag gibt.

Nach altem Brauch und Überlieferung gibt es beim Watten für das Deuten der Schläge bestimmte Zeichen, und zwar zeigt man seinem Partner den Besitz des Trumpf- schlaiges, des Rechten, an, indem man mit beiden Augen nach oben schießt, also einen sogenannten Augenausschlag macht.

Die Blinden, also die anderen drei Schläge, deutet man, indem man mit einem Auge blinzelt; so oft man blinzelt, so viele Schläge hat man.

Hat man Trümpfe, so zeigt man das möglichst unauf- fällig, 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 zwar gibt man jedem zuerst zwei, und dann drei Karten; doch ist hier das Geben von zuerst zwei Karten keine starre Regel, da 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 verschiedene Unannehmlichkeiten zu vermeiden, ist allgemein eingeführt 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 angezeigt haben. Man vermeidet dadurch, daß D dem B z. B. vorzeitig andeutet, was er (B) Schlag ansagen soll; das hätte natürlich für die Partei B-D großen Wert, wenn z. B. D zwei oder drei Achter usw. in der Hand hat, während B nur von jedem Wert eine Karte in der Hand hat und nicht weiß, ob er seinen Partner „errätet“, wie man sich ausdrückt. Ist einmal Schlag und Trumpf angesagt, so beginnt möglichst so, daß die Gegner nichts merken, das gegenseitige Deuten. Da der Schlagansagende ausspielen muß, ist es für ihn natürlich von großer Bedeutung, möglichst genau zu wissen, was sein Kompagnon D in der Hand hat; es ist daher unbedingt notwendig, daß der Partner des Schlagansagenden möglichst rasch anzeigt, was er hat. Sehr häufig ist es der Fall, daß der Schlagansagende zwei Schläge und darunter den Rechten hat; deutet ihm dann sein Partner auch noch an, daß er einen Schlag hat, so können sie das Spiel, wenn sie nicht ganz schlecht spielen, gar nicht mehr verlieren. Sie könnten nun gleich von vornherein Drei bieten, oder einmal zuwarten. B wird also einmal zuerst, da ja jedes Reden und Fragen erlaubt ist, seinen Partner D fragen, was er auswerfen soll;

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, tußt 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 irrezuführen 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

tönnen 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 Drei bieten; der Schreiber hat das auf der Tafel anzuzeigen, indem er die Rubrik dieser Partei mit einem senkrechten Strich durchstreicht. Ist man im Zweifel, wer die Karten zu teilen hat, so **weist die Schrift**, das heißt, es wird aus der Schrift auf der Tafel festgestellt, wer zu geben hat; man braucht nur zu wissen, wer das erste Spiel angegeben hat, um herauszubringen, wer gibt. Wenn z. B. A das erste gegeben



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.

