

Die Tiroler Kartenspiele

Schwaighofer, Hermann

Innsbruck, [1926]

Das Perlaggen oder das Perlaggspiel

Das Perlaggen oder das Perlaggspiel.

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

) Das Perlaggen scheint aber doch noch älteren Ursprungs zu sein, denn J. B. Zingerle berichtet in seinen „Sagen und Gebräuchen aus Tirol“ (erschienen 1859 bei Wagner, Innsbruck) von etlichen Bauern, denen an einem Quatembertag des Jahres 182, als sie beim Waihlwirt in Meran bis spät in die Nacht hinein unter Fluchen und Streiten „barlaggen“, der Teufel in Gestalt eines Jägers erschienen sei.

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

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

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

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

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

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

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

Durch die rasche und weite Verbreitung des Perlaggens kam es, daß man in verschiedenen Orten nach verschiedenen Regeln spielte; um dem abzuhelpen und in das ganze eine gewisse Einheitlichkeit zu bringen und um den bisherigen Nichtperlaggern eine Anleitung zu geben, gaben einige Bozner im Jahre 1853 ein 46 Seiten starkes Heftchen heraus, das sich, „Das Tiroler National- oder Perlaggen-Spiel, erklärt von einigen Etschländern“, betitelt und bei Wagner in Inns-

die Ansicht gehört zu haben, der Name Perlaggen komme vom italienischen per l'ocche (um die Gänse), was darauf schließen ließe, daß beim Perlaggen um eine Gans gespielt wurde. Da aber die Gänse im Etschtal nicht heimisch sind und beim Perlaggen fast ausnahmslos um Wein gespielt wird, ist wohl kaum anzunehmen, daß der Name mit Gänsen etwas zu tun hat.

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

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

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

*) Berichte über den Verlaggerkongreß im Jahre 1890.

„Innsbrucker Nachrichten“ vom 21. April 1890:

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

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

Das Perlagg-Spiel.

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

Im Selbstverlag des Ausschusses für den Perlaggertkongreß
1890.

Innsbruck.

Druck der Wagner'schen Buchdruckerei.

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

Am 23. April 1890 melden die „Innsbrucker Nachrichten“ weiter: Nach einem uns vom Komitee zugegangenen Ausweis war die Zahl der Teilnehmer am sonntägigen Preisperlaggen 358 (nicht 338), hievon waren aus Amras 4, Arzl bei Innsbruck 5, Bozen 3, Brigen 2, Brigglegg 2, Gries a. Br. 2, Hall 10, Hötting 19, Jenbach 5, Igls 1, Imst 2, Innsbruck 170, Kaltern 1, Ruffstein 7, Landeck 6, Leifers 1, Matrei 3, Mühlau 31, Pradl 2, Rattenberg 1, Ried 2, Rieß 2, Salurn 1, Steinach 1, Sterzing 1, Telfs 1, Will 1, Wilten 72. Was die Gewinnte anbelangt, so haben wir die zehn ersten Gewinner bereits mitgeteilt; davon gewannen mit 7 Punkten die dort genannten vier ersten Herren 10, 8, 6 und 5 Dukaten; mit 6 Punkten gewannen 19 Herren Preise von 4 Dukaten bis 2 Gulden; mit 5 Punkten gewannen die übrigen Sieger Preise von 3—2 Gulden; ohne ein Spiel zu gewinnen, wurden drei Herren ausgezeichnet. Die fünf ersten Beste waren Dukaten mit seidnen Fahnen, die weiteren 27 Dukaten mit Schleifen und Blumenzierden. Von den 19 Spielern mit 6 Punkten ging Herr Guggenbichler, bei denen mit 5 Punkten Herr Nikolodi, beide aus Innsbruck, als Sieger hervor. 47 Gewinner sind aus Innsbruck, je 9 aus Wilten und Mühlau, 5 aus Hötting, 2 aus Ruffstein, je 1 aus Arzl, Hall, Jenbach, Imst, Rieß, Matrei, Gries, Bozen und Salurn.

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

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

Die „Tiroler Stimmen“ berichteten: Der große Verlagger-Landtag, für den so viel Reklame gemacht wurde, hat also glücklich stattgefunden. Das Ziel, welches er sich gesetzt hat, den Verlaggerstreit zu endigen, wird er freilich kaum erreichen; denn Streit gehört so zur Wesenheit dieses Nationalspieles, daß es mit dem Aufhören desselben seinen Hauptreiz verlöre. Am Samstag war der Kongreß beim „Grauen Bären“ sehr gut, auch von auswärts, besucht; es wurde auf das eifrigste debattiert. Die gedruckte Vorlage erfuhr mehrfache Abänderungen, jedoch blieb es bei sieben Verlaggen, und diese Entscheidung wird die Verlaggvölker von Süd- und Nordtirol in zwei Heerlager teilen. Das

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

Selbstverständlich muß es jedem Perlagger selbst überlassen bleiben, nach den alten oder nach den modernisierten Regeln zu spielen.

Vorerst wird versucht, soweit dies durch Worte möglich ist, eine Anleitung zum Perlaggen zu geben. Obwohl behauptet wird, daß man das Perlaggen nur durch aktives Mitspielen richtig lernt, ist es doch notwendig, den Anfänger mit den Grundbegriffen auf diesem Wege bekannt zu machen. Die Feinheiten dieses schönsten und interessantesten aller Kartenspiele wird er allerdings nie aus einem Perlaggerbüchl lernen.

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

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

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

Das Spiel kann zu zweit oder zu viert gespielt werden; gewöhnlich spielt man zu viert, zwei gegen zwei.

gestrige Preisperlaggen verlief glänzend. Das Arrangement erregte allgemeine Bewunderung. Dem Komitee, an dessen Spitze der Herr Lagerhausverwalter Pöhl stand, gebührt allgemeine Anerkennung. Es beteiligten sich 336 Spieler, und zwar in Blocks zu je 32. Es wurde eifrigt gespielt und nicht einmal viel gestritten. Unter den eifrigen Spielern war auch der Herr Bezirkshauptmann Hoflacher. Die ersten vier Hauptbeste mit je 7 Punkten gewannen: Josef Schober, landschaftlicher Amtsdienner; Sueß jun. von Hötting; Binaker, Wachtmeister der Gendarmerie; Sparber von Ruffstein. Das fünfte Best gewann Warasin, Gastwirt in Mühlau.

Jeder Spieler erhält fünf Karten.

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

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

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

Diese bevorzugten Karten sind nun: der **Herzkönig**, auch **Marzl** genannt, als der **Gottsöberste**; der **Weli** (der geschriebene Weli); der **Schellsiebener** der (kleine Weli oder Schellspiz) und der **Eichelsiebener** Eichelspiz).

Es sind dieselben, die wir schon vom Kritisch-Watten her als die Kritischen kennen, nur mit dem Unterschied, daß sie beim Perlaggen nicht nur die Höchsten sind, sondern daß man sie dazu auch noch verwandeln kann. Es sind also richtige Teufels-(Berloche-)Karten.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn **Laub** Trumpf ist, ebenfalls **sieben**, nämlich: Herzkönig, Wesi, Schellsiebener, Eichellsiebener, Laubsiebener, Laubunter, Laubober; dann die Trümpfe Laubas, Laubkönig, Laubzehner, Laubneuner, Laubachter. (Wenn Laub

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

Wenn Schell oder Eichel Trumpf, sind nur sechs Perlaggen im Spiel, da der Trumpfssiebener (Schell- oder Eichelsiebener) ohnehin ständige Perlaggen sind und damit ein Perlagg wegfällt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Diese Zeichen sind:

Nach Aufwärtsschießen, also einen Augenausschlag machen, wobei es aber nicht notwendig ist, daß man gleich den ganzen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Die dritte Figur beim Perlaggen ist das „Spiel“.

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

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

dieser Ordnung geht es so lange fort, bis das „Spiel“ zugunsten einer Partei entschieden ist, das heißt, bis eine Partei drei Stiche hat. Dabei ist zu bemerken, daß die Karten so wie sie ausgespielt wurden vor den einzelnen Spielern auf dem Tisch liegen bleiben müssen und nicht zusammengeworfen werden dürfen, bevor nicht auch die zwei anderen Figuren, Gleich und Hanger, erledigt sind.

Das Herunterlegen der Karten bis eine Partei drei Stiche hat, findet natürlich nicht statt, wenn eine Partei, sei es gleich am Anfang oder nach dem ersten oder zweiten Stich **das „Spiel“ gut sein läßt**, das heißt, erklärt, daß sie gar kein Interesse hat, drei Stiche zu machen und daher den einen Gutpunkt für eine gut gelassene Figur (in diesem Falle das Spiel) dem Gegner überläßt.

Man läßt häufig der Gegenpartei das „Spiel“ gut sein, um nicht die eigenen Karten, die beim Kampfe um die zwei anderen Figuren, Gleich und Hanger, von Wichtigkeit sein können, herunterlegen und sich dadurch verraten zu müssen.

Trumpf sticht alle Farben. Es muß unter allen Umständen **Farbe bekannt werden**, auch dann, wenn die Farbe des Anspielers von einem Zwischenmann mit einem Trumpf oder einem Perlagg gestochen worden ist. Farbe verleugnen zieht Strafpunkte nach sich. Perlaggen gelten weder als Farbe noch als Trumpf; wenn also z. B. Herz Trumpf ist und es wird der Herzkönig in die Trumpfas verwandelt und als solche ausgespielt, so müssen wohl Herzas, Herzzehner, Herzneuner und Herzachter zugegeben werden, nicht aber die Trumpfperlaggen Herzsiebener, Herzunter und Herzober.

Hat man die Farbe, die ausgespielt wurde und dazu Trümpfe oder Perlaggen, so kann man natürlich auch mit Trumpf oder Perlagg stechen. Hat man die ausgespielte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ist etwas geboten worden, so muß die Gegenpartei augenblicklich darauf Antwort geben. (Siehe über diesen und die folgenden wichtigen Punkte auch die Regeln Seite 77 u. ff.)

Das Antwortgeben kann auf dreierlei Weise geschehen:

1. Man läßt die gebotene Figur „gut“ sein und drückt das mit den Worten aus: „Gut das Gleich“, „Gut der

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

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

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

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

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

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

Schon aus dem Gesagten ergeben sich folgende Gesetze:

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

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

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

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

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

liegt der Hauptzweck des Verlaggens — in der geschickten Übervorteilung seines Gegners.

Beim Verlaggen ist ferner folgendes zu beachten:

Die zwei Spieler, die zusammen eine Partei bilden, gelten gegenüber der anderen Partei als eine einzige Person. Einer ist also für den anderen verantwortlich und beide haften gemeinsam. Deshalb ist es notwendig, daß zwischen den beiden Partnern Klarheit herrscht, was der eine oder der andere tun soll; man kann sich ja, um alle Mißverständnisse zu beseitigen, gegenseitig aussprechen und ausfragen. Hat aber einer der Partner, ohne sich mit seinem Kollegen zu verständigen, voreilig eine Figur gut sein gelassen, gehalten, geboten usw., so trifft die Verantwortung hiefür auch seinen Kollegen, weil ja beide für ihr Tun und Lassen gemeinsam haften.

Es ist beim Verlaggen zu viert keineswegs der Fall, daß die Wette über eine Figur, z. B. das Gleich, nur von zwei Spielern der gegnerischen Parteien angestellt werden kann; es können drei und auch alle vier Mitspieler daran teilnehmen, sofern sie die umstrittene Figur überhaupt haben. Z. B. A bietet sein Gleich, B von der Gegenpartei haltet es; D, der Partner des B von der Gegenpartei, sagt Drei und C, der zweite von der bietenden Partei, haltet diese Drei.

Die Frage, wer die Figur gemacht hat, wird von den Karten aller vier Spieler entschieden, auch wenn sich nur zwei Spieler am Bieten und Halten beteiligt haben. Z. B. ich biete das Gleich und einer der Gegner schaut es an; wenn ich nun im Verlauf des Spieles sehe, daß mir der Gegner überlegen ist, so steht es erst noch meinem Partner, der die ganze Zeit stillgeschwiegen hat, frei, ein besseres Gleich zu weisen.

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

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

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

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