

Die Tiroler Kartenspiele

Schwaighofer, Hermann

Innsbruck, [1926]

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

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

Regeln

wie sie am 5. April 1924 von einem Teil der Innsbrucker
Berlagger aufgestellt wurden.

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

Die zwei Zusammengekommenen heißen Partner; sie können sich durch Zeichen gegenseitig verständigen, sind und bleiben solidarisch. (Siehe Erklärungen.)

§ 2. Die beim Abheben zum Ausgeben abgehobenen ständigen Berlaggen verbleiben dem Abheber, ein aus Bersehen nicht abgehobener Berlagg verbleibt im Kartenpaket und darf von niemand angefordert werden.

Es müssen beim Abheben mehrere Karten abgehoben werden, um nicht den Anschein zu erwecken, daß der betreffende Abheber auf leichte Art einen Berlagg erringen will.

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

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

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

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

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

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

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

§ 6. Die Rangordnung der drei Figuren ist folgende:

1. Gleich,
2. Hanger,
3. Spiel.

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

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

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

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

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

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

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

§ 13. Es darf nie Farbe verleugnet werden, außer es wird mit Trumpf oder Verlag gestochen.

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

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

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

§ 17. Jeder Verlag muß sofort beim Ausspielen getauft werden, andernfalls er zur einfachen Karte von der Gegenpartei erklärt wird (Weli zu Schell-Sechs, siehe § 14).

§ 18. Ein einmal getaufter Verlag darf unter keiner Bedingung umgetauft werden.

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

§ 20. Die Partei, welche im Verlaufe des Spieles auf der vorletzten der vereinbarten Punktzahl angekommen ist und, wenn auch aus Versehen, noch eine Figur bietet, wird wegen Überbieten sofort um zwei Punkte bestraft.

§ 21. Übersehen entschuldigt nicht, nach dem Grundsatz: Ein Spieler schläft nicht! Reklamationen beim Aufschreiben gelten nur so lange, bis vom darauffolgenden Spiel die erste

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

§ 22. Die Partei, welcher das „Spiel“ gut ist, hat die Verpflichtung, zu weisen, die allenfalls bereits aufliegende Figur abzuweisen oder zu bieten. Die Gegenpartei hat sofort Antwort zu geben (§ 8), bezw. zu stellen, abzuweisen oder zu bieten. Im weiteren obliegt diese Pflicht wieder der spielhabenden Partei; jede Partei ist berechtigt, um die gar nicht gewiesene, nicht gestellte oder nicht besser gewiesene Figur zu fragen, und die gefragte Partei ist verpflichtet, die so unentschiedene Figur zu weisen, zu stellen oder abzuweisen, bezw. zu bieten oder gut sein zu lassen. Der eingerissene Unfug: „Ich werde zum Schluß schon mein Gebotenes oder Gehaltenes haben“, ist unstatthaft.

§ 23. Die das „Spiel“ habende Partei hat nicht das Recht, eine von ihr als stehend erklärte Figur später wieder besser zu machen, oder noch einmal um Antwort zu fragen: „Was macht diese Figur?“ Dieses Recht steht jedoch der Gegenpartei zu.

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

§ 25. Im Falle, daß beide Parteien 14 — 14 usw. haben und nur noch um den einen Punkt zum Ausgehen gekämpft

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Andererseits schaut man oft auch mit schlechten Karten Spiel an, um eine andere Figur, insbesondere den Hanger, zu retten, denn wenn Spiel angeschaut ist, muß die Gegenpartei, wenn sie es machen will, stechen; wenn sie aber ihre Perlaggen zum Stechen verwendet, kann sie wahrscheinlich keinen Hanger mehr machen. Hätte man aber das Spiel gut sein gelassen, hätten die Gegner die Perlaggen frei bekommen und damit zum Hanger gehen können. So schreibt man z. B. mit einem kleinen drißigen Hanger in diesem Falle oftmals eins und die Gegenpartei drei; während man sonst, wenn man Spiel nicht angeschaut hätte, selbst nichts und die Gegner drei geschrieben hätten. Man hat also eins gerettet.

„Und mit dem Schreiben geht man aus“, heißt ein alter Spruch. Fehlen der Gegenpartei nur mehr zwei oder drei Punkte zum Ausgehen, hat sie also dreizehn oder zwölf, wenn das Spiel auf fünfzehn geht, und bietet sie eine oder zwei Figuren, so sei man mit dem Halten sehr vorsichtig, denn wenn man die Figur nicht macht, ist der Gegner aus. Wenn man also nicht ganz sicher ist, lasse man es lieber gut sein, man hat dann den Vorteil, noch einmal spielen zu können. Und das Blatt kann sich beim Perlaggen ja sehr rasch ändern.

Man verbiete sich beim Perlaggen ein für alle Mal, daß Zuschauer, Nichtmitspieler, sogenannte *R i e b i ß e*, dreinreden;

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

Daher die Grundregel:

Kiebiß, halt 's Maul!

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

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

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

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

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

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

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

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

