STICH UM STICH

Die Zauberwelt der Spielkarten

Jürgen Göring

STICH UM STICH

STICH UM STICH

Die Zauberwelt der Spielkarten

Jürgen Göring

Verlag Neues Leben Berlin

© Verlag Neues Leben, Berlin 1977
Lizenz Nr. 303 (305/124/77)
LSV 9179
Umschlag: Walter Leipold
Illustrationen: Wolfgang Schwarzkopf
Marita Behring
Typografie: Walter Leipold
Schrift: 9 p Times
Gesamtherstellung: GG Völkerfreundschaft Dresden
Bestell-Nr. 642 439 4
DDR 2,– M

Hätte Pikdame statt Karozehn
Den Buben genommen,
Dann wäre vielleicht
Alles anders gekommen.

Joachim Ringelnatz

Im Eilzug durch die Jahrhunderte

Viele kluge Leute haben einen Großteil ihrer Zeit aufgewendet, um Licht in die Geschichte der Spielkarten zu bringen. Doch ist sie auch heute noch recht dunkel, verworren, und es ist so gut wie sicher, daß kaum jemand herausfinden wird, wann und wo Menschen zum erstenmal beisammen saßen und ein Spielchen wagten. Der Grund ist klar: Für ein Kartenspiel werden — so seltsam das erscheinen mag — nicht unbedingt Spielkarten benötigt, also jene rechteckigen, ovalen, kreisrunden oder anderswie geformten Scheiben aus festem Karton. Diese Scheiben können ebenso aus Holz, Leder, Elfenbein oder Metall sein. In vielen Museen der Erde sind solche „Spielkarten" zu sehen. Manche Länder stellen noch heute aus Holz oder Kunststoff dominoförmige Steine für Kartenspiele — besonders für Rommé und Canasta — her. Der Stoff, aus dem Spielkarten gefertigt sind, kann also sehr unterschiedlich sein. Demnach gab es Spiele, die sich mit Karten hätten spielen lassen, bestimmt schon lange vor der Erfindung des Papiers, und nicht nur in einem einzigen Land, sondern in mehreren Gegenden unserer Mutter Erde. Viele Spiele, die man mit Bambus-, Elfenbein- oder Edelholzplättchen und selbst mit fein bemalten Muscheln spielte, wurden dann, als das Papier aufkam und sich verbreitete, verständlicherweise auch mit den handlicheren Papierscheiben gespielt.

Wenn das Papier tatsächlich um das Jahr 105 unserer Zeitrechnung in China erfunden wurde, dann dürften die Spielkarten nicht viel später entstanden sein. Immerhin wurde das Papier bald aus Hanf, Baumrinde und Lumpen in großen Mengen hergestellt. Es war dann nur eine Frage des Geldes, ob die an die Stelle von Bambus, Elfenbein oder Holz tretenden Kärtchen grob oder kunstvoll bemalt wurden. Doch ist von alledem nichts geblieben. Die Kartenspiele sind längst vergessen. Niemand hat sie aufgeschrieben und der Nachwelt hinterlassen. Die Spielkarten selbst wurden abgenutzt und weggeworfen. Lange Zeit herrschte deshalb

völlige Unklarheit über die Entstehung der Spielkarten, so daß die seltsamsten Geschichten aufkommen konnten.

In grauer Vorzeit soll eine wunderschöne Prinzessin, die von einem Räuber entführt worden war, aus Langeweile in der Gefangenschaft Spielkarten aus Lederstücken angefertigt haben. Angeblich war der rauhe Geselle von dem Spiel so begeistert, daß er dem erfinderischen Mädchen aus lauter Dankbarkeit die Freiheit schenkte. Mit wem er jedoch dann Karten spielte, ist nicht überliefert.

Die griechische Sage berichtet, wie sich Odysseus vom Krieg der Griechen gegen Troja fernhalten wollte. Als ihn deshalb Palamedes, Sohn des Fürsten Nauplios aus Euböa, aufsuchte, stellte sich Odysseus geistesgestört. Und wie machte er das? Er spannte zu seinem Ochsen noch einen Esel vor den Pflug und streute nicht Getreide, sondern Salz in die Furchen. Palamedes aber durchschaute sofort den Betrug. Er schlich sich in den Palast, nahm Telemachos, den Sohn des Odysseus, aus der Wiege, trug ihn aufs Feld und legte ihn vor das Gespann. Natürlich wich Odysseus mit dem Pflug aus und verriet sich damit. Nur ein wirklich Geisteskranker hätte auf das Kind nicht geachtet! Diese List mag der Grund gewesen sein, daß dem Palamedes allerlei nützliche Dinge zugeschrieben werden. So soll er die Waage, die Buchstaben, die Maße und die Würfel erfunden haben und bei der zehnjährigen Belagerung Trojas sogar die Spielkarten — und das mehr als tausend Jahre vor unserer Zeitrechnung!

Daneben wurden auch weit ernster zu nehmende Persönlichkeiten dafür verantwortlich gemacht, die Spielkarten erdacht zu haben. Einer der Sieben Weisen des altertümlichen Griechenlands, der Philosoph Chilon aus Lakedaimon, wollte angeblich den Armen helfen, ihren Hunger zu vergessen. Und so erfand er für sie die Spielkarten. Ob die bedauernswerten Menschen davon satt wurden, konnte aber bis heute nicht ermittelt werden.

So ließe sich die Reihe der Märchen von der Entstehung der Spielkarten fortsetzen. Doch es leuchtet ein, daß sie nicht die Erfindung eines einzelnen Mannes gewesen sein können. Wie schon gesagt, trat das Papier als neuer Stoff einfach an die Stelle anders beschaffener Spielplättchen und erhielt

anfänglich sicher auch die gleiche Bemalung wie die bis dahin und auch später noch gebräuchlichen Scheiben aus Holz, Leder und anderen Werkstoffen.

Und wie waren die Regeln dieser alten Spiele beschaffen? Niemand weiß es zu sagen. Man darf annehmen, daß es vor allem Kombinationsspiele in der Art des heutigen Rommé oder Canasta waren; Spiele also, in denen es galt, möglichst schnell die Karten zu bestimmten Bildern, Sätzen, Folgen und dergleichen zu vereinen. Davon zeugt die Tatsache, daß es nicht nur Spiele mit 3 oder 4, sondern auch mit 5, 6 und mehr Farben gab und daß viele Karten mehrfach im Spiel vertreten waren. Aus Korea sind Spielkarten mit 8 Farben bekannt: Mann, Pferd, Antilope, Kaninchen, Fasan, Rabe, Fisch und Stern. Und da jede Farbe 10 verschiedene Karten hatte, bestand das Spiel immerhin aus 80 Karten.

Die alten Chinesen spielten sogar mit entwerteten Banknoten! Da die Münzen knapp und weite Reisen mit viel Geld gefährlich waren, erlaubte der Staat schon im 7. Jahrhundert das sogenannte fliegende Geld. Für das ausschweifende Leben ihres Hofes brauchten die Herrscher immer mehr davon, und sie ließen es bergeweise drucken. Die Geldscheine verloren unaufhaltsam an Kaufkraft, bis sie im 14. Jahrhundert schließlich fast ganz wertlos wurden. Die damals im ganzen Reich gültigen Zahlungsmittel — Banknoten zu 100, 200, 300, 400, 500, 1 000 und 2 000 Käsch — wurden darum nicht einmal mehr gegen neue eingetauscht, wenn sie abgenutzt waren. So wurden die Scheine auch zum Spiel verwendet. Die Darstellung ihres Nennwertes in Form aufgefädelter Käschmünzen wurde später auf schmale Papierstreifen übertragen, die dann nur noch als Spielkarten dienten. Solche Geldspielkarten waren in China bis in die jüngste Vergangenheit in Gebrauch. Die Käschschnüre waren verschwunden und an ihre Stelle Schriftzeichen zur Wertangabe getreten.

Eine andere Art waren die Titelkarten, auf denen mit Schriftzeichen die verschiedensten Lebensbereiche und die Berufe meist der Staatsbeamten (Titel) des alten China angezeigt wurden. Abbildung 1 zeigt eine Geldkarte und eine Titelkarte.

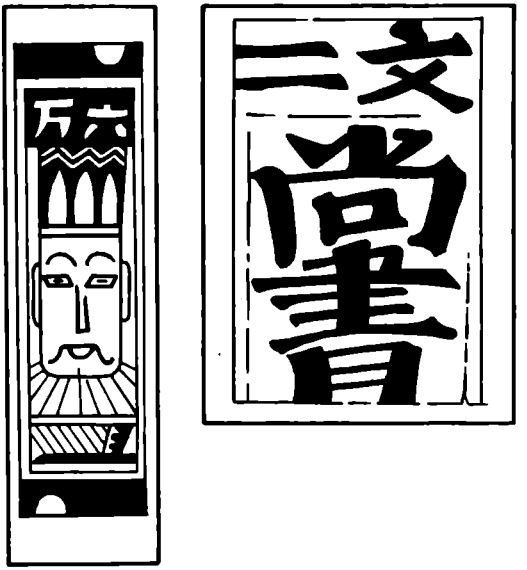


Abb. 1: Chinesische Geldkarte (6 wàn = 6 · 10 000) und Titelkarte (2 wén = 2 Kultur)

Aufschlußreich ist auch, daß sogar die Figuren des chinesischen Schachspiels auf Spielkarten übertragen wurden. In diesem Spiel, das sich vom internationalen Schach stark unterscheidet und noch heute in China gespielt wird, hat jeder Teilnehmer einen General, je 2 Ratgeber, Elefanten, Pferde, Kampfwagen und Kanonen sowie 5 Soldaten. Im Kartenspiel *Chüma Pao* waren diese 16 Figuren in den Farben Rot, Weiß, Gelb und Grün vertreten. Jede Farbe war doppelt im Spiel, so daß sich die Zahl von 128 Spielkarten ergab.

Kennzeichnend für die chinesischen Karten war ihre längliche, schmale Form. Anders war und ist es bei den indischen Spielkarten. Zwar gibt es die rechteckigen Karten, doch findet man daneben auch heute noch die typischen runden Karten. Viele Forscher leiten aus diesem Grund die Spielkarten vom altindischen Schach, dem *Tschatrandsh*

oder *Tschaturanga*, ab. Es wurde zu viert gespielt: Rot und Gelb gegen Grün und Schwarz. Und weil jeder Teilnehmer 8 Steine hatte, nämlich einen Feldherrn (König), einen Kampfwagen (Turm), einen Reiter (Springer), einen Elefanten (Läufer) und 4 Fußsoldaten (Bauern), wird angenommen, daß die alten Inder mit den sicher runden Tschaturangasteinen auch ohne Brett spielten und sich so die Spielkarten herausbildeten. Die vier Parteien sollen dann die 4 Farben geworden sein. Wie die chinesischen Schachspielkarten beweisen, ist diese Möglichkeit der Entstehung von Karten denkbar, aber keinesfalls die einzige. Immerhin hatten die damals in Indien gepflegten Kartenspiele oft mehr als 4 Farben. Ein Spiel hatte sogar 12 Farben mit jeweils 12 Karten, so daß sich die stattliche Kartenzahl von 144 ergab! Das traditionelle *Dasavatare* (Zehnerspiel) hatte 10 Farben mit je 10 Zahlenkarten 1 bis 10, einem König und einem Minister. Diese Karten dürften kaum vom Viererschach abstammen. Vielmehr zeigt sich bei ihnen hinsichtlich der Zahlen- und Figurenkarten eine große Ähnlichkeit mit unseren Spielkarten. Die Zahl der Farben spielt dabei keine große Rolle. Je nachdem, was man spielen will, kann man ihre Anzahl ja beliebig verändern.

Bereits im 8. Jahrhundert erfuhren die Araber, wie Papier gemacht wird. Bei ihrem Sieg über die Chinesen in der Schlacht von Samarkand im Jahre 751 hatten sie einige Chinesen gefangengenommen, die das Geheimnis der Papierherstellung kannten. Schnell breiteten sich das neue Gewerbe und mit ihm wahrscheinlich die Spielkarten über das ganze Kalifenreich aus. Da die Araber zu jener Zeit den Nahen Osten, Nordafrika und fast die ganze Pyrenäenhalbinsel beherrschten, kamen die Spielkarten mit vielen anderen Handelsgütern bis an das Mittelmeer. Aber niemand wird je feststellen können, wer sie eigentlich nach Europa gebracht hat. Manche Forscher behaupten, es seien europäische Kaufleute gewesen, die besonders von Italien aus im 12., 13. und 14. Jahrhundert zwischen Orient und Südeuropa einen regen Handel trieben. Sizilien spielte eine große Rolle als Vermittler der arabischen Kultur an das mittelalterliche Europa. Durch rege Handelsbeziehungen mit dem arabischen

Spanien und Marokko wurde im 13. Jahrhundert die Papierherstellung schließlich auch in Italien — erstmals 1276 in Fabriano — bekannt. Andere meinten, daß die Kreuzfahrer das Wissen darum von ihren Raubzügen gegen die Völker des Nahen Ostens mitgebracht haben. Zu den Kreuzzügen hatte die römische Kirche 1095 aufgerufen, angeblich, um das „Heilige Grab" zu befreien und die „Ungläubigen", wie sie die Mohammedaner nannte, zu bekämpfen. In Wirklichkeit sollte die Macht der Kirche weiter gefestigt werden. Die Feudalherren, die Kaufleute und Bauern folgten dem Ruf, um Land zu gewinnen und leichte Beute zu machen. Sie hatten auf den Kreuzzügen, von denen der siebente und zugleich letzte 1270 stattfand, enge Berührung mit der Kultur des Orients. Sie brachten viele Neuerungen mit nach Europa. Warum also nicht auch die Spielkarten?

Die dritte Möglichkeit, daß die Araber die Spielkarten nach Europa gebracht haben, ist die wahrscheinlichste. Sie trieben einen lebhaften Handel mit Ländern unseres Erdteils und hatten über längere Zeit Gebiete Südeuropas erobert. Während sie Sizilien wieder bald — nämlich Mitte des 11. Jahrhunderts — verlassen mußten, blieb die Pyrenäenhalbinsel, Anfang des 8. Jahrhunderts bis auf den äußersten Nordwesten völlig erobert, zum Teil bis ins 13. Jahrhundert von Arabern besetzt. Das im Süden gelegene Emirat Granada blieb sogar bis 1492 in der Hand der Mauren, wie man dort die Araber und Berber nannte. Unter ihrer Herrschaft nahm Spanien einen bedeutenden wirtschaftlichen und kulturellen Aufschwung. Es ist deshalb anzunehmen, daß auch die Spielkarten auf diesem Wege Europa erreichten.

Man darf sagen, daß wie viele andere Dinge auch die Spielkarten nicht durch einen einzelnen Menschen oder etwa durch Zufall nach Europa gekommen sind, sondern an mehreren Berührungspunkten Europas mit dem Orient in die Hände von Europäern gelangt sein müssen.

Jedenfalls breiteten sich die Spielkarten auf unserem Erdteil rasch aus. Menschen aller Berufe und Stände ließen sich von der Spielerleidenschaft hinreißen. Nicht wenige mochten hohe Geldbeträge eingesetzt, vielleicht auch Haus und Hof verloren haben. Nur so läßt es sich erklären, daß

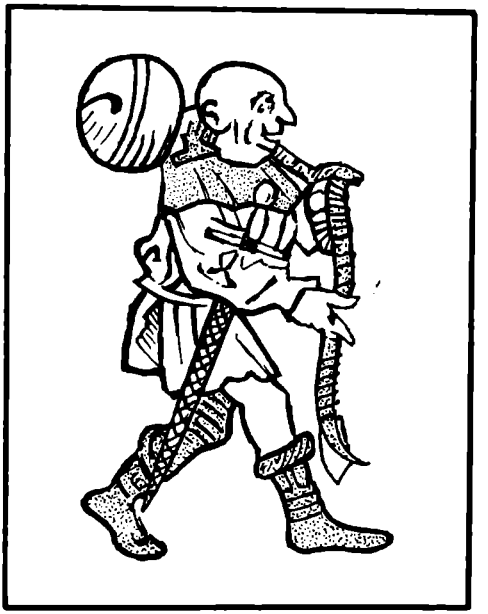


Abb. 2: Schellen-Ober aus einem Ulmer Holzschnittblatt um 1475

die ersten Erwähnungen von Spielkarten fast nur in Verboten zu finden sind. Die früheste sichere Nachricht auf europäischem Boden stammt aus *Italien* vom Jahre 1376. In einer Verordnung der Herren Stadtväter von Florenz wurden die „naibbe", wie die Spielkarten anfänglich hießen und wie sie im Spanischen auch heute noch ähnlich genannt werden, verboten. Knapp 50 Jahre später, 1423, predigte der heilige Bernardino von Siena, einer Stadt in Mittelitalien, gegen das Laster des Kartenspiels. Leidenschaftlich forderte er die Einwohner von Bologna auf, die frevelhaften Karten ins Feuer zu werfen. Allen Verboten zum Trotz wanderten die Spielkarten aber immer weiter. Über *Südfrankreich* und die Alpen kamen sie in das Gebiet der heutigen *Schweiz*, wo sie 1377 ein Mönch aus dem Kloster Brefeld bei Basel ausführ-

lich beschrieb. In seinem Bericht erwähnt er 4 Kartenspiele mit 4 Farben, eines mit 5 und eines mit 6 Farben. Im 14. Jahrhundert gab es in *Süddeutschland* bereits in mehreren Städten Kartenmacherinnungen. Nach Eröffnung der ersten deutschen Papiermühle im Jahre 1390 schossen sie wie Pilze aus der Erde. Am berühmtesten waren die Ulmer Karten. Luft- und wassergeschützt in Fässern verstaut, wurden sie in Mengen ausgeführt. Die Ausmaße dieses Exports kann man sich halbwegs vorstellen, wenn man beispielsweise liest, daß sich 1441 die Kartenmacher der Stadt Venedig bei ihrem Oberhaupt, dem Dogen, über die zu große Einfuhr Ulmer Spielkarten beklagten.

Wandernde Kartenmachergesellen brachten nach und nach ihr Gewerbe nach *Mittel- und Norddeutschland.* Auch hier entstanden früh unzählige Kartenmanufakturen, die den nie nachlassenden Bedarf an Spielkarten zu befriedigen suchten. Die erste Nachricht von einem Spielkartenmacher in *Altenburg* geht auf das Jahr 1543 zurück. Und 9 Jahre später wandte sich ein Kartenmacher namens Christoff Hickendorff an die Ratsherren dieser Stadt mit der Bitte, „zu verbieten, daß Fremde an Wochenmärkten Spielkarten nicht möchten feil haben". Spielkartenfabriken entstanden in der Folgezeit beinahe überall: in Leipzig, Naumburg, Halle, Jena, Chemnitz (dem heutigen Karl-Marx-Stadt), Werdau, Rochlitz, Crimmitschau, Dessau, Dresden, Berlin, Stralsund, Rostock und anderswo. Erst viel später, als sich in Deutschland der Imperialismus herausbildete, wurden zunehmend die kleinen Spielkartenfabriken von den großen im Konkurrenzkampf geschluckt. Von ihnen erlangten die „Vereinigten Stralsunder Spielkartenfabriken" Ende des 19. Jahrhunderts eine Monopolstellung, die mit dem Aufkauf der Schneiderschen Spielkartenfabrik zu Altenburg 1896 ihren Höhepunkt erreichte. Im Jahre 1931 stellte man schließlich die Produktion in Stralsund ein. Sitz der „Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken A. G." wurde damit Altenburg, wo nach dem zweiten Weltkrieg in den früheren Gebäuden der VEB Altenburger Spielkartenfabrik die Produktion aufnahm und wo heute nicht nur für unsere Republik, sondern auch für die Kartenspieler in vielen Ländern Euro-

pas und anderer Erdteile jährlich mehrere Millionen schöner Kartenspiele in hoher Qualität hergestellt werden.

Die älteste Erwähnung in *Frankreich* stammt aus dem Jahre 1392. Der königliche Generalschatzmeister Charles Poupart zahlte einem Künstler eine größere Summe für 3 handgemalte Spiele. Sie waren für den geistesgestörten König Karl VI. bestimmt. Nur 7 Jahre danach beklagte sich ein hoher Geistlicher, der Probst von Paris, daß so viele Handwerker und andere Leute ihre Arbeit und die Familien vernachlässigten und sich dem Spiel hingäben. Angeblich hätten viele ihre ganze Habe verloren und wären zu Raub, Totschlag und zu einem schlechten Lebenswandel übergegangen. Aus diesem Grunde verbot der Probst das Spielen an Werktagen bei Kerker- oder Geldstrafen. Doch half kein Verbot, zumal die Reichen, die solche Verbote und Strafen aussprachen, sich selbst nicht daran hielten.

Auch wenn der erste sichere Beweis in *Spanien* erst aus dem Jahre 1476 als Verbot des Kartenspiels durch Königin Isabella von Kastilien und König Ferdinand II. von Aragonien vorliegt, gab es auf der Pyrenäenhalbinsel Spielkarten offensichtlich schon viel früher. Wie schon erwähnt, war die Pyrenäenhalbinsel vom 8. bis 13. Jahrhundert maurisch und somit ein wichtiges Tor für viele Kulturgüter des islamischen Orients nach Westeuropa. Das Handwerk der Papierherstellung war im 12. Jahrhundert bis Marokko und Spanien vorgedrungen, so daß dort die Spielkarten nicht später, sondern vielmehr früher bekannt gewesen sein dürften.

Nach *England* kamen die Spielkarten in der Zeit des Hundertjährigen Krieges (1337—1453). Englische Kaufleute und die Soldaten, die den riesigen Grundbesitz des englischen Adels in Frankreich verteidigen sollten, brachten die farbigen Blätter auf die Insel. Zunächst wurden die Karten nur eingeführt. Es entstanden aber bald auch eigene Kartenmachereien, denen die Spielkarten vom Festland eine lästige Konkurrenz waren. Darum wandten sich die englischen Kartenmacher 1465 an König Eduard IV. mit der Bitte, sie vor dem Import von Spielkarten zu schützen. Und tatsächlich beschränkte Seine Majestät durch einen Erlaß die Einfuhr dieser begehrten Ware.

Ebenso unaufhaltsam, allen Verboten zum Trotze, breitete sich des Teufels Bilder- oder Gesangbuch, wie man die Spielkarten nannte, in Osteuropa aus. Wie nach Mittel- und Norddeutschland, so zogen aus dem Süden Kartenmacher auch ins „Böhmische", vor allem natürlich nach *Prag*, der Hauptstadt des Königreiches Böhmen und einem kulturellen und politischen Zentrum des damaligen Mitteleuropas. Wieder sind es Einschränkungen und Verbote, die von der Beliebtheit des Kartenspiels zeugen. 1413 erschien eine äußerst strenge Heeresvorschrift. In ihr forderte der Verfasser, ein hoher Staatsbeamter namens Jan Hájek von Hodětín, daß das Kartenspiel bei den Soldaten zu untersagen sei. Aus dem Jahre 1640 ist bekannt, daß die Prager Hutmacher jene Meister aus ihrer Zunft ausschlossen, die sich dem Kartenspiel hingegeben hatten. Mag sein, daß die Hutmachermeister angesichts einer solchen Drohung nicht mehr zu den bunten Blättern griffen. Tatsache aber ist, daß unsere tschechischen und slowakischen Nachbarn noch heute sehr gern ein Spielchen wagen und so manche Stunde ihrer Freizeit einer Partie Mariáš, Dudák oder Bridge widmen.

Die Spielkarten aus den Kartenmachereien Mitteleuropas, besonders aus Deutschland, waren auch in *Polen*, wo sie Mitte des 15. Jahrhunderts erwähnt werden, sehr begehrt. Kaufleute brachten sie schließlich nach *Rußland*. Da die Kosaken im Süden ziemlich früh Karten spielten, wurde zuerst angenommen, daß die Spielkarten über Kleinrußland — so hieß damals die Ukraine amtlich — aus Südeuropa oder dem Nahen Osten gekommen wären. Heute weiß man aber, daß sie vor allem aus Deutschland über Polen und später auch aus England eingeführt wurden. Jedenfalls waren die ursprünglichen russischen Namen der Farbzeichen durchweg Übersetzungen der im deutschsprachigen Raum üblichen Farben.

Die Spielerleidenschaft mußte auch in Rußland so manchen Leichtsinnigen ins Unglück gestürzt und nicht selten Ärger und Verdruß verursacht haben. Nicht anders kann man sich die Strenge der vom Zaren erlassenen Gesetze erklären. Die erste amtliche Erwähnung des Kartenspiels befindet sich im Gesetzbuch, dem sogenannten Uloshenije, von 1649. Dort

wird bestimmt, daß mit Kartenspielern „wie da geschrieben steht" zu verfahren sei. Das hieß: auspeitschen und Hände oder Finger abhacken! Zu viele Menschen, sicher auch viele Vertreter der Oberschichten, die die Gesetze machten, gaben sich dem Spiel hin. Schrittweise wurden die Strafen „milder". In einem Erlaß aus dem Jahre 1696, also zu der Zeit Peters I., hieß es dann, daß alle Verdächtigen zu durchsuchen seien, „und bei wem man Karten findet, der ist auszupeitschen". Erst Peter III. ersetzte 1762 Prügelstrafe und Gefängnis durch Geldstrafen. Allerdings betraf das auch nur Spieler, die um hohe Geldeinsätze spielten oder Spielschulden machten. Es kamen schnell vor allem französische und englische Kartenspiele in Mode, so zum Beispiel L'hombre, Boston, Preference und Whist. Aus der Verbindung der letzten beiden entstand sogar ein eigenes russisches Spiel, das *Wint*. Obgleich Schach und Dame die beliebtesten Spiele der Sowjetbürger sind, haben auch die Kartenspiele sehr viele Anhänger.

Kaufleute, Entdecker und Eroberer brachten die Spielkarten nach und nach in andere Erdteile. Es waren vor allem spanische Seeleute und Soldaten, die sie auf ihren Fahrten nach *Mittel- und Südamerika* und in die südlichen Gebiete der heutigen USA mitführten. Von ihnen übernahmen die Indianer die Spielkarten in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts. Es sind ältere indianische Spielkarten aus Leder erhalten geblieben. Sie tragen die spanischen Farbzeichen, die an anderer Stelle noch beschrieben werden. Einer Legende zufolge sahen die Ureinwohner Amerikas das erstemal Spielkarten bei den Männern von Kolumbus. Hargrave, ein Spielkartenhistoriker aus den USA, schrieb darüber: „... die Seeleute des Kolumbus, die besessene Spieler waren, warfen in abergläubischer Furcht vor den Stürmen in dieser unendlichen Weite und der unheimlichen See ihre Karten über Bord. Später, auf trockenem Lande, bereuten sie ihre Voreiligkeit und machten sich in dem neuen Lande aus den Blättern von Kopalbäumen andere Karten, was die Indianer sehr interessierte."

Nach *Nordamerika* kamen die Spielkarten Anfang des 17. Jahrhunderts im Gepäck englischer und französischer

Soldaten und mit Siedlern aus vielen anderen Ländern der Alten Welt. Die älteste bekannte Erwähnung in den USA stammt offenbar aus dem äußersten Nordosten des Landes, dem sogenannten Neuengland: Etliche Personen wurden 1633 wegen Kartenspiels bestraft.

Abgesehen vom Norden Afrikas, wo den Arabern die Spielkarten ja schon sehr lange bekannt waren, breiteten sich die europäischen Karten in *Afrika* im Zuge der Kolonisation aus, also vor allem im 19. Jahrhundert.

Nach *Australien* gelangten die Spielkarten Ende des 18. oder Anfang des 19. Jahrhunderts. Die englischen Behörden hatten sich eine besondere Art der Besiedlung dieses Kontinents ausgedacht. Häftlinge wurden in britischen Häfen auf Schiffe verladen, durch zwei Weltmeere gefahren, in Australien schließlich an Land gebracht und ihrem Schicksal überlassen. Es ist anzunehmen, daß die Spielkarten bereits 1788 in diesen fernen Erdteil gelangten, also gleich mit dem ersten Sträflingstransport. Auf jeden Fall wurde mit ihnen gespielt, seit ab 1803 erste feste Siedlungen ehemaliger Sträflinge und freier Einwanderer entstanden.

Und wie kamen die Spielkarten nach *Asien*? Eigentlich ist diese Frage überflüssig, denn eben von dort hatten sie Jahrhunderte zuvor den Weg nach Europa angetreten. Doch so, wie das Schachspiel, gleichfalls aus Asien stammend, nach Jahrhunderten stark verändert zu seiner Wiege zurückkehrte, gelangten auch die Spielkarten nach langer Zeit wieder zu ihrem Ursprungsort. So kamen neben den alten bewährten einheimischen Karten in Indien, Südostasien, China und Japan seit dem 16. Jahrhundert die europäischen in Gebrauch.

Heute gibt es keinen Winkel auf der Erde, wo man nicht Menschen beim Kartenspiel beobachten könnte. Doch wer denkt schon beim ersten Mischen der Karten daran, daß diese bunten Blätter, die so viel Freude, Spannung und Entspannung bieten, bereits eine eineinhalbtausendjährige Geschichte haben! Einen winzigen Einblick in eben diese Geschichte zu gewähren war Zweck der kleinen Reise mit dem Eilzug. Jetzt aber heißt es

AUSSTEIGEN!

Eicheln, Rosen, Pik und Schwerter

Die französischen und deutschen Farbzeichen kennen alle. Wer weiß aber, daß es außerdem schweizerische und spanisch-italienische und in einigen Ländern Asiens noch einige andere Farbzeichen gibt? Da die Karten ja weder deutschen noch französischen Ursprungs sind, trugen die ältesten europäischen Spielkarten weder die einen noch die anderen Zeichen. Die von den Arabern übernommenen Karten hatten die bei ihnen damals üblichen Farben, und zwar Schwert, Stab, Becher, Münze. Die Bedeutung dieser Dinge vermag niemand zu erklären. Später gab es Versuche, ihren Sinn herauszufinden. Sie bleiben aber eben nur Annahmen. Einer Deutung zufolge war das Schwert das Symbol der arabischen Fürsten als Vorkämpfer des Islam. Der Stab, mit dem Strafen vollstreckt wurden, sollte die Fürsten als Richter ihres Volkes versinnbildlichen. Der rote Becher war Zeichen der Gastfreundschaft der arabischen Fürsten und die Münze angeblich Ausdruck ihres Reichtums. Wie gesagt, sind das nur Vermutungen, denn immerhin tauchen diese Symbole bereits in Darstellungen der altindischen Sagen- und Götterwelt auf: So gibt es Abbildungen der Göttin Ardhanari, die in ihren vier Händen einen Stab, einen Becher,ein Schwert und einen Ring hält. Der Ring soll das Zeichen des Reichtums, des Geldes sein, so daß alle vier Farben beisammen wären. Auch der Affengott Hanuman wird mit ähnlichen Gegenständen — Zepter, Schwert, Becher und Ring — gezeigt. Die Karten mit Schwert, Stab (oder Keule), Becher und Münze breiteten sich in Südeuropa, zum Teil auch in Mittel- oder Osteuropa aus. Spanier und Portugiesen brachten sie nach Mittel- und Südamerika, nach Süd- und Ostasien. Die spanisch-italienischen Karten sind heute noch in Italien, Spanien, Portugal und Lateinamerika beheimatet.

Im 15. Jahrhundert entwickelten süddeutsche Kartenmacher die sogenannten deutschen Karten mit den Farben Eichel, Blatt (Grün), Herz (Rot) und Schelle. In einigen Gegenden gab es etwas andere Farben, nämlich Eichel,

Schild, Rose und Schelle. Da sich die Eidgenossenschaft, die heutige Schweiz, früh aus dem deutschen Reichsverband herausgelöst hatte, entwickelten sich diese Farben nicht mehr wie die in Süddeutschland weiter. So sind die schweizerischen Karten entstanden. Während Karten mit den deutschen Farben heute in der DDR, der BRD, Österreich, der Tschechoslowakei, Ungarn und Rumänien benutzt werden, gibt es die schweizerischen Karten eben nur in der Schweiz. Neben den deutschen Farben tauchten im 15. Jahrhundert zunehmend französische Farben auf, die vermutlich eine Vereinfachung der deutschen sind. Das ist durchaus einleuchtend, wenn man bedenkt, wie damals Spielkarten hergestellt wurden. Die Kartenmacher schnitten die Konturen der Bilder in Holzplatten ein. Diese Konturen wurden auf Karton gedrückt und freihändig oder mittels Schablone farbig ausgemalt. Viele französische Kartenmacher bedienten sich eines einfacheren Verfahrens. Sie verzichteten auf den Konturenvordruck und trugen oft das ganze Bild mit Schablone auf. Da lag es aus praktischen Gründen nahe, die Farbzeichen zu vereinfachen und das Kartenbild insgesamt mit weniger Einzelheiten und Verzierungen herzustellen. Es entstanden die Zeichen Treff („trèfle" heißt französisch der Klee), Pique, Cœur und Carreau, die wir schon lange eindeutschend Kreuz, Pik, Herz und Karo nennen.

Die französischen Karten traten bald ihre Reise um den Erdball an. Vor allem seit dem 30jährigen Krieg (1618—1648) lösten sie immer mehr die deutschen Karten im Norden, Westen und zum Teil im Süden Deutschlands ab. Gesellschaftsspiele wie Whist, Brigde, Rommé, Canasta und andere, die wegen der großen Zahl der benötigten Karten mit spanisch-italienischen, deutschen und schweizerischen Karten gar nicht gespielt werden können, führten und führen zu einer immer stärkeren Verdrängung der anderen Farben. Die französischen Farbzeichen sind heute in der ganzen Welt gebräuchlich, auch wenn sie noch nicht überall vorherrschen.

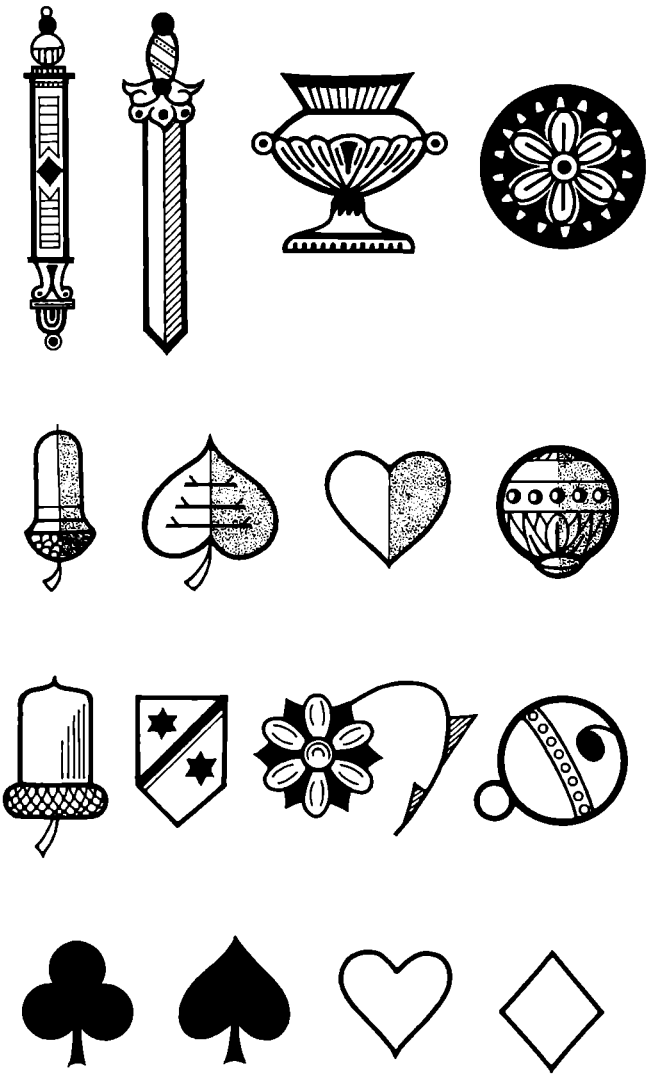


Abb. 3: Die spanisch-italienischen, deutschen, schweizerischen und französischen Farben

Auge um Auge, Stich um Stich

Nun ist es an der Zeit, die Karten in die Hand zu nehmen und ein Spiel zu machen. Und damit nicht immer dasselbe gespielt wird, werden hier gleich zwei Dutzend unterhaltsamer Kartenspiele erklärt. Die Zahl der Kartenspiele, die von den Menschen jemals gespielt wurden oder heute gespielt werden, geht in die Hunderte. Doch bei genauem Hinsehen können wir feststellen, daß sich viele Spiele einander sehr ähneln und deshalb vielleicht nur hundert wirklich originell sind. Außerdem sind zahlreiche Spiele ausgesprochene Glücks- oder Hasardspiele, also solche, in denen der Ausgang des Spieles ausschließlich oder hauptsächlich vom Zufall bestimmt wird. Freilich läßt sich der Zufall nie ganz ausschalten, denn das Austeilen der Karten ist immer von ihm abhängig. Doch der Reiz besteht ja gerade darin, daß die Teilnehmer für jedes Spiel andere Karten bekommen und erst nach und nach aus der Spielweise darauf schließen, wie die Karten in den Händen der Gegner verteilt sind. Mit Scharfsinn und Erfahrung läßt sich durch geschickte Spielführung der Zufall sehr wohl stark ausgleichen. Damit unterscheiden sich die Kartenspiele grundsätzlich vom Schach, von Dame, Mühle, Go und anderen Brettspielen, bei denen von Anfang an jedem die Stärke der gegnerischen Streitkräfte bekannt ist und nicht der Zufall die Hand im Spiel hat, sondern allein Weitblick und Wagemut entscheiden. Nur wegen des Zufallselementes die Kartenspiele durchweg als minderwertig abzustempeln, sie unterschiedslos zu verurteilen wäre falsch. Ein Beweis, daß sie eine Bereicherung der Freizeitbeschäftigung sein können und tatsächlich sind, wird im weiteren angetreten.

Um Wiederholungen möglichst zu vermeiden, sollen zunächst einige wichtige Begriffe des praktischen Spielens erläutert werden.

Der erste Geber wird durch Los bestimmt. Beispielsweise muß als erster geben, wer vom verdeckt liegenden Packen die höchste Karte zieht. Dieser Spieler muß die Karten

gründlich *mischen*, und zwar so, daß niemand ihre Bildseite erkennt. Dann läßt er sie *abheben*. Dazu legt er den Packen vor seinen rechten Nachbar, der etwa die Hälfte der Karten erfaßt und danebenlegt. Der Geber legt die unteren Karten darauf, nimmt den ganzen Packen und darf *geben*. Je nach Vorschrift legt er in Uhrzeigerrichtung, beginnend beim linken Nachbar, verdeckt 1, 2, 3 oder 4 Karten vor jeden Spieler in so vielen Runden, bis der Packen verbraucht ist. Die letzten Karten bekommt der Geber selber. Im nächsten Spiel wird sein linker Nachbar Geber usw. Erst wenn alle Karten ausgeteilt sind, dürfen die Spieler ihre Karten — zusammen *Blatt* genannt — aufnehmen. Sie ordnen sie nach Farbe und Wert. Das Spiel beginnt mit dem Anspiel, das heißt, ein bestimmter Spieler legt die erste Karte offen auf den Tisch. In einem Stichspiel müssen rechtsherum alle Spieler je eine Karte von derselben Farbe zugeben. Man sagt, sie müssen *bedienen*. Eine Karte zugeben, die einen höheren Wert als die schon liegende Karte hat, heißt *übernehmen*. Wer die höchste Karte zugibt, darf die Karten, zusammen *Stich* genannt, als Beute aufnehmen und verdeckt neben sich legen. Er muß zum nächsten Stich die erste Karte *ausspielen*. Wer nicht bedienen kann, muß *abwerfen*, also eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugeben. Diese Karte hat aber keine Kraft, das heißt sie kann in keinem Fall einen Stich machen, sei sie auch noch so hoch im Wert. In vielen Spielen gibt es eine *Trumpffarbe*. Wer nicht bedienen kann, braucht nicht unbedingt abzuwerfen und so auf den Stich zu verzichten. Er darf auch *stechen*. Das heißt, der Spieler gibt eine Karte der Trumpffarbe, einen *Trumpf*, zu. Dieser Trumpf ist stärker als jede Karte der ausgespielten Farbe, und sei er auch noch so niedrig im Wert. Allerdings gewinnt dieser Spieler den Stich nur dann, wenn kein anderer Spieler *überstechen* kann, also niemand einen höheren Trumpf zugibt und für sich den Stich ergattert. Natürlich darf man auch einen Trumpf ausspielen. Wie jede *Nebenfarbe*, muß auch die Trumpffarbe bedient werden. Wer Trumpf nicht bedienen kann, der kann selbstverständlich nur abwerfen.

Wenn es in einem Spiel nur darum geht, möglichst viele

oder wenige Stiche zu machen, so wird es *Stichspiel* genannt. Besteht das Ziel hingegen darin, möglichst viele oder wenige Augen zu gewinnen, so spricht man von einem *Augenspiel.* Unter *Augen* wird der in Punkten ausgedrückte Wert der Spielkarte verstanden. Wenn beispielsweise ein König mit 4 Punkten bewertet wird, so sagt man, daß er 4 Augen zählt. Solche Karten heißen *Augenkarten.* In vielen Augenspielen zählen bestimmte Karten, oft die Sieben, Achten und Neunen, 0 Augen. Solche Karten werden *Luschen* genannt.

Ein Spiel, in dem die Aufgabe der Spieler darin besteht, die Karten durch Aus- oder Anlegen schnell loszuwerden, heißt *Legespiel.* Daneben gibt es noch einige andere Arten von Spielen und zahlreiche Mischungen dieser Arten.

In den folgenden Kapiteln wird von all diesen verschiedenen Möglichkeiten eine Kostprobe gegeben. Auf den nächsten Seiten finden wir Spiele, die wir für eine größere Runde vorschlagen können, aber auch solche, an denen sich nur 2 oder 3 Spieler beteiligen können. Wir lernen Spiele kennen, die sehr einfach sind und am Geburtstagstisch nach kurzer Erklärung von allen augenblicklich verstanden und begeistert aufgenommen werden. Darunter gibt es aber auch Spiele, die wir nicht gleich mit dem ersten Anlauf meistern, bei denen wir schon mehr Ausdauer zeigen müssen, bis uns ihre Regeln in Fleisch und Blut übergehen und wir hinter die Feinheiten und Kniffe kommen. Es werden Spiele vorgestellt, die sich mit den uns vertrauten Karten spielen lassen. Für einige brauchen wir aber besondere Spielkarten, die erst angefertigt werden müssen. So kommen auch diejenigen auf ihre Kosten, die gern basteln und malen. Das ungefähre Alter der Spielkarten ist uns jetzt bekannt. Es ist darum ganz natürlich, wenn hier neben Spielen, die heute gepflegt werden, auch Spiele aus früheren Jahrzehnten und Jahrhunderten beschrieben werden. Viele alte Spiele haben es ebenfalls in sich, und es wäre schade, wenn sie ganz in Vergessenheit gerieten.

Sicher wird der junge Leser etwas finden, das seinem Alter und seinen Neigungen entspricht, das ihm und seinen Freunden besonders zusagt. Das beste ist, sich sofort an den

Abb. 4: Polnische Trachtenkarte — Pik-König als schlesischer Gorale

Tisch zu setzen, die Karten zu nehmen und eins der hier vorgeschlagenen Spiele zu probieren. Ob beim Spiel da noch das gilt, was Herr Knigge vor rund 200 Jahren in seinem berühmten Anstandsbuch „Über den Umgang mit Menschen" empfahl?

Zeige keine böse Laune, wenn du schlechte Karten bekommst, wenn du verlierst!

Spiele nicht so unerträglich langsam, daß deinen Gesellschaftern alle Lust vergeht!

Zanke nicht, wenn deine Mitspieler Fehler machen!

Zeige keine laute Freude, wenn du gewinnst!

Das pflegt dem, welcher verloren hat, empfindlicher zu sein wie der Verlust selbst.

Nötige niemand zum Spiele, wenn er nicht gern oder unglücklich spielt.

Nach diesen Ratschlägen eines Herrn, der es wissen mußte, bleibt nur noch eins zu wünschen:

GUT BLATT!

Wenn Geburtstag ist...

...dann macht es erst richtig Spaß, wenn der Gastgeber für Abwechslung sorgt. Rate- und Pfänderspiele lösen einander ab. Und neben einem Wett- und Geschicklichkeitsspiel kann den jungen und weniger jungen Gästen auch ein zum Fest passendes Kartenspiel erklärt werden. Es heißt *Jubiläum.* Tatsächlich geht es dabei um Jubiläen, und zwar um runde: 25, 50, 75, 100 usw. An dem Spiel können 2 bis 6 Spieler teilnehmen. Benutzt werden 61 Karten, die wir aus einem Romméblatt heraussuchen. Zur besseren Übersicht und auch aus Platzgründen werden hier und im weiteren für die Karten Zahlen und Buchstaben verwendet. Es bedeuten: A — As, K — König, D — Dame, B — Bube, J — Joker.

einmal Herz:	A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2	— 13 Karten
zweimal Pik:	A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2	— 26 Karten
zweimal Kreuz:	A 9 8 7 6 5 4 3 2	— 18 Karten
	J J J J	— 4 Karten

Die Karten zählen: A = 15; K, D, B, 10 = je 10; 9 = 9; 8 = 8 usw.; J = 0 Augen. Das Ziel des Spielers besteht darin, möglichst viele Jubiläen — die Zahlen 25, 50, 75, 100 usw. — zu erreichen.

Jeder Spieler bekommt 8 Karten. Der Rest wird verdeckt in die Mitte gelegt. Der linke Nachbar des Gebers, den man Vorhand nennt, legt eine Karte offen in die Mitte. Die Augen der schwarzen Karten werden addiert, die Augen der roten Karten subtrahiert. Da nie eine Zahl kleiner als Null erreicht werden darf, muß Vorhand eine schwarze Karte anspielen, zum Beispiel eine 9. Der nächste Spieler legt eine beliebige Karte, etwa eine schwarze 2, darauf und sagt die neue Zahl, in diesem Fall 11, an. So geht das Spiel reihum weiter. Jeder muß nach Ausspielen einer Karte sein Blatt sofort wieder auf

8 Karten ergänzen, bis der Reststapel verbraucht ist. Ein Jubiläum kann man sowohl durch Addieren als auch durch Subtrahieren erreichen. Ist beispielsweise die Zahl 17 erreicht worden, so gelangt man durch Addieren einer schwarzen 8 zur Jubiläumszahl 25. Wenn nun der nächste Spieler eine schwarze 10 auslegt und 35 ansagt, kann der folgende Spieler durch Subtraktion einer roten Karte mit 10 Augen seinerseits die 25 erreichen. Besonders wertvoll sind die Joker: Nach einem Jubiläum kann der nächste Spieler durch Zugabe eines Jokers, der ja 0 Augen zählt, das Jubiläum belassen und dafür ebenfalls eine Prämie verbuchen.

Für das Erreichen eines Hunderters, also 100 oder 200, bekommt man 20 Pluspunkte. Für ein einfaches Jubiläum (25, 50, 75, 125 usw.) gibt es 10 Pluspunkte. Das Spiel wäre aber kein Spiel, wenn es nicht auch einen Haken hätte. Wer eine Jubiläumszahl durch Addition oder Subtraktion überspringt, wird mit 5 Minuspunkten bestraft. Das ist der Fall, wenn ein Spieler zu 48 eine schwarze 7 addiert oder von 26 etwa einen roten Buben subtrahiert. Jedesmal überspringt er ein Jubiläum. Das Zugeben einer Karte nach einem Jubiläum, zum Beispiel 75 + 9 oder 75 – 9, gilt nicht als Überspringen.

Ein Spiel dauert so lange, bis alle Karten verbraucht sind. Nach mehreren Spielen wird abgerechnet. Bester Spieler wird derjenige mit den meisten Pluspunkten. Besonders schön ist es, wenn zum Schluß mehrere Preise winken für den ersten, zweiten und dritten Platz und der geringste Punktstand noch mit einem Trostpreis bedacht wird.

Gleich beim ersten Spiel werden die Teilnehmer erkennen, daß man schnell und gut kombinieren muß. Um erfolgreich zu sein, kommt es sehr darauf an, mit den roten Karten klug hauszuhalten. Die Joker sollte man möglichst für ein Hundertjubiläum aufheben, um das stets hart gekämpft wird.

Ein Pfand muß her

Dem ersten Spiel etwas ähnlich, aber leichter als jenes ist *Einundfünfzig.* Es bereitet viel Freude und sicher auch ein wenig Schadenfreude, denn wer verliert, muß ein Pfand abgeben. Es können 2 bis 6 Spieler teilnehmen. Benutzt wird ein Skatblatt. Die Farben sind völlig belanglos. Nur die Augen der Karten haben Bedeutung. Es zählen: A = 1, K = 4, D = 3, B = 2, 10 = −10, 9 = 0, 8 = 8, 7 = 7. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Der Rest wird verdeckt in die Mitte gelegt, die obere Karte kommt offen daneben. Vorhand, also der linke Nachbar des Gebers, legt auf diese Grundkarte eine eigene und addiert ihren Wert. Liegt zum Beispiel eine 7 und wird ein K daraufgelegt, so nennt der Spieler sogleich die neue Zahl (11). Er ergänzt vom Reststapel sein Blatt auf 5 Karten, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel geht nur so lange weiter, bis ein Teilnehmer die Zahl 51 erreicht oder überschreitet. Er ist der Verlierer und muß dafür als Pfand irgendeinen persönlichen Gegenstand abgeben. Um nach Möglichkeit nicht zu verlieren, werden die Spieler zuerst die hohen Karten, also 8, 7 und K, ausspielen. Die kleinen Werte, besonders natürlich 10, 9 und A, heben sie sich bis zuletzt auf, um nicht über 50 zu kommen.

Nach 5 oder 10 Spielen wird ein Richter gewählt. Ein anderer Spieler, der Austeiler, hält hinter seinem Rücken ein Pfand und fragt:

Herr Richter!
Was, spricht er,
soll derjenige tun,
dessen Pfand
ich hab in meiner Hand?

Der Richter, der das Pfand nicht sehen kann, bestimmt, was der Besitzer des Pfandes tun muß, um es zurückzubekommen. Wenn der Richter gute Einfälle hat, bleibt der Spaß sicher nicht aus.

Auf die Plätze — fertig — los!

Ebensoviel Spaß wie Jubiläum und Einundfünzig bereitet das folgende Spiel. Es stellt gewissermaßen eine Mischung beider dar und hat den Vorteil, daß wieder nur 32 Karten benötigt werden. Außerdem ist hier ein entgegengesetztes Ziel anzustreben. Wer den Zielstreifen als erster erreicht oder überschreitet, wird nicht bestraft, sondern — wie beim Wettlauf — belohnt. Und weil noch einige Hindernisse unterwegs genommen werden müssen, heißt dieses Spiel für 3 bis 6 Spieler treffend *Hindernislauf.*

Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Wenn 3, 5 oder 6 Spieler teilnehmen, bleiben 2 Karten übrig. Der Geber legt sie offen in die Mitte des Tisches und addiert die Augen. Sie bilden den Anfang für den Abwurfhaufen.

Vorhand legt eine Karte offen auf den Abwurfhaufen, addiert ihren Augenwert zur Summe der schon liegenden Augen und nennt die neue Summe. Der linke Nachbar legt eine Karte darauf, sagt wieder die neue Summe an, und so geht es weiter, bis jemand die Zahl 120 erreicht oder überschreitet. Dieser Spieler darf sich als Sieger des Hindernislaufes 5 Pluspunkte anschreiben. Es zählen: A = 1, B = 2, K = 4, 7 = 7, 8 = 8, 9 = 9, und 10 = 10 Augen. Eine sonderbare Eigenschaft haben in diesem Spiel die Damen. Ganz nach persönlichem Belieben der einzelnen Spieler zählen sie mal +3, mal −3 Augen.

Beim Addieren dieser Augen kommen die Spieler schnell zu dem Teil der Strecke, wo sich ihnen einige Hindernisse in den Weg stellen. Das sind die Zahlen 55, 66, 77, 88, 99, 111. Wer auf ein solches Hindernis stößt, das heißt die jeweilige Zahl als Summe ausrufen kann, bekommt 1 Pluspunkt. Wer ein Hindernis aber umgeht, das heißt diese Zahl überspringt, erhält 1 Minuspunkt. Da eine Dame nach Ermessen des Spielers addiert oder subtrahiert werden darf, kann ein Hindernis auch durch Subtrahieren erreicht werden.

Zur Erläuterung der Regeln ein Beispiel: Spieler I legt eine Karte auf den Abwurfhaufen und erreicht 52. Spieler II gibt eine Dame darauf, erreicht durch Addition das Hindernis 55

und bekommt 1 Pluspunkt. Spieler III legt einen König zu und sagt 59 an. Spieler IV gibt, weil er wohl nichts Besseres hat, eine 10 dazu, erreicht 69 und steckt für das Überschreiten der 66 1 Minuspunkt ein. Spieler I — wieder an der Reihe — nimmt eine Dame. Durch Subtraktion erreicht er die Hinderniszahl 66 „von oben" und wird mit 1 Pluspunkt belohnt usw.

Der Hindernislauf ist beendet, wenn ein Spieler 120 erreicht oder überschreitet. Diese Endzahl durch Subtraktion, also durch Zugabe einer Dame, noch einmal „von oben" zu erreichen ist nicht erlaubt. Wieviel Hindernisläufe stattfinden sollen, hängt natürlich von der Zeit und der „sportlichen" Form der Teilnehmer ab. Wer am Schluß die meisten Pluspunkte vorweisen kann, sollte auf jeden Fall als bester Hindernisläufer ausgezeichnet werden.

Das Marathonspiel

Zwar ist dieses Spiel nicht 42 195 m lang wie der größte olympische Lauf, doch von den Kartenspielen ist es ganz gewiß das längste. Eigentlich ist *Kiri-Kara*, so heißt es nämlich, eine Aneinanderreihung vieler verschiedener Einzelspiele. Diese Spiele, 19 an der Zahl, sind sehr leicht erlernbar. Der ständige Wechsel ihres Zieles bringt Leben und Spaß in dieses Marathonspiel.

Es nehmen genau 4 Spieler teil. Wieder benutzen sie ein Skatblatt. Die Karten in den 4 Farben haben absteigend folgende Rangordnung: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7. Einen festen Augenwert haben sie nicht. Der Geber teilt rechtsherum jeweils 2 Karten aus, bis alle Spieler 8 Karten haben. Nach dem Einzelspiel wird sein linker Nachbar neuer Geber usw. Das erste Spiel heißt

1. Kein Kreuz

Vorhand spielt an. Farbe ist zu bedienen. Andernfalls muß abgeworfen werden. Wer die höchste Karte der Farbe zugibt, bekommt den Stich und spielt zum nächsten aus. Ziel des

Spieles ist es, möglichst keine Kreuzkarten in den eigenen Stichen zu haben. Nach dem letzten Stich muß nämlich jeder seine Kreuzkarten zählen und für jede 1 Minuspunkt einstekken. Wieviel Stiche und welche Karten ein Spieler sonst noch erhält, spielt überhaupt keine Rolle. Auf gleiche Weise werden die nächsten 3 Spiele gespielt.

2. Kein Pik
3. Kein Herz
4. Kein Karo

5. Keine Buben
In diesem Spiel müssen die Spieler versuchen, keine Buben zu bekommen. Es werden angeschrieben

für Kreuz-Bube	1 Minuspunkt,
für Pik-Bube	2 Minuspunkte,
für Herz-Bube	3 Minuspunkte,
für Karo-Bube	4 Minuspunkte,

Auf gleiche Weise werden die nächsten drei Spiele gespielt.

6. Keine Damen
7. Keine Könige
8. Keine Asse

9. Kein Pärchen
Bei diesem Spiel muß man sich davor hüten, ein Pärchen in einen Stich zu bekommen. Ein Pärchen, das sind König und Dame. Gehören sie derselben Farbe an, so heißen sie ein „echtes Pärchen". König und Dame von unterschiedlichen Farben werden „falsches Pärchen" genannt. Für ein echtes Pärchen gibt es 4, für ein falsches Pärchen 2 Minuspunkte. Die Gefahr, ein Pärchen zu bekommen, ist besonders groß, wenn mehrere Spieler eine Farbe nicht mehr bedienen können. Sie werden dann vor allem Könige und Damen abwerfen. Wenn ein Spieler zunächst nur eine Dame und erst in einem folgenden Stich einen König aufnehmen muß oder umgekehrt, so ist das selbstverständlich kein Pärchen. Dame und König müssen stets in einem Stich gleichzeitig enthalten

sein. Sollte ein Stich aus 2 Königen und 2 Damen bestehen, werden natürlich 2 Pärchen angerechnet.

10. Keine Stiche
Diesmal gilt es, möglichst keinen einzigen Stich zu machen. Für jeden Stich muß man nämlich 1 Minuspunkt auf sich nehmen. Am besten erreicht wird dieses Ziel, indem man die hohen Karten A, K, D, B schnell abzuwerfen versucht, sobald eine Fehlfarbe, das heißt eine Farbe, die man selber nicht hat, angespielt wird. Dazu gehört auch, daß man hin und wieder freiwillig einen Stich mit einer hohen Karte übernimmt und dann klein nachspielt. Hat ein Spieler in einer bestimmten Farbe zum Beispiel K und 8, so wird er zuerst mit dem König den Stich nehmen. Ganz gleich, ob er die 8 später selbst anspielt oder zugibt, stellt diese Farbe für ihn kaum noch eine Gefahr dar. Diese Taktik ist deshalb wichtig, weil gegen Ende die Spieler immer seltener bedienen und es geschehen kann, daß man — einmal am Spiel — alle weiteren Stiche ebenfalls nehmen muß.

11. Alle Stiche
Hier geht es genau um das Gegenteil, nämlich um möglichst viele Stiche. Für jeden gemachten Stich bekommt man 1 Pluspunkt.

12. Erster, Fünfter, Letzter
Auch diesmal geht es um Stiche, und zwar um den ersten, den fünften und den letzten Stich. Man darf sie allerdings nicht bekommen, sondern muß versuchen, sie den anderen Spielern zu überlassen. Für sie gibt es nämlich je 5 Minuspunkte. Also: Vorsicht vor dem Ersten, dem Fünften und dem Letzten!

13. Buben raus!
Wenn nach dem Austeilen die Spieler ihr Blatt aufgenommen haben, ruft der Geber: „Buben raus!" Sogleich müssen die 4 Buben nebeneinander, mit der Bildseite nach oben, in die Mitte gelegt werden. Reihum ist nun jeder Spieler verpflichtet, eine Karte an den Buben der jeweiligen Farbe

anzulegen. Sie muß sich im Wert nach oben oder unten lückenlos anschließen. Das heißt: Wenn erst die Buben liegen, kann man an die eine Seite nur eine 10 und an die andere Seite nur eine Dame anlegen. An die 10 darf wiederum nur eine 9, an die Dame nur der König dieser Farbe angelegt werden. Eine Farbreihe ist also „voll", wenn an ihren beiden Enden As und 7 liegen. Man darf an ein Ende einer Farbe mit einem Male mehrere zusammenhängende Karten anlegen. Wer an der Reihe ist, kann zum Beispiel an eine 10 zugleich 9 und 8 oder auch 9, 8, 7 von derselben Farbe anlegen. Das gleichzeitige Anlegen an beide Seiten einer Farbreihe oder an mehrere Farbreihen ist nicht erlaubt. Wer nirgends anlegen kann, sagt „passe" und versucht in der folgenden Runde wieder sein Glück.

Es gilt: Wer kann, der muß. Wenn also aus dem weiteren Spielgang ersichtlich wird, daß ein Spieler vorher sehr wohl hätte anlegen können, so werden ihm 5 Minuspunkte notiert. Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine Karten losgeworden ist. Die anderen bekommen für jede Karte, die sie noch in der Hand halten, 1 Minuspunkt.

14. Domino

Domino ähnelt dem Spiel „Buben raus!". Es beginnt aber damit, daß Vorhand eine ganz beliebige Karte offen in die Mitte legt. Reihum legt jeder wie beim vorigen Spiel eine gleichfarbige, im Wert anschließende Karte an, jedoch stets nur eine. Wer nicht anlegen kann, muß eine neue Farbreihe eröffnen, und zwar mit dem Wert, mit welchem die erste Farbreihe begonnen wurde. Hat Vorhand als allererste Karte eine 9 ausgelegt, dann darf jede andere Farbreihe auch nur mit einer 9 eröffnet werden. Wer weder anlegen noch eine neue Reihe beginnen kann, sagt „passe". Stellt sich später heraus, daß er gemogelt hat, so werden ihm wiederum 5 Minuspunkte angerechnet. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, zählen die anderen 3 Teilnehmer ihre restlichen Karten. Für sie gibt es je 1 Minuspunkt.

15. Geheim

Diesmal darf niemand die Karten besehen. Vorhand und

danach alle anderen decken die obere Karte ihres Päckchens auf. Wer die höchste Karte der von Vorhand aufgedeckten Farbe umgedreht hat, macht den Stich und spielt zum nächsten aus usw. Zum Schluß bekommen die Teilnehmer für jeden Stich 1 Minuspunkt.

16. Halb geheim

Jeder Spieler erhält zweimal 4 Karten. Die ersten 4 deckt er vor sich auf. Die anderen 4 hält er verdeckt in der Hand. Er darf sie nicht besehen. Vorhand spielt eine seiner offen liegenden Karten an. Es muß bedient werden. Da jeder Stich 1 Minuspunkt kostet, versuchen die Spieler, durch Zugabe kleiner Karten vom Tisch den Stich nicht zu bekommen. Wer mit seinen aufgedeckten Karten nicht bedienen kann, wirft davon einfach eine andersfarbige Karte ab. Wer aber den Stich mit einer offenen Karte nehmen müßte, hat eine Möglichkeit, sich vor ihm zu „retten": Er darf die oberste verdeckte Karte aus der Hand zugeben. Sehr oft hat er Glück, weil es eine andersfarbige Karte ist und er den Stich nicht zu nehmen braucht. Wer die 4 offenen Karten verbraucht hat, kann nur noch verdeckte Karten ausspielen und zugeben.

17. Sieben vor!

Bei diesem Spiel heißt es gut aufpassen, um schnell alle Karten loszuwerden. Die 8 Karten müssen unbesehen verdeckt vor jedem Spieler liegen. Vorhand deckt die oberste Karte des eigenen Päckchens auf und legt sie dicht davor. Ist es eine 7, so muß sie offen in die Tischmitte gelegt und eine zweite Karte aufgedeckt werden. Diese Karte wird vor das Päckchen gelegt, auch wenn es eine 7 ist. Reihum tun die 3 Mitspieler das gleiche. Nach dieser vorbereitenden Runde versucht ab Vorhand reihum jeder Spieler, seine Karten möglichst schnell loszuwerden. Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf. Er prüft, ob er sie auf eine Karte in der Mitte — anfänglich liegen dort nur eine oder mehrere 7 — legen kann. Die Karten müssen wertaufsteigend aufeinandergelegt werden. Die Farbe ist dabei belanglos. Auf eine in der Mitte liegende 7 darf man also eine beliebige

8 werfen. Hat der Spieler wenigstens eine Karte in der Mitte abgelegt, darf er auf andere offene Karten weitere eigene Karten ablegen, also auch auf die Karten, die offen vor den Päckchen der anderen Teilnehmer liegen. Wenn er jedoch nicht in der Mitte ablegen kann, darf er auch nichts auf die Karten vor den Partnern legen. Wer nicht oder nicht mehr ablegen kann, schiebt die letzte aufgedeckte Karte unter das Päckchen. Der Nebenmann ist an der Reihe und versucht sein Glück. Eine Regel erschwert allerdings das Ablegen: Niemand darf 2 Sieben in die Mitte legen. Eine zweite 7 kommt stets auf ein As! — Wer als erster alle Karten losgeworden ist, bekommt 5 Pluspunkte. Das nächste Spiel beginnt.

18. Treppe

Wieder halten alle ihre 8 Karten verdeckt und unbesehen in der Hand. Vorhand deckt die obere Karte auf, legt sie in die Mitte und ruft „7". Der Nachbar legt eine Karte offen darauf und ruft „8". So geht es reihum weiter: 9, 10, B, D, K, A, 7 usw. Gewöhnlich stimmt der Wert der aufgedeckten Karte mit dem gerade ausgerufenen Wert nicht überein. Wer aber genau den Wert aufdeckt, den er ansagen muß, der ist auf der Treppe gestolpert. Er muß den ganzen Haufen aufnehmen, ihn unter die Handkarten schieben und wieder bei 7 die Treppe beginnen. Wieder geht es weiter mit 8, 9, 10 und so fort, bis ein Spieler seine Karten restlos abgeworfen hat. Er bekommt 5 Pluspunkte; das Spiel ist aus.

19. Kiri-Kara

Diesmal dürfen die Spieler ihre Karten nach dem Aufnehmen ansehen. Wer ♢ 7 hat, spielt sie aus. Darauf kommen ♢ 8, 9, 10. Das sogenannte Quartett ist fertig. Es wird verdeckt beiseite gelegt und nicht mehr benutzt. Wer die letzte Karte eines Quartetts — beim erstenmal ♢ 10 — zugibt, spielt eine beliebige, ihm günstig erscheinende Karte zum nächsten Quartett aus, zum Beispiel ♣ D. Es folgen ♣ K und ♣ A. Da es hier nicht weitergeht, wird auch ein solches unvollständiges Quartett weggelegt und zum nächsten ausgespielt. Wer ein As ausspielt, legt es sogleich wieder beiseite und spielt neu aus.

Es kommt folglich darauf an, eine solche Karte auszuspielen, zu der man auch die Karte hat, mit der das Quartett fertiggemacht werden muß. Wer etwa ♣ 9 und ♣ B hat und die ♣ 9 ausspielt, gibt auch die letzte Karte zum Quartett, nämlich den ♣ B, und darf wieder ausspielen. Das ist ein großer Vorteil. — Außerdem muß sich jeder Spieler gut merken, welche Karten nicht mehr im Spiel sind. Ist zum Beispiel ♠ B schon heraus, so kann man die ♠ 10 ausspielen, sie sofort beiseite legen und schon wieder ausspielen, vielleicht sogar ♠ 9. Dann könnte nämlich erneut niemand zugeben, und man ist immer noch am Spiel! Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine einzige Karte mehr hat. Die 3 Mitspieler erhalten für jede Karte in der Hand 1 Minuspunkt.

Damit sind die Teilnehmer des Marathonspiels schon am Ziel. Um zu zeigen, was sie in dieser Zeit gelernt haben, müssen sie aber zum Schluß unbedingt das

20. Abitur

ablegen. Jeder darf eines der 19 vorangegangenen Spiele wählen. Vorhand besieht sich das Blatt und schätzt ab, welches Spiel zu gewinnen wäre. So tut es jeder einmal in der Runde. Wer das eigene Spiel gewinnt, bekommt für das bestandene Abitur 20 Pluspunkte. Fällt er aber durch die Prüfung, muß er sich 10 Minuspunkte anschreiben. Es versteht sich von selber, daß die Spiele *Geheim, Halb geheim, Sieben vor!* und *Treppe*, bei denen die Karten nicht angesehen werden dürfen, für das Abitur nicht in Frage kommen.

Nach den 4 Abiturspielen wird der Marathonsieger ermittelt. Es ist der Spieler mit den meisten Pluspunkten oder, wenn alle nur Minuspunkte haben, der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Ihm sollte ein schöner Preis winken. Übrigens können sich die Teilnehmer je nach Neigung von vornherein ein oder mehrere Einzelspiele aussuchen und als selbständige Spiele behandeln. Auch das kann sehr interessant sein.

Redensarten sind Trumpf

Ob sich alle, die sich der deutschen Sprache bedienen, bewußt sind, daß zahlreiche Redensarten vom Kartenspiel oder vom Spiel ganz allgemein herrühren? Kaum jemand ahnt wohl, daß der Ausdruck „auf etwas anspielen" aus dem Kartenspiel stammt. Interessant dürfte in diesem Zusammenhang die Herkunft des umgangssprachlichen Wörtchens „kaputt" sein, das sicher niemand von den Spielkarten ableiten würde.

Dieses Allerweltswort geht in der Tat auf ein altes, spannendes Spiel zurück. In dem französischen Pikettspiel, an dem zwei Personen teilnehmen, ruft ein Spieler, wenn er alle Stiche gemacht hat, laut „être, faire capot", das heißt soviel wie „alle Stiche gemacht". Wenn die Landsknechte im Dreißigjährigen Krieg den Leuten Hab und Gut raubten, dann nannten sie das höhnisch „kaputt spielen", als hätten sie ihnen im Pikett alle Stiche abgenommen. Glücklicherweise hat das so häufig gebrauchte Wort diese scheußliche Bedeutung abgelegt. Heute geht einem höchstens etwas kaputt, oder man ist nach einem anstrengenden Tag einmal ganz kaputt.

Grundsätzlich sollte im Leben mit offenen Karten gespielt werden. Trotzdem gibt es Zeitgenossen, die bisweilen mit verdeckten Karten spielen und sich nicht in die Karten gucken lassen. Erst wenn wir sie zwingen, Farbe zu bekennen, decken sie ihre Karten auf. Aber nicht immer wollen sie klein beigeben. Sie glauben manchmal, sie hätten alle Trümpfe in der Hand. Darum setzen sie alles auf eine Karte und spielen, wenn es sein muß, ihren letzten Trumpf aus.

Allerdings ist noch immer Ehrlichkeit Trumpf! Und wenn sie auf dem Spiel steht, dann müssen wir kräftig mitmischen und notfalls ordentlich auftrumpfen. So manche unehrliche Absicht wird deshalb wie ein Kartenhaus einstürzen. Menschen, die mit gezinkten Karten spielen, setzen aber immer auf die falsche Karte. Sie sind darum keine Asse, sondern ganz große Luschen. Will uns aber jemand sogar den Schwarzen Peter zuschieben, dann gibt es für uns nur das eine: ordentlich Kontra geben!

Vorsicht, Herzen!

Dieses sehr leichte und dennoch unterhaltsame Spiel ist unter dem Namen *Hearts* in vielen Gegenden Nordamerikas bekannt. Wie schon der Name anzeigt, geht es hierbei um die Herzkarten, genauer gesagt um möglichst wenig Herzkarten. Das Spiel ist für 4 Teilnehmer bestimmt. Es werden 52 Karten benutzt. Ihre Rangordnung in den 4 Farben ist A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Die Karten werden reihum einzeln ausgegeben. Jeder Spieler bekommt 13 Stück. Vorhand spielt an. Farbe muß bedient werden. Geht es nicht, darf man beliebig abwerfen. Wer einen Stich gemacht hat, spielt zum nächsten aus usw. Wenn alle 13 Stiche abgespielt sind, wird abgerechnet. Für die Herzkarten, die jeder Spieler in seinen Stichen hat, gibt es je 1 Minuspunkt. Wer nach mehreren Spielen oder einer bestimmten Zeit die wenigsten Minuspunkte hat, ist Gewinner.

„Hearts" (sprich: haaz) ist schon in dieser einfachen Form sehr interessant. Zur Verfeinerung und Abwechslung wurden im Laufe der Jahre zahlreiche Abarten und Spielzusätze erdacht, von denen einige im folgenden erklärt werden sollen.

Eine Spielweise unterscheidet sich von der eben beschriebenen nur in der Abrechnung. Jede Karte der Herzfarbe hat einen besonderen Augenwert: A = 14, K = 13, D = 12, B = 11, 10 = 10, 9 = 9 usw. Somit sind 104 Augen im Spiel. Die Teilnehmer zählen zum Schluß die Augen der „gefangenen" Herzkarten und bekommen sie als Minuspunkte angeschrieben. Wieder ist Gewinner, wer nach mehreren Spielen die wenigsten Minuspunkte hat.

Eine weitere Abart wird mit Joker gespielt. Damit die Anzahl der Karten unverändert bleibt, muß ♡ 2 entfernt werden. Der Joker steht in der Rangordnung zwischen ♡ B und ♡ 10. Während die Herzkarten bei der Abrechnung je 1 Minuspunkt kosten, muß der Spieler, der den Joker in seinen Stichen hat, für ihn 5 Minuspunkte einstecken. Jeder wird deshalb sehr darauf bedacht sein, ihn nicht zu übernehmen. Wer ihn beim Geben bekommen hat, wird einige Schwierigkeiten haben, ihn loszuwerden. Für den Joker gilt

nämlich: Er darf nicht ausgespielt, sondern nur zugegeben werden. Zugegeben darf er nur werden, wenn Herz ausgespielt und vor ihm wenigstens 1 höhere Herzkarte — B, D, K oder A — auf den Tisch gelegt wurde. Spielt jemand zum Beispiel ♡ 4 aus und übernimmt der Nachbar mit ♡ D, dann darf der nächste oder übernächste Teilnehmer den Joker in den Stich geben. Sind jedoch 5, 7, 10 gespielt worden, so darf der letzte Spieler der Runde den Joker nicht zugeben, weil keine höhere Karte davor auf den Tisch gekommen ist. — Den Joker darf man nicht abwerfen. Wenn ein Spieler etwa Kreuz nicht bedienen kann, darf er zwar jede beliebige Karte abwerfen, nicht aber den Joker! Ihn loszuwerden ist also wirklich nicht so einfach. Wer den Joker auch beim letzten Stich nicht zugeben kann, wie es verlangt wird, der muß ihn samt den 3 anderen Karten des letzten Stiches nehmen, ganz gleich, was ausgespielt wurde.

Eine dritte, nicht minder unterhaltsame Variante heißt *Black Lady*, also „Schwarze Dame". Dieser Name rührt daher, daß hier die ♠ D eine besondere Rolle spielt. Ja, noch mehr, sie ist sogar sehr gefährlich! Während jede Herzkarte wie in der Grundspielweise nur 1 Minuspunkt einbringt, muß ein Spieler, der die ♠ D in einem Stich bekommt, für sie 13 Minuspunkte einstecken. Die Black Lady verändert den Spielverlauf grundlegend. Jetzt wird nicht nur in Herz, sondern auch in Pik angegriffen. Wer mehrere kleinere Pikkarten besitzt und jedesmal, wenn er am Spiel ist, eine davon ausspielt, zwingt oft den Besitzer der ♠ D, mit ihr einen Stich zu übernehmen. Andererseits versucht der Spieler, der die ♠ D hat, sie auf eine ausgespielte Fehlfarbe abzuwerfen.

Domino-Herzen wird eine andere Abart genannt, bei der auch 3 oder 5 Spieler teilnehmen können. Jeder erhält nur 6 Karten. Der Rest kommt verdeckt in die Mitte. Wieder muß bedient werden. Wer es nicht kann, darf nicht abwerfen. Er muß so lange von dem in der Mitte liegenden Päckchen Karten ziehen, bis er die ausgespielte Farbe bedienen kann. Das Abwerfen von Karten auf eine Fehlfarbe ist erst dann erlaubt, wenn das Päckchen verbraucht ist. Wenn ein Spieler seine Karten losgeworden ist, scheidet er aus. Das Spiel ist

beendet, wenn niemand mehr Karten hat oder nur noch ein Teilnehmer Karten in der Hand hält. Diese Restkarten muß er auf seine Stiche legen. Für jede Herzkarte bekommen die Spieler 1 Minuspunkt. Wie in den anderen Varianten wird nach einer vorher festgelegten Zahl von Spielen der Sieger ermittelt. Den ersten Preis erhält, wer die wenigsten Minuspunkte einstecken mußte. Selbstverständlich kann für den zweitbesten Teilnehmer ebenfalls eine Prämie bereitgehalten werden.

Figuren werden gefangen

Oft kommen nicht 4 Teilnehmer zusammen, wie das die letzten beiden Spiele verlangen. Darüm sei hier ein Spiel beschrieben, an dem 2 Freunde ihren Spaß haben werden. Es wird ein Skatblatt verwendet. In den Farben gilt die natürliche Rangordnung: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7. Die Karten A, K, D, B, 10 heißen Figuren. Das Ziel des Spieles besteht nun darin, mehr Figuren als der Gegner zu gewinnen. Weil das Blatt genau 20 Figuren hat, braucht man wenigstens 11 davon, um zu siegen. Daher hat dieses alte Spiel auch seinen Namen: *Elfern.*

Es wird abwechselnd gegeben. Jeder bekommt 6 Karten. Den Rest legt der Geber in die Mitte, selbstverständlich mit der Rückseite nach oben. Vorhand, sein Gegenüber, spielt an. Nach jedem Stich müssen sich die Spieler eine Karte vom Päckchen nehmen. So haben sie zunächst immer 6 Karten in der Hand. Es gibt keine Trümpfe, und bedient muß erst werden, wenn das Päckchen aufgebraucht ist. Zu einer ausgespielten Karte kann der Partner also eine ganz beliebige Karte zugeben. Auf jeden Fall wird ein Spieler keine Figur freiwillig abgeben, sondern immer bedacht sein, Figuren des Gegners zu fangen und die eigenen „nach Hause" zu bringen. Hat also der Gegenüber etwa ♣ 9 ausgespielt, wäre es eine Dummheit, mit ♣ 10, die man im Blatt hat, nicht übernehmen zu wollen. Allerdings wird man öfter nicht bedienen, um die ganz hohen Karten — besonders Asse und

Könige — zu behalten. Da nämlich nach Verbrauch des Päckchens unbedingt bedient werden muß, kann man dann durch das Ausspielen dieser hohen Karten dem Gegner leichter die anderen Figuren der entsprechenden Farbe abnehmen.

Nach dem letzten, dem 16. Stich zählt jeder Spieler die Figuren, die er gefangen hat. Wer die Figurenmehrheit erreichen konnte, bekommt für

11, 12 und 13 Figuren	1 Punkt,
14 und 15 Figuren	2 Punkte,
16 und 17 Figuren	3 Punkte,
18 und 19 Figuren	4 Punkte,
20 Figuren	5 Punkte.

Falls beide Teilnehmer 10 Figuren haben, bekommt niemand einen Punkt. Dafür zählt aber das nächste Spiel doppelt. Der Gewinner würde also für beispielsweise 16 Figuren nicht 3, sondern 6 Punkte erhalten. Nach mehreren Spielen wird abgerechnet. Wer auf dem Anschreibblock unter seinem Namen die meisten Punkte hat, ist Meister im Elfern.

Rommé — einmal anders

Wenn wir das Wort „Rommé" hören, denken wir sofort an Joker. Jeder Romméspieler freut sich, wenn er wenigstens einen von ihnen beim Geben bekommt, und hofft, beim Spiel noch einige durch Ziehen oder Tauschen zu ergattern. Daß Rommé auch ohne Joker möglich ist, zeigt die folgende Abart, das sogenannte *Treppenrommé*. Jeder, der es einmal gespielt hat, wird bestätigen, daß es viel anspruchsvoller als das gewöhnliche Rommé ist. Während sonst wenigstens 4, 5 oder 6 Spieler teilnehmen müssen, damit das Spiel interessant wird, ist Treppenrommé am unterhaltsamsten zu zweit. Es dürfen sich aber auch 3, höchstens jedoch 4 Spieler beteiligen.

Beim Treppenrommé gewinnt nicht einfach, wer als erster alle Karten aus- und angelegt hat. Es kommt vielmehr darauf an, möglichst viele wertvolle Kombinationen auszulegen und

viele Karten an eigene oder fremde Kombinationen anzulegen. Schnell fertig zu werden lohnt sich nur dann, wenn der Mitspieler noch sehr viele Karten in der Hand hält.

Es werden 52 Karten benutzt. Wieder gilt die natürliche Rangordnung: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Wie wir sehen, hat das Treppenrommé im Gegensatz zu anderen Varianten jede Karte nur einmal.

Die Spieler dürfen 2 Arten von Kombinationen bilden: Sätze und Folgen. Ein Satz besteht aus 3 oder 4 gleichwertigen Karten. Sätze sind zum Beispiel die Kombinationen 2, 2, 2 und D, D, D. Eine Folge besteht aus 3, 4 oder mehr gleichfarbigen Karten, die lückenlos aufeinanderfolgen, zum Beispiel in Karo B, 10, 9, 8, 7. Das As darf in einer Folge als höchste, mittlere oder niedrigste Karte stehen. Drei Beispiele sollen das verdeutlichen: A, K, D; 3, 2, A, K; 6, 5, 4, 3, 2, A.

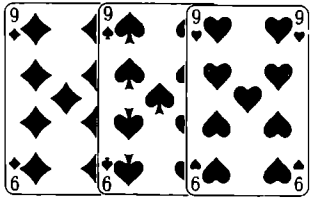
Die Karten von der 10 bis hinunter zur 2 zählen 10 bis 2 Augen. K, D, B zählen je 10 Augen. Das As zählt im Satz 15 Augen, in einer Folge als höchste Karte 10 Augen, als mittlere Karte 5 Augen und als niedrigste Karte 1 Auge. Diese Werte lassen sich leicht merken, dennoch sollen einige Beispiele die Berechnung veranschaulichen:

B — B — B	= 30 Augen
9 — 9 — 9	= 27 Augen
A — A — A — A	= 60 Augen
D — B — 10 — 9 — 8	= 47 Augen
A — K — D	= 30 Augen
2 — A — K — D	= 27 Augen
3 — 2 — A	= 6 Augen

Jeder Spieler bekommt 7 Karten. Der Rest wird als Talon verdeckt in die Mitte gelegt. Die obere Karte des Talons muß der Geber aufdecken und daneben legen.

Beim Treppenrommé fängt der Geber an. Wenn alle Spieler ihr Blatt nach Farbe und Wert geordnet haben, nimmt er eine Karte vom Tisch, entweder die obere vom Talon, die verdeckt ist, oder die offen neben dem Talon liegende. Er prüft, ob er sie für die Bildung eines Satzes oder einer Folge ver-

Spieler II



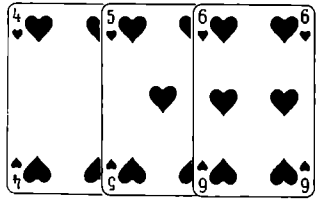
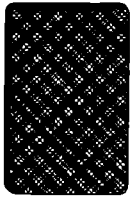
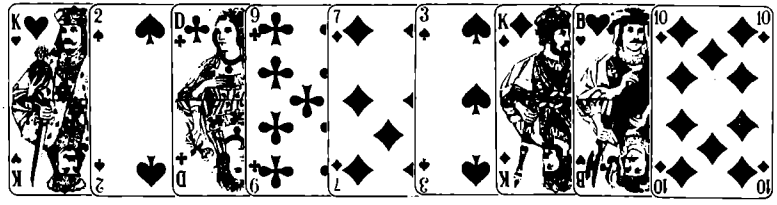


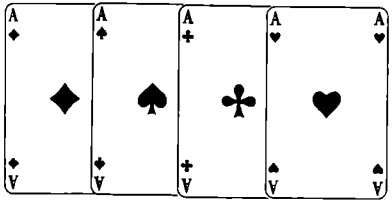
Abb. 5

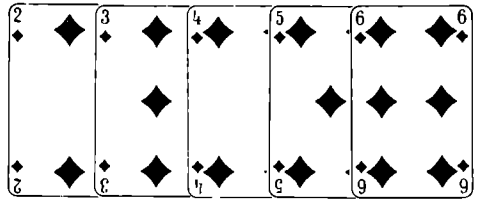
Treppe

Talon









Spieler I

wenden kann, und legt eine überflüssige Karte offen neben den Talon. Nun ist, wenn zu zweit gespielt wird, der Gegner an der Reihe. Er zieht vom Talon eine verdeckte Karte oder eine offen daneben liegende Karte, versucht sie bei sich einzufügen und legt eine beliebige Karte offen neben den Talon. Da jeder Spieler, der an der Reihe war, eine Karte weglegen muß, bildet sich neben dem Talon allmählich eine Kartenreihe. Um Platz zu sparen, werden diese Karten so gelegt, daß die nächste stets die vorige halb verdeckt. Es entsteht auf diese Weise eine Treppe, die dem Spiel seinen Namen gab.

Wie gesagt, darf man entweder vom Talon oder von der Treppe nehmen, vom Talon jedesmal nur eine Karte, von der Treppe hingegen beliebig viele Karten und sogar alle. Allerdings darf keine Karte aus der Treppe herausgezogen werden. Wer an der Reihe ist und eine bestimmte Karte aus ihr gebrauchen könnte, muß alle Karten bis zu der gewünschten gleichfalls aufnehmen. In Abbildung 5 möchte Spieler I aus der Treppe ♡ B und ♣ 9. Er kann sie nur bekommen, wenn er auch die anderen Karten davor aufnimmt (10, K, 3, 7).

Gleich bei Spieleröffnung darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist und gezogen hat, Sätze und Folgen offen vor sich auslegen. Die Punkte dafür werden unverzüglich aufgeschrieben. Im Unterschied zum üblichen Rommé ist für das erste Auslegen von Kombinationen keine Mindestaugenzahl festgelegt. Man darf außerdem Karten aus der Hand an eigene oder fremde Kombinationen anlegen, wofür aber ebenfalls Pluspunkte vergeben werden. Das Anlegen ist auch erlaubt, wenn man noch gar keine eigenen Kombinationen hat. In der Abbildung legte Spieler II einen 9-Satz und eine Herzfolge aus und ♡ A, ◇ 2, ◇ 6 an. Das bringt ihm 65 Pluspunkte (9 + 9 + 9 = 27; 4 + 5 + 6 = 15; 15 + 2 + 6 = 23) ein, die sofort zu notieren sind. Erst wenn er eine Karte an die Treppe gelegt hat, zieht der nächste Spieler.

Wenn ein Spieler alle seine Karten losgeworden ist, ist das Spiel beendet. Er braucht die letzte Karte nicht unbedingt an die Treppe anzulegen, wenn er sie durch Anlegen loswird.

Nun wird abgerechnet. Wer fertiggemacht hat, erhält

Pluspunkte für die Handkarten des Gegners. Dabei zählt das As immer 15 Augen. Die anderen Karten zählen wie beim Aus- und Anlegen während des Spiels. Macht ein Spieler fertig, ohne vorher überhaupt aus- und angelegt zu haben, so spricht man von *Rommé-Hand.* Jeder strebt besonders danach, „Hand" zu machen; denn man bekommt in diesem Fall die Restkarten der Gegner doppelt gutgeschrieben! Die eigenen Karten, die der Hand-Spieler aus- und angelegt hat, zählen aber wie sonst einfach.

Sehr schnell werden die Teilnehmer erkennen, wie wichtig es ist, öfter viele Treppenkarten zu ziehen. Selbstverständlich ist das riskant, weil der Gegner überraschend Schluß machen kann; dafür nimmt aber die Zahl der Möglichkeiten, Sätze und Folgen zu bilden, stark zu. Das macht sich dann auf dem Anschreibblock bemerkbar. Endsieger nach einer bestimmten Serie von Spielen wird darum nicht so sehr ein Spieler, der sehr oft fertigmachte, als vielmehr derjenige Teilnehmer, welcher es verstand, mit den Treppenkarten besonders viele Sätze und Folgen auszulegen.

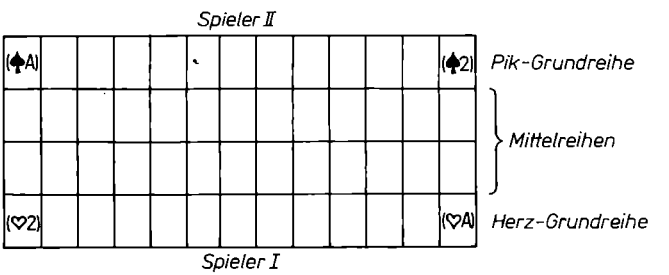
Nicht nur für Eisenbahner

Wer hat nicht schon zugeschaut, wie Lokführer und Weichensteller einen Personen- oder Güterzug zusammenstellen. Da heißt es aufpassen und flink sein, wenn die Wagen nach einem gut bemessenen Schub der Lokomotive dahinrollen und schließlich zu einer langen Reihe zusammengeschoben werden. Jetzt bietet sich die Gelegenheit, einmal selbst — wenn auch nur im Spiel — durch geschicktes Rangieren einen Zug zu bilden. Allerdings wird diese Aufgabe insofern erschwert, als ein zweiter Spieler ebenfalls einen Zug zusammenstellt und beim Bewegen der Wagen keine Rücksicht auf fremde Pläne nimmt.

Rangierbahnhof ist ein Spiel für 2 Teilnehmer. Sie benutzen ein Blatt mit 52 Karten, die nicht wie sonst ausgeteilt, sondern offen auf den Tisch gelegt werden. Der Geber mischt die Karten tüchtig und legt sie reihenweise so aus, wie es

Abbildung 6 zeigt. Die Karten sind die Wagen, die hin und her geschoben werden müssen. Damit das überhaupt möglich ist, brauchen sie Bewegungsfreiheit. Der Geber, Spieler I, entfernt deshalb aus dem riesigen Rangierbahnhof 6 Wagen, und zwar die Karokarten 2, 3, 4 und die Kreuzkarten 2, 3, 4. Er legt sie beiseite. Sie kommen erst nach dem Spiel ins Blatt zurück, bevor der nächste Geber (Spieler II) mischt und neu auslegt. Die frei werdenden Felder sind die Weichen. Die waagerechte Außenreihe vor jedem Spieler heißt Grundreihe. Die beiden inneren heißen Mittelreihen. Jeder Spieler hat die Aufgabe, durch geschicktes Hin- und Herschieben die Karten seiner eigenen Farbe in seine Grundreihe zu bringen. Zum Schluß müssen sie dort so angeordnet sein, daß an der linken Ecke die 2 liegt, rechts daneben 3, 4, 5 usw. bis zum As, das an der rechten Ecke die Farbe abschließt. Spieler I, der Geber, hat die Herzfarbe, Spieler II die Pikfarbe. Da stets abwechselnd gegeben wird, haben die Spieler auch abwechselnd Herz und Pik als eigene Farbe.

Abb. 6



Der Besitzer der Herzgrundreihe beginnt, indem er eine Karte, die neben sich eine Weiche hat, auf diese Weiche schiebt. Dann ist Spieler II an der Reihe usw. Es darf abwechselnd immer nur 1 Karte, gleich ob waagerecht oder senkrecht, ob von der eigenen oder der gegnerischen oder einer neutralen Farbe, geschoben werden. Als neutrale Farben bezeichnen wir Karo und Kreuz, weil sie niemandem gehören. Ein Spieler darf aber keine Karte in die Grundreihe des Gegners schieben und aus ihr nur eigene Karten heraus-

schieben. Das Hin- und Herbewegen von Karten, auch von eigenen, in der Grundreihe des Gegners ist verboten.

In einer Grundreihe dürfen gleichzeitig höchstens 2 Weichen sein. Hat bei Spielbeginn ein Teilnehmer in ihr mehr als 2 Weichen, so muß er sie unverzüglich beseitigen, wenn er an der Reihe ist. Außerdem ist es unzulässig, eine vom Gegner geschobene Karte sofort auf ihren alten Platz zurückzuschieben. Andernfalls würde das Spiel ja kein Ende nehmen. Erst später darf man sie, falls es überhaupt noch möglich ist, zurückschieben, um das Rangieren des anderen Spielers zu verzögern.

Überhaupt verlangt das Zusammenstellen des 13 Wagen langen Zuges einige Überlegung. Man muß sich auf jeden Fall einen Plan ausdenken, um schnell das Ziel zu erreichen. Andererseits gilt es, das Rangieren des Gegners zu beobachten und öfter Karten so zu verschieben, daß er seine Farbe nur mit Schwierigkeiten und Zeitverlusten zusammenbekommt. — Und nun: grünes Licht!

Aus anderen Ländern und Zeiten

Weitbekannt im Sowjetland

Das hier beschriebene Spiel wird fast in allen Teilen der Sowjetunion gespielt. Es dient jung und alt gleichermaßen als kurzweilige Zerstreuung. Trotz seiner für uns ungewöhnlichen Regeln läßt es sich verhältnismäßig leicht erlernen. 2 bis 6 Spieler können teilnehmen, und es ist zu zweit nicht weniger spannend als zu sechst. Jeder versucht, sich schnell seiner Karten zu entledigen. Wer nämlich zum Schluß als einziger Spieler der Runde noch Karten besitzt, ist Verlierer. Im Russischen heißt er *Durak*, also Dummkopf oder Narr. Daher auch der Name dieses abwechslungsreichen Spiels.

Es werden 36 Karten benutzt. Zu den im Skat verwendeten Karten kommen die 4 Sechsen hinzu. Ein Durakblatt müssen wir uns deshalb aus einem Romméspiel zusammenstellen. Die Rangfolge in den Farben Kreuz (trefy), Pik (piki), Herz (tscherwi), Karo (bubny) ist gleich: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6. Da es um Stiche geht, haben die Karten selbstverständlich keinen Augenwert.

Der Geber gibt jedem rechtsherum zweimal 3 Karten, insgesamt also je 6, deckt die nächste Karte zur Trumpfbestimmung auf und legt den Rest, den Talon, verdeckt quer darauf. Das Spiel kann beginnen.

Damit das Wesen des Durakspiels klar wird, soll zunächst die *Partie zu zweit* erläutert werden. Die beiden Spieler wollen wir mit I und II bezeichnen. Zugleich nehmen wir an, daß I die erste Karte ausspielt. Er greift den anderen Spieler sozusagen an. II muß diese Karte decken, das heißt eine höhere, gleichfarbige Karte oder einen beliebigen Trumpf zugeben. Was er im Einzelfall tut, bleibt ihm überlassen. Er darf also mit einem Trumpf selbst dann übernehmen, wenn er dafür auch eine gleichfarbige Karte aus seiner Hand nehmen könnte. — Beide Karten sind ein Stich, der allerdings offen liegen zu bleiben hat. Der Angriff geht nämlich weiter,

indem der Angreifer I dem Verteidiger II eine neue Karte vorspielt. Und nun aufgepaßt: Diese Karte muß unbedingt vom gleichen Wert sein wie irgendeine von den bereits offen daliegenden Karten! Hat also I zuerst ♢ 9 ausgespielt und II mit ♢ D gedeckt, so darf I nur mit einer 9 oder einer Dame den Angriff fortsetzen. Wenn er ♣ D ausspielt und II mit ♡ 6 (angenommene Trumpffarbe) deckt, so hat er schon die Wahl zwischen 3 Werten: 6, 9 und Dame.

Beispiel (Herz ist Trumpf)

I spielt aus	II deckt mit
1. ♢ 9	♢ D
2. ♣ D	♡ 6
3. ♡ 9	♡ 10
4. ♢ 6	♢ A
5. ♢ 10	

Spieler II hat, um ♢ 10 zu decken, weder eine höhere Karokarte noch einen Trumpf. Er kann den Angriff nicht mehr abwehren und muß alle Karten aufnehmen. I hat nur noch 1 Karte und füllt vom Talon sein Blatt auf 6 Karten auf. Er startet den zweiten Angriff durch Auspielen einer beliebigen Karte. Wiederum deckt II, wieder spielt I aus usw.

Beispiel

I spielt aus	II deckt mit
1. ♣ 7	♣ D
2. ♢ 7	♢ D

Da der Angreifer weder eine 7 noch eine Dame hat, muß er schon nach dem zweiten Stich den Angriff abbrechen. Man sagt, der Verteidiger hat abgewehrt. Nach einem abgewehrten Angriff dreht der Angreifer zum Zeichen, daß sein Angriff gescheitert ist, die offen liegenden Karten um und schiebt sie beiseite. Die Karten gehören niemandem. Sie bleiben bis zum Ende des Spieles verdeckt liegen. So verringert sich die Zahl der noch im Spiel befindlichen Karten immer mehr. Wie nach der Aufnahme muß auch nach der Abwehr jeder sein Blatt auf 6 Karten auffüllen. Diesmal wird aber der eben noch angegriffene Spieler selber zum An-

greifer, indem er seinem Gegenüber eine Karte nach der anderen vorspielt, die jener zu decken hat.

Ein Angreifer darf den Verteidiger nicht mit beliebig vielen Karten angreifen. Sobald der Verteidiger 6 Karten gedeckt hat, gilt der Angriff als abgewehrt, und der Angreifer muß alle 12 Karten wie beschrieben wenden und beiseite legen. Das Recht des Angriffs geht auf den Verteidiger über.

Ein Angriff gilt auch als abgewehrt, wenn der Verteidiger plötzlich keine Karten mehr hat, bis dahin aber alle Karten decken konnte. Die liegenden Karten müssen zur Seite, es wird auf 6 aufgefüllt, und der Verteidiger wird zum Angreifer.

Wenn nach einem Angriff beide Spieler ihr Blatt auffüllen müssen, dann tut dies zuerst der Angreifer und nach ihm der Verteidiger. Der unter dem Talon liegende Trumpf wird ebenfalls zum Auffüllen genommen. Das Spiel ist beendet, wenn nach Verbrauch des Talons sich ein Teilnehmer aller Karten entledigen konnte. Sein Gegenüber ist nun Durak und bekommt 1 Minuspunkt.

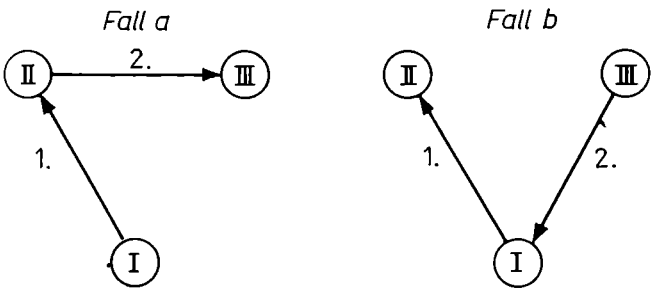
Für das Spiel zu zweit gilt es zusammenfassend zu merken: Zwingt der Angreifer den Verteidiger zur Aufnahme der Stiche, so greift er nach Auffüllen des Blattes erneut an. Wird hingegen der Angriff aus einem der genannten drei Gründe abgewehrt, so wird nach Auffüllen des Blattes der Verteidiger zum Angreifer.

Durak wäre gewiß nur halb so geistvoll, wenn alles wirklich so zwingend abliefe. Um das eigene Blatt zu schonen und sich für spätere Angriffe zu rüsten, darf ein Spieler seinen Angriff jederzeit abbrechen und die gespielten Karten verdeckt beiseite schieben. Genauso kann ein Verteidiger jederzeit auf das Decken verzichten und zur Blattverbesserung die Karten freiwillig aufnehmen.

Wer beim ersten Spiel gibt, ist gleichgültig. Erster Angreifer wird der Gegner des Gebers. In allen folgenden Spielen ist stets der Durak des vorangegangenen Spieles Geber und sein Gegenüber erster Angreifer. Scherzhaft muß er sich darum nicht selten so etwas anhören: Nje umejesch rabotatj galawoj, rabotaj rukami! (Wer's nicht im Kopf hat, der hat's in den Händen.)

Nun zu den *Besonderheiten des Spieles zu dritt.* Geber ist gleichfalls der Durak des letzten Spieles. Erster Angreifer (I) ist sein linker Nachbar. Angegriffen wird Spieler II, während der Geber (III) zunächst wartet, „sitzt". An einem Schema wollen wir uns die Spielweise verdeutlichen.

Abb. 7



Es gilt: Wenn der Angriff gegen den Verteidiger nicht gelingt, also abgewehrt wird, greift der Verteidiger seinen linken Gegner an (Fall a). Wenn der Verteidiger aufnehmen muß, so greift der nächste Spieler den ehemaligen Angreifer an (Fall b). Nach jedem Angriff wird aufgefüllt, und zwar beginnend mit dem Angreifer rechtsherum.

Sobald der Talon aufgebraucht ist und ein Spieler ausscheidet, wir das Spiel wie oben beschrieben zu zweit fortgesetzt, bis schließlich der Durak übrigbleibt.

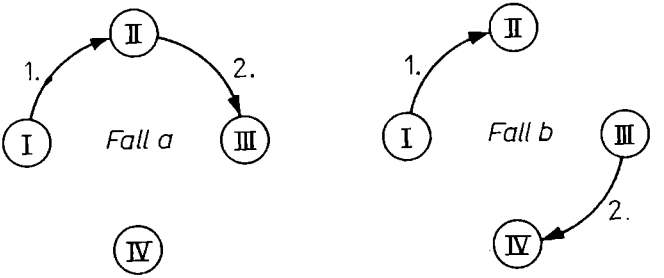
Wer nach dem Ausscheiden des ersten Spielers wen angreift, ergibt sich logisch aus dem bisher Gesagten: Wer den Angriff des Ausscheidenden abgewehrt hat, wird neuer Angreifer. Wer vom ausscheidenden Angreifer zur Aufnahme gezwungen wurde, wird erneut angegriffen. Wer den Ausscheidenden angriff, ohne ihn zur Aufnahme zwingen zu können, wird selbst angegriffen.

Der erste dieser 3 möglichen Fälle könnte beispielsweise so aussehen: Spieler III greift I an. Im Angriff gehen ihm aber die Karten aus, und der Talon ist verbraucht. I kann die letzte Karte von III decken. Der Angriff des Ausscheidenden gilt als abgewehrt. I greift jetzt II an usw. Kann aber I diese letzte

Karte nicht decken, muß er die Stiche aufnehmen. Er wird weiter von II angegriffen (zweiter Fall).

Von ganz besonderem Reiz ist *Durak für 4 Spieler.* Jeweils 2 sitzen sich nämlich gegenüber und bilden eine Mannschaft. Wieder soll ein Schema helfen, die Reihenfolge der Angriffe zu verstehen. Dabei ist I der erste Angreifer.

Abb. 8

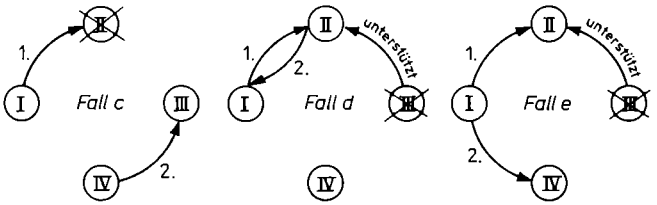


Es gilt: Wenn der Angriff gegen den Verteidiger nicht gelingt (Abwehr), greift der Verteidiger seinen linken Gegner an (Fall a). Wenn der Verteidiger aufnehmen muß, so greift sein linker Gegner den Partner dieses Verteidigers an (Fall b).

Im Spiel zu viert darf der Partner des jeweiligen Angreifers helfend eingreifen. Wenn der Angreifer in seiner Hand keine passende Karte mehr für die Fortsetzung des Angriffes hat, so fragt er seinen Partner: „Kannst du?" Dann darf der Partner, sofern er Karten der schon ausliegenden Werte besitzt, demselben Verteidiger weitere Karten vorspielen, die gedeckt werden müssen. Aber auch in solch einem Fall gilt der Angriff als abgewehrt, wenn der Verteidiger insgesamt 6 Karten gedeckt hat!

Wenn ein Teilnehmer ausscheidet, wickelt sich das weitere Spiel selbstverständlich nicht wie bei dem üblichen Spiel zu dritt ab. Immerhin bilden noch 2 Spieler eine Partei, und sie werden ihre Handlungen aufeinander einstellen. Wer beim Ausscheiden des ersten Spielers wen weiter angreift, ist jetzt sicher schon klar.

Abb. 9



Fall a: Der Angreifer scheidet aus. Der Verteidiger kann alle Karten decken und greift seinen linken Gegner an (vergleiche Abb. 8, Fall a).

Fall b: Der Angreifer scheidet aus. Der verteidiger kann nicht decken und nimmt auf. Sein Partner wird vom letzten Gegner angegriffen (vergleiche Abb. 8, Fall b).

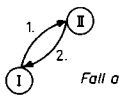
Fall c: Der Verteidiger wehrt ab und scheidet aus. Wäre er im Spiel geblieben, so müßte er jetzt seinen linken Gegner angreifen. Deshalb greift, sozusagen stellvertretend, sein Partner diesen Gegner an (Abb. 9).

Fall d: Der Angreifer bittet durch „Kannst du?" den Partner, ihn zu unterstützen. Der Partner wird danach seine Karten los und scheidet aus. Der Verteidiger wehrt ab und wird selbst Angreifer gegen den letzten Gegner (Abb. 9).

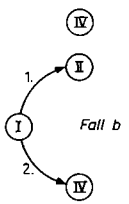
Fall e: Wie im Fall d scheidet der Partner des Angreifers aus. Der Verteidiger muß aber aufnehmen. Nach Aufnahme wird ja stets der Partner des Verteidigers angegriffen. Also greift jetzt der Angreifer den anderen Gegner an (Abb. 9).

Das weitere Spiel zu dritt ergibt sich ebenfalls sinngemäß aus den 2 Grundregeln. Die Besonderheit liegt eben nur darin, daß ein Spieler ausgeschieden ist und demzufolge der Angriff sich gegen den anderen Spieler richtet beziehungsweise dieser einsame Gegner die Rolle seines Partners mit übernimmt. Um keine Zweifel aufkommen zu lassen, sollen zu guter Letzt auch noch diese Möglichkeiten veranschaulicht werden.

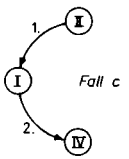
Abb. 10



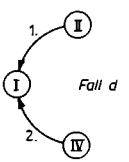
Fall a: Der einsame Gegner greift an. Der Verteidiger wehrt ab und greift selber an.



Fall b: Der einsame Gegner greift an. Der Verteidiger nimmt auf, worauf der einsame Gegner den anderen Spieler angreift.



Fall c: Der einsame Gegner wird angegriffen und wehrt ab. Er greift den anderen Spieler an.



Fall d: Der einsame Gegner wird angegriffen und muß aufnehmen. Er wird vom anderen Spieler angegriffen.

Beim Ausscheiden des nächsten Spielers bleiben entweder 2 Spieler ein und derselben Partei übrig, die dann beide Durak sind, oder es bleibt von jeder Partei ein Spieler übrig, die das eingangs beschriebene Spiel zu zweit fortsetzen.

Durak mit 5 oder 6 Spielern soll hier nicht erläutert werden. Es sei nur soviel gesagt, daß in der Partie zu fünft jeder auf eigene Faust spielt und daß bei 6 Spielern 3 gegen 3 kämpfen, wobei rechts und links von jedem Spieler immer je ein Gegner sitzt.

Wie bei vielen anderen Spielen ist die Beschreibung der Regeln komplizierter als der Spielgang selbst. Am besten ist, wir nehmen die Karten und versuchen gleich zu spielen. Dabei stellt sich schnell heraus, daß es oft günstig ist, wenn wir

in der Rolle des Verteidigers mehrmals freiwillig Karten aufnehmen. Auf diese Weise bringen wir uns in den Besitz vieler Karten und haben für einen eigenen Angriff bessere Möglichkeiten. Besonders vorteilhaft ist die freiwillige Aufnahme hoher Karten. Mit ihnen kann man ja später sehr gut gegnerische Karten decken. Vor allem kommt es darauf an, sich gut auf den Kampf vorzubereiten, wenn der Talon aufgebraucht sein wird und keine Karten mehr zur Aufbesserung des Blattes gezogen werden können.

Nach einigen Spielen wird Durak sicherlich verstanden werden. Vielleicht können wir uns dann schon zur „Feuertaufe" auf ein Spielchen mit Freunden aus der Sowjetunion einlassen. Daß wir anfänglich öfter Durak werden, zeugt dann bestimmt nicht von der eigenen Unfähigkeit, sondern vielmehr von der Meisterschaft, die die Menschen dieses Landes auch in dieser Hinsicht entwickeln.

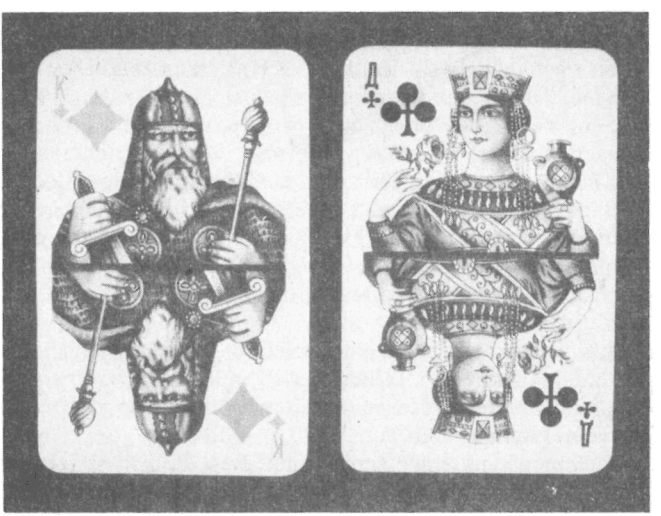


Abb. 11: Historische Spielkarten aus der Sowjetunion

Mit vier Trumpffarben

Dieses sehr lustige Spiel kommt aus der befreundeten Tschechoslowakei, wo es besonders bei der Jugend beliebt ist. Das ist auch gar nicht verwunderlich, denn *Dudák,* zu deutsch soviel wie Dudelsackpfeifer, wird flott gespielt und bringt ständig Überraschungen für alle Teilnehmer. Am besten spielt sich Dudák zu viert. Doch können auch 3 oder 2 Spieler teilnehmen. Sie benutzen ein Skatblatt. Die Reihenfolge in allen 4 Farben ist A, K, D, B, 10, 9, 8, 7. Die Karten haben keinen Augenwert. Das Ziel des Spieles besteht darin, durch Auslegen die Karten möglichst schnell loszuwerden. Wer nämlich zum Schluß als einziger noch Karten in der Hand hält, muß als Verlierer 1 Minuspunkt einstecken.

Jeder Dudákspieler bekommt 8 Karten. Vorhand spielt eine beliebige Karte an. Der Nachbar muß unbedingt übernehmen, also eine höhere Karte darauflegen, und noch eine beliebige zweite Karte auf den Stapel werfen. Der dritte Spieler und Hinterhand tun dasselbe: übernehmen und eine zweite Karte zugeben. So geht es rechtsherum weiter. Auf diese Weise wird jeder meistens 2 Karten los, bis ein Spieler schließlich als Verlierer übrigbleibt. Aber eben nur meistens, denn wer kann schon jedesmal übernehmen? Da braucht der Vordermann nur ein As als zweite Karte auszulegen, und schon ist es vorbei mit dem Übernehmen. — Wer nicht übernehmen kann oder nicht übernehmen will, muß so lange Karten vom Abwurfstapel nehmen, bis eine erscheint, die er mit einer Karte aus der Hand übernehmen kann oder möchte, ganz nach Belieben. Mancher Spieler nimmt natürlich gern auch freiwillig Karten vom Haufen, um bestimmte Karten zu sammeln.

Nun kommt der Clou des Spieles. Zu einem beliebigen Augenblick darf jeder Teilnehmer irgendeine Farbe zu seiner persönlichen Trumpffarbe erklären, zum Beispiel: „Herz ist mein Trumpf!" Ab dann muß er jede Karte, die er nicht übernehmen kann, mit einem Trumpf stechen. Ein Abnehmen vom Haufen, bis eine passende Karte erscheint, ist jetzt nicht mehr erlaubt. Ein Beispiel: Spieler I hat eine vorgespielte ♢ 9 mit ♢ D übernommen und als zweite Karte ♠ K

darauf gelegt. Spieler II, der bisher viele Kreuzkarten gesammelt hat und ♠ K nicht übernehmen kann, ruft: „Kreuz ist mein Trumpf!", sticht ♠ K gleich mit ♣ 8 und legt ♡ B darauf. Spieler III ist an der Reihe und so fort.

Nicht selten gibt es im Spiel 4 Trumpffarben, doch ist es ebenfalls erlaubt, die Trumpffarbe eines anderen Spielers auch zur eigenen Trumpffarbe zu ernennen. Das sollte man sich aber reiflich überlegen, denn das führt zu einem sehr scharfen Kampf. Überhaupt darf die persönliche Trumpffarbe nicht voreilig bestimmt werden. Wer weder übernehmen noch stechen kann, muß den ganzen Stapel aufnehmen. Also Vorsicht! Leicht bekommt man auch vom Vordermann eine hohe Karte der eigenen Trumpffarbe vorgespielt, die man nicht überstechen kann. Ist bis dahin der Stapel ordentlich angewachsen, werden sich die Mitspieler ihre Schadenfreude kaum verkneifen können.

Selbstverständlich ist ein Spieler, der nicht übernehmen kann und noch Karten seiner Trumpffarbe besitzt, zum Stechen nicht verpflichtet. Falls im Abwurfhaufen viele hohe Karten und mehrere eigene Trümpfe liegen, lohnt es sich, ihn aufzunehmen.

Nach Aufnahme des Haufens liegt keine Karte mehr auf dem Tisch. Der nächste Spieler legt darum wie bei Spielbeginn nur eine Karte aus. Sein linker Nachbar übernimmt oder sticht wie üblich, legt eine zweite Karte darauf usw.

Übernimmt oder sticht ein Spieler die vorgespielte Karte mit seiner einzigen, letzten Karte, so heißt das *Abstich.* Der abgestochene Haufen wird verdeckt beiseite gelegt und darf bis Spielschluß nicht mehr verwendet werden. Der Spieler scheidet aus. Die anderen spielen weiter. — Wenn aber ein Spieler noch 2 Karten besitzt, mit einer übernimmt oder sticht und mit der anderen fertigmacht, so ist das kein Abstich. Der Spieler darf zwar gleichfalls ausscheiden, doch bleibt der Haufen im Spiel. Der nächste Spieler muß wie üblich fortsetzen. Wir dürfen also immer nur mit der einzigen und letzten Karte abstechen.

Es kann durchaus geschehen, daß ein Spieler durch Auslegen seiner letzten Karte fertigmacht, nachdem sein Vordermann den Haufen aufgenommen oder abgestochen hat.

Auch das gilt nicht als Abstich. Die Karte bleibt im Spiel und bildet die Grundlage für den neuen Abwurfhaufen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Teilnehmer bis auf einen ausgeschieden sind. Der Schriftführer schreibt ihm 1 Minuspunkt an. Der linke Nachbar des vorigen Gebers sammelt die Karten ein, mischt sie, läßt abheben und gibt zum nächsten Spiel. Nach mehreren Spielen wird der Sieger ermittelt. Es ist natürlich derjenige mit den wenigsten Punkten.

Dudák wird gewiß viel Freude bereiten. Und wer in die Tschechoslowakei fährt, sollte es damit bei seinen Freunden und Bekannten ruhig einmal versuchen. Auch so kommt man sich näher. Darum: Zahrejme si v karty! — Machen wir ein Spielchen!

Die mächtigen Sieben

Auch das folgende Spiel hat sehr ungewöhnliche Regeln und ist ein weiterer Beweis für die Unerschöpflichkeit der kleinen Welt der Kartenspiele. Es heißt *Sedma.* Dieses tschechische Wörtchen bedeutet „Sieben". Ob das Spiel aber wirklich wie das eben beschriebene Dudák aus der Tschechoslowakei stammt, ist nicht gewiß und auch gar nicht so entscheidend. Auf jeden Fall ist Sedma sehr unterhaltsam, spannend und dennoch ganz leicht zu erlernen. 4 Spieler nehmen teil, von denen sich je 2 als Verbündete gegenübersitzen. In der Sitzrunde I, II, III und IV spielen I und III zusammen gegen II und IV. Es wird ein Blatt von 32 Karten benutzt. Die Vollen, wie die 4 Asse und die 4 Zehnen heißen, zählen je 10 Punkte. Die anderen Karten haben keinen Zählwert. Die beiden Parteien werden deshalb alles daran setzen, die Vollen zu fangen. Wer den letzten Stich macht, bekommt 10 Punkte. Demnach sind 90 Punkte im Spiel.

Jeder Spieler bekommt 8 Karten. Vorhand spielt an. Reihum gibt jeder eine Karte zu. Wer den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus usw. bis zum achten Stich. Das Besondere

gegenüber den allgemein bekannten Kartenspielen, zum Beispiel Skat, Doppelkopf, Rommé, oder den meisten hier beschriebenen Spielen, wie etwa Durak, Dudák, Tarock, besteht darin, daß bei Sedma die Farben keine Bedeutung haben und außerdem höhere Karten nichts, aber auch gar nichts gegen niedere ausrichten können. Die Grundregel lautet nämlich: Eine Karte eines bestimmten Wertes kann nur mit einer Karte desselben Wertes übernommen werden. Eine Dame kann man demnach nur mit einer Dame fangen, eine 10 nur mit einer 10 und so weiter. Zwei Beispiele mögen das verdeutlichen:

I spielt 9 aus; II — D; III — 8; IV — D. Den Stich bekommt Spieler I, denn seine 9 wurde von keiner anderen 9 übernommen. Der Stich bringt keine Punkte.

I spielt 9 aus; II — D; III — 10; IV — 9. Den Stich bekommt Spieler IV. Er hat die von I ausgespielte 9 mit einer 9 übernommen. Die Spieler II und III haben nur abgeworfen, III sogar eine Volle, so daß der Stich 10 Punkte einbringt.

Grundsätzlich darf man zu einer ausgespielten Karte jede beliebige Karte zugeben. Ein Bedienen gibt es also nicht. Spielt III beispielsweise eine Dame aus, so kann IV, der auch eine Dame hat, mit ihr übernehmen, muß aber nicht.

Eine Ausnahme von der Grundregel sind die 4 Sieben. Sie sind ständige und einzige Trümpfe des Spieles und damit die höchsten Karten, wenngleich sie keinen einzigen Punkt zählen. Mit einer 7 kann man also nicht nur jede vorher ausgespielte 7 übernehmen, sondern auch jede Karte stechen.

II spielt 10 aus; III — 10; IV — 7; I — 7. Den Stich bekommt Spieler I, nachdem IV die 10 von III mit einer 7 gestochen hat. Der Stich bringt der Partei I/III 20 Punkte oder, falls es der letzte Stich war, 30 Punkte.

Damit sind auch schon alle Regeln erläutert, und das praktische Spielen kann beginnen. Es wird aber nicht von Schaden sein, zunächst das folgende Musterspiel durchzuspielen, um jede Unsicherheit in der Anwendung der Regeln zu beseitigen. Hier die Kartenverteilung:

Spieler III
7, A, A, 10,
10, K, 9, 8

Spieler II
7, 7, A, A,
K, K, D, D

Spieler IV (Geber)
7, 10, 10, D,
B, B, B, 9

Spieler I
K, D, B, 9,
9, 8, 8, 8

1. Stich: I — 8; II — D; III — 10 (Vielleicht hat IV keine 8 und muß eine 7 verbrauchen.); IV — 7. IV macht den Stich mit 10 Punkten.
2. Stich: IV — B; I — B; (Das bringt II in Verlegenheit. Wirft II ab, so gibt III eine Volle zu. Sticht II mit 7, so wirft III 9 oder 8 ab.); II — D; III — 10. I macht den Stich mit 10 Punkten.
3. Stich: I — 8; II — 7 (Was sonst? Wirft II ab, so gibt III eine Volle zu, damit IV mit 7 sticht oder, wenn er keine 7 hat, abwirft.); III — 9; IV — 10. II macht den Stich mit 10 Punkten.
4. Stich: II — K; III — K; IV — 9; I — K. I macht den Stich mit 0 Punkten.
5. Stich: I — 8; II — K; III — A (Das zwingt IV zum Stechen, falls er eine 7 hat.); IV — D. I macht den Stich mit 10 Punkten.
6. Stich: I — 9; II — 7; III — 8 (Nicht mit 7 stechen, weil dann die Gegner gewinnen!); IV — 10. II macht den Stich mit 10 Punkten.
7. Stich: II — A; III — A; IV — B; I — D. III macht den Stich mit 20 Punkten.

8. Stich: III — 7; IV — B; I — 9; II — A. III macht den Stich mit 20 Punkten.

Die Partei I/III gewinnt mit 60 Punkten, während die Partei II/IV nur 30 Punkte erreichen konnte. Der Schriftführer trägt diese Punkte in die Spieltabelle ein. Die Punkte bekommt natürlich jeder Spieler der betreffenden Partei, also:

I	II	III	IV
60	30	60	30

Die Punkte des nächsten und jedes weiteren Spieles werden fortlaufend addiert, so daß jederzeit der Spielstand ablesbar ist. Nach jeweils 4 Spielen wechseln die Teilnehmer ihre Plätze, etwa I, III, II, IV, so daß im Laufe der Partie jeder wenigstens einmal mit jedem eine Partei bildet. Sieger ist natürlich, wer nach einer bestimmten Serie von Spielen, frühestens aber nach 12 Spielen, die meisten Punkte aufzuweisen hat.

Zwar sind die Regeln einfach, doch wird jeder bald merken, daß bei Sedma ein gutes Gedächtnis sehr viel entscheidet. Wer sich nicht gemerkt hat, welche Karten schon verbraucht sind, wird schwerlich seine Karten richtig spielen können. Auch hier macht nur Übung den Meister.

Frisch gewagt...

... ist halb gewonnen. — So lautet ein altes Sprichwort. Auf jeden Fall muß es aber in dem folgenden Spiel etwas abgeändert werden: Frisch gewagt ist fast gewonnen. Für das Spiel, das wir jetzt kennenlernen werden, brauchen wir in der Tat Wagemut. Hier dürfen wir nicht zaudern, sondern müssen jede Gelegenheit kurzentschlossen beim Schopfe fassen. Es stammt aus Frankreich, wo es Anfang des 19. Jahrhunderts entstanden sein soll. Es ist für 2 Teilnehmer bestimmt, und weil zu Beginn jeder Spieler ihm ungünstig erscheinende Karten zur Seite legen und dafür neue Karten ziehen darf,

wurde es *Ecarté* getauft. Auf französisch heißt „weglegen" nämlich „écarter".

Es werden 32 Karten gebraucht. Mit einer einzigen Ausnahme gilt in allen 4 Farben die natürliche Rangordnung. Das As rückt zwischen Bube und 10, so daß die Könige in ihren Farben die Spitzenkarten darstellen. Wir müssen uns diese ungewohnte Reihenfolge gut einprägen: K, D, B, A, 10, 9, 8, 7. Ecarté ist ein reines Stichspiel. Die Karten haben darum keinen Augenwert.

Der Geber gibt seinem Gegenüber, der Vorhand, und sich 2 Karten und dann 3 Karten, insgesamt also je 5. Die nächste Karte vom Restpacken, dem sogenannten Talon, legt er offen in die Mitte. Sie zeigt an, welche Farbe in diesem Spiel Trumpf ist. Deckt er dabei zufällig den Trumpfkönig auf, darf er sich bereits 1 Punkt gutschreiben. Dann legt der Geber den Talon verdeckt auf den Tisch, und zwar quer über die Trumpfkarte.

Beide Spieler nehmen ihr Blatt auf. Wenn ein Spieler zufällig den Trumpfkönig in der Hand hat, kann er ihn vorzeigen und sich 1 Punkt notieren. Wie gesagt, er kann. Unter Umständen möchte er ihn jedoch verheimlichen und wird ihn nicht vorzeigen. Zeigt er ihn aber, dann hat dies noch vor dem Tauschen und dem Anspiel zu geschehen. Nun schätzen die Spieler ab, ob sie von den möglichen 5 Stichen wenigstens 3, vielleicht sogar 4 oder alle 5 machen können. Glaubt Vorhand, die Stichmehrheit zu erreichen, spielt er sofort an. Ist er zu schwach dazu, fragt er, ob er tauschen darf: „Darf ich?" Lehnt Hinterhand, der Geber, mit „Nein!" ab, muß Vorhand sofort spielen. Erlaubt Hinterhand einen Tausch, indem er „ja!" ruft, kann Vorhand beliebig viele Karten seines Blattes verdeckt weglegen und genauso viele vom Talon ziehen. Das gleiche Recht hat danach Hinterhand. Vorhand kann nun anspielen oder — mit Zustimmung — erneut tauschen. Es darf also mehrmals getauscht werden. Allerdings muß Hinterhand jedesmal den Tausch gestatten. Und das wird er nur tun, wenn er selbst tauschen möchte. Andernfalls wird er durch „Nein!" Vorhand zum Anspiel zwingen. Zu häufiges Tauschen nützt auch dem Gegner! Deshalb ist es immer ratsam, mit einem halbwegs tauglichen

Blatt ohne Tausch oder nur mit einem Tausch zu spielen. Sollte trotzdem mehrmals getauscht werden, so darf auch der unter dem Talon liegende Trumpf zum Schluß genommen werden.

Vorhand spielt an, Hinterhand gibt zu. Wer den Stich macht, spielt aus usw. Farbe ist zu bedienen. Bei einer Fehlfarbe darf man entweder mit einem Trumpf stechen oder eine beliebige Karte abwerfen. Ist Trumpf angespielt worden, muß natürlich mit Trumpf bedient werden, solange das möglich ist.

Wer die Stichmehrheit hat, ist Sieger. Er erhält für 3 oder 4 Stiche 1 Punkt und für 5 Stiche, den Durchmarsch, 2 Punkte. Allerdings gilt das uneingeschränkt nur, wenn wenigstens einmal getauscht worden ist. Spielt Vorhand ohne Tausch an, so bekommt der Gegner, wenn Vorhand verliert, stets 2 Punkte, also auch mit nur 3 oder 4 Stichen. Verweigert Hinterhand bereits den ersten Tausch, so verpflichtet er sich damit zu gewinnen. Mißglückt diese Absicht, so gewinnt Vorhand für 3, 4 oder 5 Stiche 2 Punkte. Wir haben es also mit einer sehr ausgeklügelten Sache zu tun. Einerseits werden wir danach streben, nicht zu tauschen, weil dann auch der Gegner nicht tauschen darf. Andererseits bekommt dann, wenn wir nicht getauscht haben und verlieren, der Gegner in jedem Fall 2 Punkte.

Gewöhnlich wird Ecarté in Partien gespielt. Eine Partie besteht aus mehreren Einzelspielen und dauert so lange, bis einer der beiden Teilnehmer 5 Punkte erreicht hat. In einem Spiel kann man ja bestenfalls 3 Punkte einstecken: durch das Aufdecken oder Vorzeigen des Trumpfkönigs (1 Punkt) und durch einen Durchmarsch oder einen Sieg, wenn der Gegner nicht tauschen wollte beziehungsweise das Tauschen nicht gestattet hat (2 Punkte). Gewöhnlich wird uns ein Spiel, wenn wir es gewinnen, nur 1 Punkt für 3 oder 4 Stiche einbringen. Der Durchmarsch wird uns seltener gelingen, und den Trumpfkönig aufzudecken oder in das Blatt zu bekommen wird uns noch viel weniger glücken.

Bei Ecarté kann auf das Anschreiben verzichtet werden. Es genügt, wenn wir 8 Zündhölzer als Spielmarken in die Mitte legen. Nach jedem Spiel nimmt sich der Gewinner

die den erreichten Punkten entsprechende Anzahl Hölzer und legt sie vor sich auf den Tisch. Ist eine Partie beendet, kommen die „Spielmarken" wieder in die Mitte.

Das Geheimnis des Altars

Spielkarten werden gekauft, damit man mit ihnen spielen kann. Sie werden abgenutzt und weggeworfen. So ist es heute, und so war es früher, vor Jahrhunderten. Allerdings wurden die Spielkarten im Mittelalter auch auf andere Art und Weise „verbraucht": Zusammen mit Würfel- und Brettspielen wurden sie nicht selten in größerer Zahl ins Feuer geworfen, um — wie die Kirche predigte -- das Böse von der Menschheit fernzuhalten. Sehr viele der aus früheren Zeiten erhalten gebliebenen Karten wurden deshalb durch reinen Zufall gefunden. Da Papier sehr kostbar war, wurden verdruckte und beim Druck beschädigte Bogen mit Spielkarten nicht etwa weggeworfen, sondern in der Buchbinderei verwendet. Oft erst Jahrhunderte später fanden Bücherrestauratoren in den beschädigten Einbänden solche Druckbogen. Das Erscheinungsjahr des Buches gab dann mitunter ziemlich genau an, aus welcher Zeit diese Karten stammen. Spielkarten fand man aber auch in alten Truhen und Schränken und, wie folgende Begebenheit aus den sechziger Jahren unseres Jahrhunderts zeigen soll, sogar in altersschwachen Bauwerken.

Das Gemäuer des Bethauses eines uralten Klosters in der Nähe der polnischen Stadt Kraków bekam einen großen Riß. Da der wertvolle Altar von der Zerstörung bedroht war, mußte ein Fachmann her. Es kam Doktor Zin, Dozent am Polytechnischen Institut Kraków. Er stellte fest, daß undichte Wasserleitungen im Laufe der Jahre die Wand aufgeweicht hatten. Das Bethaus mußte sofort instand gesetzt werden. Dies konnte aber nur geschehen, wenn man vorher den angrenzenden schweren Altar zerlegen würde. Der Altar stammte aus der Zeit von Ende des 16. Jahrhunderts bis Anfang des 17. Jahrhunderts. Die Holzteile waren morsch

oder hatten sich schon an vielen Stellen in Pulver verwandelt. Mitten in der Arbeit brach mit fürchterlichem Lärm ein großer Teil des geschichtlich so bedeutsamen Altars heraus und stürzte zu Boden. Nachdem sich die dichte Staubwolke verzogen hatte, entdeckten Doktor Zin und seine Mitarbeiter ... Spielkarten! Sie waren zum Teil noch gut erhalten, die Bilder und Farbzeichen auf vielen Karten noch deutlich erkennbar. Es handelte sich um ein Spiel mit deutschen Farben. Der Schell-König saß auf einem klobigen Thron, Rot-Ober hielt ein Herz in der ausgestreckten Rechten. Auf den Augenkarten verbanden geschwungene Linien die Eicheln, Blätter, Herzen und Schellen zu Trauben. Schließlich fand sich in den Trümmern auch noch ein Papierfetzen, der Antwort gab, wie die Spielkarten in den Altar gelangt waren. Mit einiger Mühe konnten Bruchstücke einzelner Sätze entziffert werden: „... Wehe meiner armen Seele ..., und ich beschloß, lieber umzukommen, als sie in die Hand zu nehmen ... die ganze Verachtung treffe mich ... Allesamt nun opfere ich sie Gott ..." Ein reuiger Sünder hatte sie also in den Altar einbauen lassen. Ob er dann wirklich nicht mehr Karten spielte, weiß niemand zu sagen.

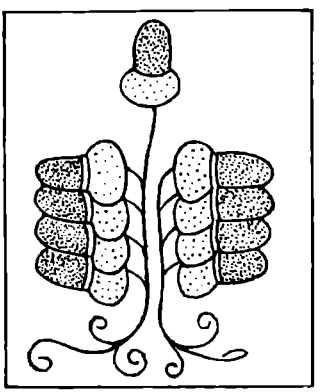


Abb. 12: Zwei Fundkarten — Eichel-9 und Rot-Ober

Mit Bauer, Nell und Banner

Jetzt ist es an der Zeit, die schweizerischen Karten vorzustellen und zugleich ein Spiel mit ihnen zu beschreiben, das sich in der Schweiz und in einigen Gegenden Österreichs großer Beliebtheit erfreut. Das schweizerische Blatt mit den schon bekannten Farben Eichel, Schild, Rose und Schelle hat 36 Karten. Angeführt wird jede Farbe von der Sau, die dem As im französischen Blatt entspricht. Ihr folgen König, Ober und Unter, Banner, 9, 8, 7 und 6. Das Banner entspricht der 10, nur sind auf der Karte nicht die sonst gewohnten 10 Farbzeichen abgebildet, sondern es ist eben ein Banner, eine im Winde sich entfaltende Fahne abgebildet.

Jaß, das Nationalspiel der Schweizer, wird in vielen Abarten und Zusätzen gespielt. Im folgenden kann deshalb nur eine Grundform angeboten werden. An diesem sehr unterhaltsamen Melde- und Augenspiel können sich 3 oder 4 Spieler beteiligen. Die Regeln werden zunächst für das *Spiel zu dritt* beschrieben.

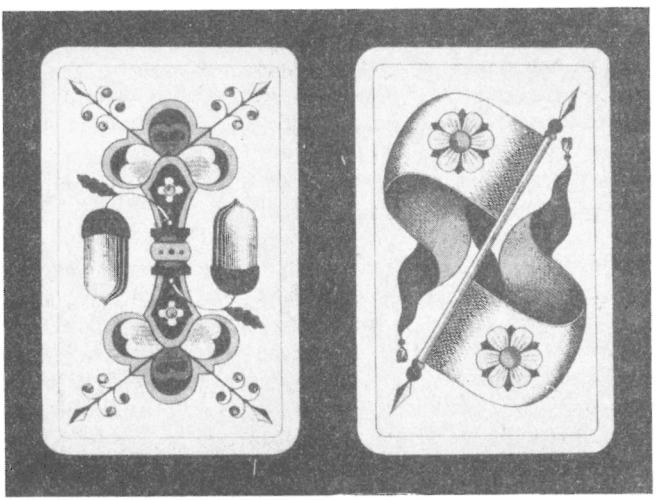


Abb. 13: Schweizerische Karten — Eichel-Sau und Rosen-Banner

Der Geber teilt in 3 Runden je 3 Karten aus, so daß er und die beiden anderen Spieler 9 Karten in ihren Händen halten. Die restlichen 9 werden verdeckt als „Blinder" in die Mitte gelegt. Die oberste Karte des Blinden deckt der Geber zur Bestimmung der Trumpffarbe auf. Der Besitzer der Trumpf-6 darf die aufgedeckte Karte gegen diese eintauschen. Allerdings muß er das tun, bevor zum ersten Stich ausgespielt wird. Wenn Vorhand mit seinem Blatt nicht zufrieden ist, darf er es verdeckt beiseite legen und sich dafür den Blinden mit der aufgedeckten Trumpfkarte nehmen in der Hoffnung, bessere Karten zu bekommen. Will er den Blinden nicht, darf Mittelhand tauschen. Sollte auch dieser Spieler verzichten, erhält Hinterhand — der Geber — das Recht zum Tauschen. Stets darf man aber nur den ganzen Blinden nehmen. Verzichten alle Spieler auf den Tausch, legt der Geber den Blinden mit der aufgedeckten Karte unbesehen beiseite.

Die Rangordnung der Karten in den Nebenfarben ist: Sau, König, Ober, Unter, Banner, 9, 8, 7, 6. In der Trumpffarbe sind die Karten etwas anders geordnet. Höchste Karte ist der Trumpf-Unter, genannt Jaß oder Bauer. Ihm folgt die Trumpf-9, die Nell. Dann kommen Sau, König, Ober, Banner, 8, 7 und 6. Zunächst wird gewiesen oder, wie es bei uns heißt, gemeldet. Es dürfen folgende Kartenkombinationen gemeldet werden: Folgen, das sind 3 und mehr gleichfarbige, im Wert lückenlos aufsteigende Karten, und Vierlinge, das sind 4 gleichwertige Karten mit Ausnahme von 8, 7 und 6. Sie zählen:

Folgen

Dreiblatt (zum Beispiel Ober, Unter, Banner)	= 20 Punkte
Vierblatt (zum Beispiel Unter, Banner, 9, 8)	= 50 Punkte
Fünfblatt	= 100 Punkte
Sechsblatt	= 150 Punkte
Siebenblatt	= 200 Punkte
Achtblatt	= 250 Punkte
Neunblatt	= 300 Punkte

Vierlinge

4 Unter	= 200 Punkte
4 Neunen	= 150 Punkte
4 Säue, Könige, Ober oder Banner	= 100 Punkte

Vorhand beginnt mit dem Melden. Er und jeder nach ihm nennt dabei nur die jeweils höchste Kombination in der Hand, also jene mit der höheren Punktzahl. Man sagt aber nicht die konkreten Karten an, sondern nur die Art der jeweiligen Kombination, zum Beispiel Dreiblatt oder Vierling. Die Meldung mit der höchsten Punktzahl entscheidet. Sagen 2 Spieler eine Meldung mit gleicher Punktzahl an, dann entscheidet die größere Kartenzahl. Ist auch die Kartenzahl gleich, dann ist die Meldung in Trumpf höher. Falls keine Meldung in Trumpf vorliegt, gilt die zuerst genannte als höher. Die Meldung von Vorhand ginge also über eine gleichwertige von Mittel- oder Hinterhand. Wer die höchste Meldung hat, notiert ihre Punktzahl.

Jetzt beginnt das Abspiel. Vorhand spielt an. Man muß bedienen und — wenn man kann — übernehmen. Hat Vorhand Eichel-9 ausgespielt, muß Mittelhand, der in derselben Farbe 7 und Banner besitzt, unbedingt mit Banner übernehmen. Die gleiche Pflicht hat auch Hinterhand. Wer nicht bedienen kann, muß auf jeden Fall mit Trumpf stechen. Erst wenn man weder bedienen noch stechen kann, darf man beliebig abwerfen. Wurde Trumpf gespielt, muß auch bedient und — wenn möglich — übernommen, also übertrumpft werden. Wer den Stich macht, spielt zum nächsten aus.

Trumpf-König und Trumpf-Ober in der Hand eines Spielers heißen Stöcke. Sie bringen ihm 20 Punkte ein, allerdings erst, wenn die zweite Karte davon in einen Stich gegeben wird, nachdem die erste schon früher gespielt worden ist. Hat Mittelhand die Stöcke und ist eine Stockkarte schon gespielt, so ruft der Spieler „Stöcke!", sobald er die andere ausspielt oder zugibt.

Besonders wertvoll ist der Jaß, nicht nur, weil er als höchste Karte des Spiels seinem Besitzer 20 Punkte einbringt. Man darf ihn jederzeit verleugnen, braucht ihn also nicht zum Stechen einer Fehlfarbe oder zum Übertrumpfen zu nehmen. Wenn sein Besitzer einen kleineren Trumpf hat, gibt er diesen zu, wenn er will. Hat der Spieler den Jaß als einzigen Trumpf, darf er auf eine Fehlfarbe beliebig abwerfen, so, als hätte er gar keinen Trumpf. Man darf den Jaß zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, ganz gleich, welche

Farbe ausgespielt wurde. Er ist deshalb ein sehr gefährlicher Geselle für die Gegenspieler. Dem Besitzer bringt er nicht selten einen ganz fetten Stich ein. Liegen schon Banner und Sau auf dem Tisch, dann lohnt es sich, mit dem Jaß zu stechen. Der Bauer hat eine ausgezeichnete Ernte, nämlich 41 Augen!

Einen mehr als fragwürdigen Wert hat das Banner. Es kommt seinem Besitzer kaum zugute. Kann es doch trotz seiner hohen Augenzahl jederzeit von Unter, Ober und König gefangen werden. Da ist stets besondere Vorsicht geboten.

Nach dem neunten Stich zählt jeder Spieler die Augen in seinen Stichen. Man berechnet für

Sau	11 Augen,
König	4 Augen,
Ober	3 Augen,
Unter	2 Augen,
Banner	10 Augen,
9, 8, 7, 6	0 Augen.

Jaß und Nell, die die Trumpffarbe anführen, zählen natürlich nicht wie Unter und 9 in den Nebenfarben, sondern

Jaß (Bauer)	20 Augen,
9 (Nell)	14 Augen.

Somit ergibt sich eine Augensumme von 152. Jeder Teilnehmer addiert die davon eroberten Augen zu den eventuell für eine Meldung oder die Stöcke erhaltenen Punkten. Das nächste Spiel kann beginnen. Wer als erster 500 Punkte oder eine andere Grenze erreicht, ist Sieger.

Nun soll noch kurz *Jaß zu viert* erklärt werden. Die 36 Karten werden vollständig aufgeteilt, so daß auch das Tauschen des Blinden entfällt. Ihn gibt es ja nicht mehr. Die Trumpffarbe wird durch die letzte ausgeteilte Karte bestimmt. Der Geber, der sie bekommt, zeigt sie kurz vor. Der besondere Reiz des Spieles zu viert liegt darin, daß jeweils 2 Teilnehmer zusammen spielen und gegen die beiden anderen antreten. Zwei sich gegenübersitzende Spieler bilden stets eine Partei, die so lange bestehen bleibt, bis 1 000 Punkte durch Meldungen, Stöcke und Stiche erreicht wurden.

Es wird zunächst gemeldet. Vorhand spielt aus, und so geht es weiter wie im Spiel zu dritt. Da aber in Parteien

gespielt wird, kommt es sehr darauf an, daß sich die Partner gut unterstützen. Wenn eine Partei in einem Spiel Durchmarsch macht, also alle 9 Stiche bekommt, darf sie sich zusätzlich eine Prämie von 100 anschreiben.

Nun heißt es aber probieren, um schnell ein guter Jasser zu werden! Es versteht sich von selbst, daß Jaß auch mit einem französischen Blatt gespielt werden kann.

Mit Stäben und Schwertern

Weiter vorn war bereits die Rede von den spanisch-italienischen Farbzeichen, die heute in Italien, Spanien, Portugal, Südamerika, Mittelamerika und vereinzelt auch in anderen Ländern und Erdteilen gebräuchlich sind. Ein Blatt mit diesen Farben besteht gewöhnlich aus 40 Karten, und zwar

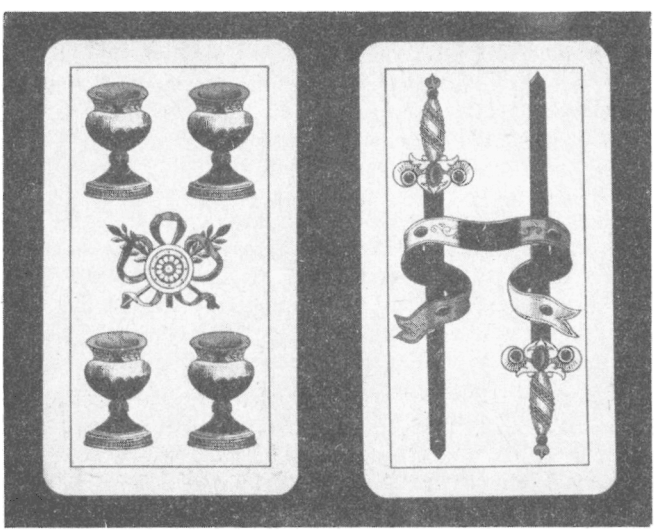


Abb. 14: Becher-4 und Schwerter-2 eines italienischen Blattes

10 in jeder Farbe. Da ist zunächst das As, nur mit einem einzigen Farbzeichen — Stab, Schwert, Becher oder Münze — versehen, oft reich verziert. Dem As folgt der König, oft mit kostbarem, bis zur Erde reichendem Umhang. Unter ihm steht eine Streitmacht, nämlich die Kavallerie, vertreten durch den Reiter, und die Infanterie, dargestellt von einem Fußsoldaten, dem Knappen. Ihnen schließen sich die Luschen an: 7, 6, 5, 4, 3, 2. Reiter und Knappe entsprechen voll der Dame und dem Buben im französischen Blatt, so daß sich jedes in den genannten Ländern gepflegte Spiel ohne weiteres mit französischen Karten aus einem Romméblatt spielen läßt.

Ein Spiel, das mit diesen Karten gespielt wird, heißt *Briscola*. Es ist in Italien beliebt und verbreitet. Von den vielen Varianten soll hier nur eine beschrieben werden. Zu Briscola müssen sich auf jeden Fall 5 Spieler an den Tisch setzen. Die Rangordnung in den 4 Farben läßt sich ganz leicht einprägen, denn nur die 3 macht eine Ausnahme. Sie ist die zweithöchste Karte in ihrer Farbe, und so ergibt sich von oben nach unten die Reihenfolge As, 3, König, Reiter, Knappe, 7, 6, 5, 4, 2. Briscola ist ein Augenspiel. Da immer 2 gegen 3 Teilnehmer spielen, entspinnt sich jedesmal ein lebhafter Kampf um die Mehrheit der 120 Augen. Es zählen:

As	11 Augen,
3	10 Augen,
König	4 Augen,
Reiter	3 Augen,
Knappe	2 Augen,
7, 6, 5, 4, 2	0 Augen

Nach gründlichem Mischen und einmaligem Abheben bekommt jeder Spieler zweimal 4, also 8 Karten. Wenn alle ihre Karten nach Farbe und Wert geordnet haben, beginnt das Bieten. Jeder darf sich dabei um das Recht bewerben, die Trumpffarbe zu bestimmen. Bieten ist kein Zwang. Jedem ist freigestellt, etwas zu sagen oder zu passen, falls das Blatt zu schwach ist. Vorhand darf als erster bieten, dann der linke Nachbar von Vorhand usw. Der

Spieler, der an der Reihe ist und für sich und einen eventuellen Mitspieler einige Gewinnchancen ausrechnet, sagt eine Karte seiner beabsichtigten Trumpffarbe an, die er nicht besitzt, aber gut gebrauchen könnte. Allerdings darf er nur den Wert dieser Karte ausrufen, denn die gewünschte Trumpffarbe muß geheim bleiben. Glaubt er an einen Sieg mit Schwertern als Trumpffarbe und hat er darin beispielsweise As, Reiter, 7 und 2, so wird er sich ganz bestimmt die Schwerter-3 wünschen. Das bedeutet freilich nicht, daß er sie von jemand erhält. Er bekäme vielmehr, würden alle nach ihm passen, den Besitzer dieser Karte zum Mitspieler gegen die 3 anderen Teilnehmer. Zunächst kann er aber von einem anderen Spieler unterboten werden, ganz recht, unterboten werden. Jedes folgende Gebot muß nämlich die Ansage eines geringeren Kartenwertes enthalten. Das Bieten dauert reihum so lange, bis niemand mehr unterbieten kann. Sollte der Spieler, der zuerst „Drei!" gerufen hat, noch einmal zum Bieten kommen, und lautet das letzte Gebot „Sieben!", so kann er mit der angegebenen Schwerterfarbe bei genügend Nebenfarben durchaus „Sechs!" bieten. Wer aber einmal gepaßt hat, darf auch in den nächsten Bietrunden dieses Spieles nicht bieten.

Wer den niedrigsten Wert geboten hat, bestimmt die Trumpffarbe. Sein Verbündeter in diesem Spiel wird derjenige Spieler, welcher die zuletzt angesagte Karte in der Trumpffarbe besitzt. Dieser Mitspieler darf sich aber nicht durch Worte zu erkennen geben. Er muß vielmehr so spielen, daß sein Partner ihn „findet". Dieses Finden des Mitspielers ist, wie jeder bald selber merken wird, für den Trumpfbestimmer gar nicht so einfach. Am schnellsten findet er ihn, wenn jener die angerufene Trumpfkarte bald anspielt oder zugibt. Allerdings wissen dann auch die anderen 3 sofort, wer mit wem „geht", also zusammen spielt.

Vorhand spielt die erste Karte an. Farbe muß bedient werden. Hat ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht, darf er mit Trumpf stechen oder eine beliebige Karte abwerfen. Wer den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus. Die Spieler dürfen vor Spielschluß ihre Stiche nicht zusammenwerfen, selbst wenn sie längst wissen, wer zur eigenen Partei ge-

hört. Nach dem achten Stich zählt jede Partei die gemeinsam erzielte Augenzahl. Wenn die Zweierpartei, der Trumpfbestimmer mit seinem Mitspieler, 61 und mehr Augen hat, dürfen beide Spieler für den Gewinn 1 Strich unter ihrem Namen auf dem Anschreibblock machen. Erreichen sie nur 60 und weniger Augen, so bekommt jeder Spieler der Dreierpartei 1 Strich.

Der nächste Geber ist der linke Nachbar des ersten Gebers. Wieder wird geboten; wieder müssen sich die Parteien finden. Und gerade die Ungewißheit, mit wem man spielt, und die Pflicht des Mitspielers, durch kluges Spiel sich dem Trumpfbestimmer schnell und zugleich unauffällig zu erkennen zu geben, verleihen Briscola einigen Reiz.

Zunächst werden die Spieler Schwierigkeiten haben, die Stärke ihrer Blätter richtig zu beurteilen. Anfänglich werden sie übervorsichtig bieten. Sie werden aber bald erkennen, daß man nicht unbedingt die Hand voller Trümpfe haben muß. Es sind immer 10 Trümpfe auf die 5 Blätter verteilt, im Durchschnitt also 2 Trümpfe je Blatt. Ein Spieler, der 3 Trümpfe auf der Hand hat, liegt damit bereits über dem Durchschnitt. In der Tat können viele Spiele mit nur 3 Trümpfen bei entsprechend guten Nebenfarben gewonnen werden, zumal der Mitspieler immer mindestens einen Trumpf, den ausgerufenen, besitzt.

Wer Briscola erlernen möchte, braucht natürlich nicht erst zu warten, bis er — vielleicht im Schachzentrum in Leipzig — die besonderen Karten dafür aufgetrieben haben wird. Ein französisches Blatt tut es auch, wie eingangs angedeutet wurde.

Achtundsiebzig Augen

Auch das Spiel, das jetzt vorgestellt werden soll, wird mit spanisch-italienischem Blatt gespielt. Wie bei Briscola kann man selbstverständlich auch diesmal die vertrauteren französischen Karten benutzen. Deshalb stützt sich die Beschreibung von vornherein auf sie. Das Spiel heißt *Spade.*

Dieses italienische Wort bedeutet „Schwerter", bezeichnet also eine der 4 Farben. Allerdings genießt die Farbe keinerlei Sonderrechte. Der Name besagt lediglich, daß dieses Spiel mit Schwerterkarten, mit italienischen Karten, gespielt wird.

Spade können 3 oder 4 Personen spielen. Am besten ist es, wenn 4 Spieler Platz nehmen. Das *Spiel zu viert* stellt deshalb die Grundform dar, während Spade für 3 Teilnehmer am Schluß erläutert wird.

Jeweils 2 Spieler sitzen sich gegenüber und bilden eine Partei. Sie kämpfen gegen die beiden anderen, die zu ihrer Rechten und Linken sitzen. Es wird mit 36 Karten gespielt. Die 9 Karten in allen 4 Farben haben von oben nach unten folgende Rangordnung: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 2. Wegen der Zweien bleibt nichts anderes übrig, als das Blatt aus Rommékarten zusammenzustellen. Wie aber die interessanten Regeln sogleich zeigen werden, lohnt sich das auf jeden Fall.

Zunächst wird gegeben. Jeder bekommt dreimal 3, also insgesamt 9 Karten. Die letzte Karte, die ja stets der Geber bekommt, muß jener kurz aufdecken. Sie zeigt die Trumpffarbe an.

Vorhand spielt an, darf aber dazu keinen Trumpf nehmen. Sobald seine Karte auf dem Tisch liegt, wird — bevor die anderen Spieler eine Karte zugeben — gemeldet. Folgende Meldungen sind möglich: Drillinge und Vierlinge. Drillinge sind 3 Buben, 3 Damen, 3 Könige, 3 Asse oder 3 Zweien. Dementsprechend heißen 4 Buben, 4 Damen usw. Vierlinge. Drillinge aus den Werten 10, 9, 8, 7 dürfen nicht gemeldet werden. Vorhand meldet zuerst und notiert sich für jeden Drilling und Vierling im Blatt die entsprechenden Prämien. Ein Drilling bringt 5 Punkte ein, ein Vierling 10 Punkte. Danach meldet der linke Nachbar von Vorhand, dann der nächste Spieler und schließlich Hinterhand, der Geber. Die Meldungen werden nicht vorgezeigt, sondern nur angesagt, zum Beispiel: „Bubendrilling und Königsdrilling", „Zweienvierling und Damendrilling", „Asdrilling". Wer keine Meldung hat, sagt einfach: „Bin arm!"

Nach dem Melden wird weitergespielt. Die anderen 3 Spieler geben eine Karte zu der von Vorhand angespielten.

Wer den Stich macht, spielt zum nächsten aus usw.

Die ausgespielte Farbe muß bedient werden. Außerdem ist jeder verpflichtet zu übernehmen, sofern er dazu in der Lage ist. Hat Vorhand eine 9 angespielt, so muß der nächste Spieler, wenn er in derselben Farbe Dame und 7 besitzt, unbedingt mit der Dame übernehmen.

Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, muß er mit einem Trumpf stechen. Hat schon jemand vor ihm gestochen, so muß er — wenn er kann — überstechen. Kreuz sei Trumpf. Spieler I spielt ♡ 10 aus. Spieler II hat kein Herz und sticht mit ♣ K. Spieler III bedient mit ♡ 8. Da schon gestochen worden ist, braucht er nicht zu übernehmen, selbst wenn er höhere Herzkarten hat! Spieler IV, der wie II kein Herz hält, muß stechen oder sogar überstechen, falls er im Besitz des Trumpf-Asses ist. Anderfalls muß er einen kleineren Trumpf zugeben, so ärgerlich das für ihn auch ist. — Nur wer weder bedienen noch stechen kann, darf beliebig abwerfen.

Jede Partei kämpft darum, mit den Stichen die meisten Augen zu erhaschen. Nach dem neunten, dem letzten Stich zählt jede Seite in den gemeinsamen Stichen die Augen zusammen.

Man bekommt für

jedes As	6 Augen,
jeden König	5 Augen,
jede Dame	4 Augen,
jeden Buben	3 Augen,
den letzten Stich	6 Augen.

Die anderen Karten zählen nichts und heißen deshalb Luschen wie in anderen Augenspielen. Jede Farbe enthält demnach 18 Augen, so daß, den letzten Stich mitgerechnet, insgesamt 78 zu erreichen sind. Demnach hat eine Partei gewonnen, wenn sie 40 und mehr Augen erzielt. Endet ein Spiel unentschieden, mit Remis, so gilt keine Partei als Sieger. Das folgende Spiel, das sogenannte Spiel nach Remis, zählt dann aber bei der Abrechnung doppelt. Ebenfalls doppelt wird ein Spiel verrechnet, wenn Herz Trumpffarbe ist. Man spricht von der „guten Farbe" und vom „Spiel in der guten Farbe".

Bei der Abrechnung werden keinesfalls die in den Stichen gezählten Augen angeschrieben. Diese Augenzahl gibt lediglich an, wer das Spiel gewonnen hat. Die Gewinnerpartei bekommt für das gewonnene Spiel 10 Punkte oder, wenn die gute Farbe Trumpf war, 20 Punkte. Sollte es davor ein Remis (39:39) gegeben haben, so werden die Gewinne entsprechend verdoppelt. Außer den Punkten für Meldungen und für den Spielgewinn kann man sich weitere Punkte mit der Do, der Trumpf-2, einheimsen. Von Anfang an spielt sie eine besondere Rolle und gibt dadurch dem Kampf erst so richtig die Würze.

a) Im ersten Stich ist die Do nicht die niedrigste, sondern die höchste Trumpfkarte. Zwar darf Trumpf im ersten Stich nicht ausgespielt werden, doch es kann vorkommen, daß der Besitzer der Do die angespielte Farbe nicht hat. Er sticht dann mit der Do, und seine Partei darf sich dafür 20 Punkte anschreiben („Do im ersten").
b) Nach dem ersten Stich ist die Do wieder der kleinste Trumpf. Einen Stich mit ihr zu machen ist deshalb besonders schwer. Gelingt es einer Partei im zweiten bis achten Stich trotzdem, so erhält sie 5 Punkte („Do in der Mitte").
c) Wegen der Regel, Fehlfarben stechen zu müssen, ist es gar nicht so einfach, einen Trumpf bis zum letzten Stich aufzuheben. Konnte ein Spieler dennoch den letzten Stich mit der Do machen, wird seine Partei mit 10 Punkten belohnt („Ultimo").

Wenngleich die Art und Weise der Abrechnung einfach ist, sollen die Prämien, die die Parteien in den einzelnen Fällen bekommen können, zusammengefaßt werden.

Berechnungstafel

Meldungen:	Drilling	5
	Vierling	10
Spielgewinn:	Spiel einfach	10
	Spiel nach Remis	20
	Spiel in der guten Farbe	20
	Spiel in der guten Farbe nach Remis	40

Doprämien:	Do im ersten	20
	Do in der Mitte	5
	Ultimo	10

Die Punkte einer Partei werden für jeden Spieler dieser Partei aufgeschrieben, da nach 4 oder 8 Spielen die Sitzordnung geändert wird und jeder seine Punkte „mitnimmt". Nach einer bestimmten Zahl von Spielen werden die Punkte eines jeden Teilnehmers addiert. Wer die meisten für sich verbuchen kann, bekommt als bester Spadespieler einen kleinen Preis.

Was aber, wenn nur *3 Spieler* zusammen sitzen? Auch in diesem Fall macht Spade großen Spaß. Es werden an alle dreimal 4 Karten ausgeteilt, so daß jeder Spieler 12 Karten erhält. Parteien werden nicht gebildet. Jeder spielt für sich allein. Zunächst wird gemeldet. Wer die meisten Augen in seinen Stichen feststellt, bekommt die Gewinnprämie. Ein Remis liegt vor, wenn alle Spieler 26 Augen haben oder wenn 2 Spieler gleich viele Augen und zugleich freilich mehr als der dritte Spieler erreichten, zum Beispiel 34:34:10 Augen, aber mindestens 27:27:24. Selbstverständlich gibt es auch Doprämien.

Zum Schluß bleibt nur noch eins, nämlich viel Freude an diesem für uns neuen Spiel zu wünschen.

Der Riese aus der Mottenkiste

Ein Italiener namens Raffaele Maffèi veröffentlichte 1506 ein Buch, aus dem hervorgeht, daß bereits in der Mitte des 15. Jahrhunderts ein Spiel mit der Bezeichnung „Tarocchi" verbreitet war. Im Jahre 1587 erschien in Venedig ein Buch, in dem der Verfasser, ein gewisser Tommaso Garzóni, die zu jener Zeit gepflegten Spiele anführt. Wieder tauchte das Wörtchen „Tarocchi" auf. Wieder und immer wieder erschien der Name in Schriften des 17., 18. und 19. Jahrhunderts. In so manchem Spielbuch füllten die Regeln dieses im Deutschen *Tarock* genannten Spieles viele Seiten, aber

nicht nur in Italien, sondern auch in vielen anderen Ländern Europas. Noch heute spielt man es in seinem Geburtsland Italien, in der Schweiz, in Österreich, in wenigen Gegenden der BRD und Frankreichs. Seine Anhänger wandelten es im Laufe der Zeit mehr oder weniger ab; ja sie gaben dem Spiel oft auch einen anderen Namen: Cego, Tapp, Ultimo usw. Tarockkarten können wir zum Beispiel in der Tschechoslowakei kaufen, wo mit ihnen versucht wird, das Spiel nicht ganz in Vergessenheit geraten zu lassen. Auch in Ungarn und Rumänien kann man Leute in geselliger Runde antreffen, die an diesem Spiel Gefallen finden.

Das Besondere, was jedem Neuling sofort ins Auge fällt, ist die merkwürdige Zusammensetzung des Blattes. Zunächst wird der Betrachter feststellen, daß jede der 4 Farben — bis in die Mitte des 18. Jahrhunderts nur mit den beschriebenen italienischen Zeichen — nicht 3, sondern 4 Figuren besitzt. Außer den vertrauten Bildkarten Bube, Dame, König gibt es den Cavall, einen Reiter, der sich zwischen Bube und Dame drängt. Jede Farbe besteht somit aus 14 Karten, die 4 Farben zusammen demnach aus 56 Karten. Daneben enthält das Tarockblatt eine ganz besondere Art von Karten, für die es in den anderen uns so vertrauten Kartenspielen keine Entsprechung gibt. Es sind die ständigen Trümpfe des Spieles, genannt Trionfi, Arcani, Latons, Tarocks, Truks oder, entsprechend ihrem Zweck, Stecher. Die Zahl dieser Tarocks war früher sehr verschieden. Das alte Minchiate, das Florentiner Tarock, besaß 41 Tarocks, so daß sich ein Mammutblatt von insgesamt 97 Karten ergab. Später wurden nur noch Blätter mit 22 Tarocks benutzt. Immerhin verblieb noch eine stattliche Zahl von 78 Karten; doch wußten sich die Spieler erneut zu helfen: Sie kürzten einfach jede Farbe um die 6 untersten Karten, so daß nur noch 32 Farbkarten im Spiel waren und das Blatt einschließlich der Tarocks 54 Karten zählte und heute noch zählt.

Während die Farbkarten gewöhnlich sehr schlicht gestaltet sind, wurden und werden die Tarocks zur Darstellung verschiedener Gestalten und Szenen benutzt. Nur das eine blieb unverändert, nämlich ihre fortlaufende Numerierung. Für lange Zeit war den einzelnen Tarocks eine ganz bestimmte

Person, Sache oder Eigenschaft zugeordnet. Es braucht wohl nicht betont zu werden, daß sie sich deshalb der Gunst der Wahrsager erfreuten; schrieb man doch den Tarocks eben wegen dieser Abbildungen gewisse übernatürliche Kräfte zu. Hier die ursprünglichen Bedeutungen der Tarocks:

0	Narr	XI	Kraft
I	Gaukler	XII	Gehenkter
II	Päpstin	XIII	Tod
III	Kaiserin	XIV	Milde
IV	Kaiser	XV	Teufel
V	Papst	XVI	Turm
VI	Liebe	XVII	Stern
VII	Wagen	XVIII	Mond
VIII	Gerechtigkeit	XIX	Sonne
IX	Einsiedler	XX	Engel
X	Glücksrad	XXI	Welt

Diese Bilder sind auf modernen Tarockkarten nur noch selten anzutreffen. Geblieben ist der Narr oder Harlekin, genannnt Sküs, der heute nicht mehr mit einer Null gekennzeichnet ist. Auf die merkwürdige Rolle, die er einst spielte, soll hier nicht eingegangen werden. Schon lange stellt er über der XXI den höchsten Tarock dar. Geblieben sind außerdem die Namen für den kleinsten Tarock, die I, und den ehemals höchsten, nunmehr zweithöchsten Tarock, die XXI. Die I heißt „Pagat", abgeleitet von „bagatto", dem italienischen Wort für Gaukler. Die Welt nennt der Italiener „mondo", was im Deutschen allmählich abgeschliffen wurde zu „Mond", der Bezeichnung für den XXI. Tarock.

Die Tarockregeln sind auch heute noch, trotz zahlreicher Vereinfachungen, eine Wissenschaft für sich. Auf die vielen Abarten und Verfeinerungen muß hier verzichtet werden. Um den Spielgedanken darzulegen, wird im folgenden das sogenannte *Tapptarock*, das in Österreich und in der BRD, aber auch anderswo in ähnlicher Form bekannt ist, beschrieben.

Eine Schwierigkeit entsteht sofort für alle, die einmal Tarock probieren möchten. Die Karten sind nicht erhältlich;

es sei denn, man kommt nach Prag, Budapest oder Bukarest. Es macht aber keine große Arbeit, sie sich selber aus einem halben Romméblatt anzufertigen. Auf jeden Fall müssen alle Karten das gleiche Rückenmuster aufweisen. Zunächst werden die 4 Farben zusammengestellt. In Herz und Karo wählen wir K, D, B, A, 2, 3, 4 aus, in Pik und Kreuz K, D, B, 10, 9, 8, 7. Einen Jocker nehmen wir unverändert als Sküs. Die restlichen 24 Karten des Blattes und ein Joker werden für einige Stunden ins Wasser gelegt. Mit einem Messer spalten wir sie vorsichtig und trocknen die Rückseiten zwischen mit Büchern beschwerten Tüchern. Die Vorderseiten werden nicht mehr benötigt. Anschließend werden die getrockneten und gepreßten Rücken auf dünnen, weißen Karton geklebt und ausgeschnitten. Wir erhalten so 25 Karten mit Rückenmuster und weißer Vorderseite. Je nach Begabung malen wir auf 4 Karten Reiter, die Cavalls, auf und zeichnen in die Ecken ein C mit entsprechendem

Abb. 15: Tarock-VII aus einem alten Spiel

Farbzeichen. Auf die 21 anderen Karten werden mit Ausziehtusche und breiter Feder die römischen Zahlen von I bis XXI in die Kartenmitte groß und an den Ecken klein geschrieben. Die Zahlen in den Ecken sind erforderlich, damit die Tarocks auch in der Hand zwischen den anderen Karten erkennbar sind.

Endlich kann das Blatt zusammengesetzt werden. Hier die Übersicht über die Rangordnung der Karten bei den Tarocks und in den einzelnen Farben:

Tarocks:	Sküs, Mond (XXI), XX, XIX, XVIII, XVII, XVI, XV, XIV, XIII, XII, XI, X, IX, VIII, VII, VI, V, IV, III, II, Pagat (I)
Farben:	♡ K, D, C, B, A, 2, 3, 4
	◇ K, D, C, B, A, 2, 3, 4
	♠ K, D, C, B, 10, 9, 8, 7
	♣ K, D, C, B, 10, 9, 8, 7

Es wird zu dritt gespielt. Der Geber mischt und legt 6 Karten verdeckt als Talon in die Mitte. Jeder Spieler erhält 16 Karten. Wer in seinem Blatt keinen einzigen Tarock hat, sagt dies. Derselbe Geber muß dann sofort noch einmal geben. Tarock ist ein Augenspiel. Es zählen in den Stichen der Spieler:

Pagat, Mond, Sküs, Könige (zusammen „Honneurs" genannt)	je 5 Augen
Dame	4 Augen
Cavall	3 Augen
Bube	2 Augen
jede andere Karte	1 Auge.

Die Augen in den Stichen zählt aber jeder Teilnehmer nicht einfach zusammen. Er muß von seiner Augensumme für jeden Stich, den er gemacht hat, 2 Punkte abziehen. Das ist im Grunde ganz einfach; doch muß man die Stiche einzeln und verdeckt vor sich ablegen, um gleich zu sehen, wieviel man hat. Zählt ein Spieler in 7 Stichen 49 Augen, so muß er davon $2 \times 7 = 14$ Punkte abziehen. Er hat also 35 Augen erreicht. Um das Spiel zu gewinnen, benötigt man aber mindestens 36 Augen!

Nach dem Geben schätzt jeder sein Blatt ein. Wer glaubt, 36 und mehr „verkürzte" Augen zu gewinnen, sagt: „Ich spiele!" Wagt er kein Spiel, sagt er „weiter!". Damit ist der nächste Spieler an der Reihe. Merkwürdigerweise wird, entgegen den sonstigen Gewohnheiten, beim Tarock linksherum gegeben, geboten und gespielt. Deshalb sitzt Vorhand rechts und Mittelhand links vom Geber (Hinterhand). Also aufpassen!

Mit dem Bieten beginnt Vorhand. Sagt er: „Ich spiele!", so sagen Mittel- und Hinterhand „gut!", wenn sie damit einverstanden sind. Glaubt aber Mittelhand, ebenfalls mindestens 36 Augen zu machen, kann er „Ablösung!" rufen. Vorhand kann nun „mein Spiel!" rufen, wenn er von seinem Sieg überzeugt ist. Mittelhand kann wieder „Ablösung!" rufen, und Vorderhand kann noch einmal mit „mein Spiel!" antworten. Jetzt darf Mittelhand nicht noch einmal ablösen. Er muß nun, wenn er nicht passen will, schon „solo!" sagen, und Vorhand kann mit „mein Spiel!" übernehmen. Vorhand wird dann Alleinspieler, falls Mittelhand nicht ablöst. Genauso kann Mittelhand Alleinspieler werden, wenn Vorhand „gut!" ruft und auch Hinterhand paßt. Wenn Vorhand paßt, spielt sich das Bieten auf gleiche Weise zwischen Mittel- und Hinterhand ab: Hinterhand löst ab und sagt Solo an, während Mittelhand mit „mein Spiel!" übernimmt oder mit „gut!" paßt. Falls Mittelhand paßt, erfolgt das Bieten zwischen Vor- und Hinterhand auf dieselbe Art.

Wer beim Bieten übrigbleibt, wird Alleinspieler. Er muß wenigstens 36 Augen im Spiel gegen die anderen beiden erreichen und bei Soloansage ohne Aufdecken des Talons spielen. Wenn aber kein Solo angesagt ist, deckt der Geber den Talon in Reihen zu je 3 Karten auf. Der Alleinspieler darf sich für eine Reihe entscheiden. Er nimmt sie und legt (drückt) dafür 3 Karten verdeckt beiseite. Honneurs und Tarocks dürfen nicht gedrückt werden. Ist er dennoch dazu gezwungen, weil er so viele davon hat, darf er nur Tarocks, aber keine Honneurs drücken. Die gedrückten Tarocks zählen für den Alleinspieler. Die anderen 3 Talonkarten werden umgedreht und weggelegt und zählen für die Gegenspieler.

Nach einem Solo wird der unberührt gebliebene Talon keiner der beiden Parteien angerechnet.

Es kann geschehen, daß niemand in der Runde ein Spiel wagt und alle „weiter!" rufen. In solch einem Fall werden die Karten vom nächsten Geber gemischt und neu ausgeteilt.

Der Alleinspieler darf vor dem Abspiel noch eine Ansage machen, die die erwarteten Gewinnpunkte erhöht.

Pagat!	— Er verspricht, den letzten Stich mit dem Pagat zu machen.
Valat!	— Er verspricht, alle Stiche zu machen.
Pagat, Valat!	— Er verspricht, alle Stiche zu machen, den letzten mit dem Pagat.

Wenn der Alleinspieler die Verpflichtung nicht erfüllt, dann verliert er das ganze Spiel, gleich wieviel Augen er erkämpft hat.

Nun wird angespielt. Vorhand, der rechte Nachbar (!) des Gebers, tut dies, indem er eine Karte offen hinlegt und jeder eine zugibt. Farbe muß bedient werden; ebenso müssen Tarocks zugegeben werden, wenn ein Tarock angespielt wurde. Wer nicht bedienen kann, darf mit einem Tarock stechen oder beliebig abwerfen. Wer durch Zugabe der stärksten Karte den Stich bekommt, spielt zum nächsten aus usw. Dabei ist jeder Tarock als Trumpf stärker als jede beliebige Farbkarte. Jeden Tarock kann man selbstverständlich mit einem höheren Tarock übertrumpfen. Allein den höchsten Trumpf, den Sküs, den kann keiner!

Der Alleinspieler zählt die Augen und zieht die doppelte Anzahl der Stiche ab. Er ist Sieger, wenn er 36 erreicht und die eventuell gemachte Ansage, zum Beispiel „Pagat", erfüllt hat.

Für das gewonnene Spiel erhält der Alleinspieler einen Grundwert von 3 Punkten. Jede Ablösung bringt 1 Punkt mehr ein. Ist — gleich durch wen — beim Bieten zweimal abgelöst worden, so bringt der Sieg 5 Punkte. Ein gewonnenes Solo hat einen Grundwert von 8 Punkten, jede Ablösung bringt zusätzlich 1 Punkt.

Pagat, angesagt	8 Punkte
Pagat, nicht angesagt	4 Punkte
Valat, angesagt	8facher Grundwert
Valat, nicht angesagt	4facher Grundwert

Die Abrechnung ist nicht kompliziert, dennoch 2 Beispiele:

a) Der Alleinspieler gewinnt ein Solo nach einer Ablösung mit der Ansage „Pagat". Das bringt:

Solo, einmal abgelöst	9 Punkte
Pagat, angesagt	8 Punkte
	17 Punkte

b) Der Alleinspieler gewinnt ein Spiel ohne Ablösung und macht, ohne Valat angesagt zu haben, alle Stiche. Das bringt ihm 15 Punkte:

Spiel einfach	3 Punkte
Valat, nicht angesagt	12 Punkte (vierfacher Grundwert, also 4 × 3)

Wenn der Alleinspieler nicht 36 Augen erzielt oder zwar 36 Augen hat, aber eine Ansage (Pagat, Valat) nicht erfüllt, bekommt er dementsprechend Minuspunkte. Im Fall a bekäme der Spieler bei Verlust —17 notiert, im Fall b allerdings nur —3, weil er Valat nicht angesagt hat und deshalb auch nicht alle Stiche zu machen brauchte.

Bei der Abrechnung bekommen Spieler, die bei Spielbeginn eine bestimmte Kartenkombination, genannt Trull, in der Hand hatten, zusätzliche Punkte angeschrieben. Diese Trullpunkte erhält man unabhängig davon, ob man verloren oder gewonnen hat:

große Tarocktrull (Sküs, XXI, I)	2 Punkte,
kleine Tarocktrull (2 Karten von der großen Tarocktrull)	1 Punkt,
Königstrull (4 Könige)	2 Punkte.

Eine Trull wird aber nicht vor dem Anspiel gemeldet, wie

es in Meldespielen üblich ist. Man würde nur die höchsten Trümpfe und Farbkarten verraten.

Sind die Plus- oder Minuspunkte des Alleinspielers und eventuelle Trullpunkte notiert, kann das nächste Spiel beginnen. Sieger wird selbstverständlich der Spieler, welcher nach mehreren Spielen die meisten Punkte unter seinem Namen auf dem Block stehen hat.

Wenn die Beschreibung zweimal gründlich studiert wird, kann das praktische Spiel beginnen. Die Mühe beim Anfertigen der Karten wird durch die Freude reichlich belohnt, die dieses bei uns leider in Vergessenheit geratene Spiel bereitet.

Karten oder Steine?

Im einleitenden Kapitel wurde auf die enge Beziehung der Kartenspiele zu den Steinspielen hingewiesen. Daß der Stoff, aus dem die Karten gefertigt sind, wirklich nicht entscheidend ist, beweisen gerade und immer wieder die Spiele aus dem alten und dem neueren China. Da gibt es das schöne, zugleich aber etwas langwierige und umständliche „má jiàng", das unter dem Namen *Mah-Jong* Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts in vielen Ländern Europas und in Nordamerika Eingang fand. Gewöhnlich spielt man es mit dominoförmigen Steinen, die zu einer „Chinesischen Mauer" aufgebaut werden. Jeder der 4 Spieler bricht 12 Steine aus ihr heraus und stellt sie vor sich hin. Reihum nehmen die Teilnehmer einen Stein von der Mauer und legen dafür einen unerwünschten weg. Wer zuerst ganz bestimmte Wertekombinationen, nämlich Sätze (mehrere gleichwertige Steine) und Folgen (mehrere gleichfarbige Steine aufsteigenden Wertes), auslegen kann, ist Sieger. Eine solche mögliche Gewinnkombination, das Mah-Jong, ist in Abbildung 16 dargestellt.

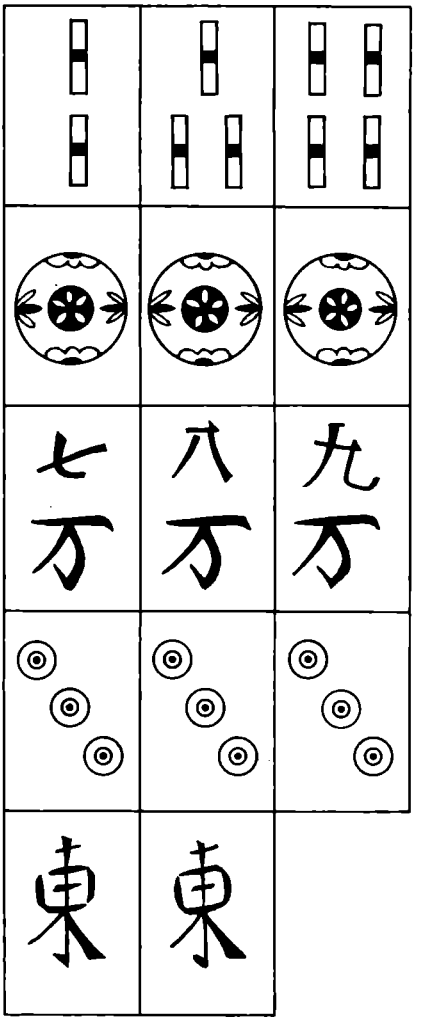
Da gibt es 4 Blumen, 4 Jahreszeiten, je 4 grüne, rote und weiße Drachen, je 4 Ost-, Süd-, West- und Nordwinde. Dazu kommen die 3 Farben Kreise, Schriftzeichen und Bambus,

deren Werte 1 bis 9 viermal vertreten sind. Somit ergibt sich eine Gesamtzahl von 144 Steinen; und weil das Spiel genauso verläuft, wenn man die Bilder auf Karten druckt, gibt es schon recht lange Mah-Jong-Spielkarten. Sie beanspruchen viel weniger Platz und lassen sich bequem in der Hand halten. Natürlich werden die Karten nicht zur „Chinesischen Mauer" zusammengelegt, sondern kommen einfach als Stapel in die Mitte. Von ihm ziehen die Spieler abwechselnd eine Karte, legen eine überflüssige ab usw., bis ein Mah-Jong als Schlußkombination erreicht wird.

Bei genauem Hinsehen werden wir unschwer erkennen, wie ähnlich dieses chinesische Spiel dem heute weitverbreiteten Rommé ist. Zwar suchen wir im Mah-Jong vergeblich die Joker, doch scheint Rommé in der Tat ein stark vereinfachter Nachkomme zu sein. Selbstverständlich führte diese Entwicklung nicht über orientalische und südeuropäische Spielkarten, auch wenn Bambus und Kreise eine Verwandtschaft zu den Stäben und Münzen des italienischen Blattes vermuten lassen. Mah-Jong wurde in diesem Jahrhundert vielerorts direkt auf französische Karten umgestellt. Die Mah-Jong-Regeln waren dem durchschnittlichen Spielkartenfreund allzu kompliziert, und fast über Nacht erschien Rommé, das sich blitzartig ausbreitete. Die Geburtsurkunde dieses heute bei jung und alt beliebten Spieles ist leider nicht erhalten geblieben. So sind auch die Eltern nicht restlos geklärt.

Ähnlich wie beim Mah-Jong verhält es sich mit dem chinesischen Domino. Man spielt es gleichermaßen mit Steinen und Karten, die oft reichlich verziert sind, so daß meist nur der Eingeweihte sie als Domino erkennen wird. In vereinfachter Weise lassen sich die Augen ziemlich rasch auf weiße Kärtchen, etwa im Format 25 mm × 70 mm, auftragen. Damit jeder einmal sagen kann, daß er das chinesische Domino kenne, soll wenigstens ein Spiel erklärt werden. Der einfache Satz besteht aus 32 Karten, und zwar aus 21 verschiedenen, von denen 11 doppelt vertreten sind. Die Werte 1 und 4 sind rot, die anderen schwarz. Einzige Ausnahme ist die Doppelsechs mit jeweils 3 roten und 3 schwarzen Augen. Die Zahl 0 ist nicht vorhanden. Die zweimal vorkommenden

Abb. 16



Bambus 1,2,3

Kreis 1,1,1

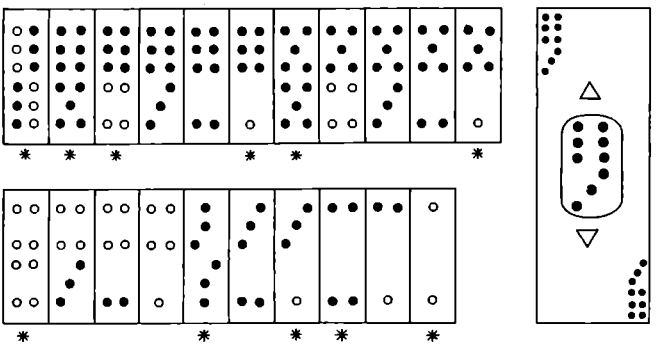
Zeichen 7,8,9

Kreis 3,3,3

Ostwinde

Karten sind in Abbildung 17 mit einem Sternchen versehen. Die roten Augen werden in der Abbildung als Ringe dargestellt.

Abb. 17



Das Spiel heißt *Fischefangen* und kann zu zweit oder zu dritt gespielt werden. Allerdings muß man 64 Karten anfertigen, denn es werden 2 Sätze benutzt. Nach dem Mischen kommen die Karten verdeckt als Stapel in die Mitte. 16 Karten davon werden offen in einer Reihe ausgelegt. Sie sind der Teich, aus dem die Spieler Karten fischen. Wenn 2 Personen teilnehmen, erhält jeder 12 Karten vom Stapel. Spielen 3, darf sich jeder nur 8 Karten nehmen.

Vorhand prüft, ob er eine Karte mit gleicher Augenzahl hat wie eine Karte vom Teich. Hat er in der Hand die Karte 4—3 und sieht er im Teich die Karte 5—2, so darf er beide Karten als Paar offen vor sich hinlegen. Kann er keine weiteren Paare bilden, nimmt er sich auf jeden Fall eine Karte vom Stapel, prüft, ob im Teich eine Karte mit gleicher Augenzahl liegt. Ist das der Fall, legt er dieses Paar ebenfalls vor sich hin. Angelt er aber kein Paar, legt er die eben gezogene Karte an den Teich an. Nun ist der Gegner an der Reihe. Auch er versucht, Paare zu fangen, zieht eine Karte vom Stapel, prüft usw.

Wie gesagt, wird ein Paar aus einer Karte des jeweiligen Spielers und einer Karte des Teiches gebildet, wenn sie die

gleiche Augensumme haben: 4—4 und 4—4, 4—4 und 6—2, 5—3 und 6—2 ... Es gibt nur eine Ausnahme. Da die Karte 2—1 die einzige ist, die sich mit keiner anderen paaren läßt, gilt, daß sie mit der Karte 4—2 ein Paar bilden darf. Selbstverständlich kann die 4—2 auch von der 3—3 geholt werden.

Bis auf 2—1 sind alle Augensummen mehrfach vorhanden. Die Summen 12, 11, 9, 5 und 2 kommen je zweimal vor, die Summen 10, 8, 7 und 4 sogar viermal. Summe 6 ist fünfmal vertreten: 5—1, 5—1, 4—2, 3—3, 3—3. Wenn ein Spieler im Teich gleich 2 passende Karten für eine Karte in seiner Hand entdeckt, muß er nicht unbedingt mit einer von beiden ein Paar bilden. Die zweite davon würde im Teich bleiben und eventuell dem Gegner später zufallen. Der Spieler darf — aber nur, wenn er will — diese 3 Karten in einigem Abstand vom Teich offen ablegen. Wer nun die dazu passende vierte Karte zieht, darf sich alle 4 Stück einheimsen. Freilich kann auch der Gegner in den Genuß dieses Fanges kommen, doch liegt gerade darin das Risiko. Solch ein Vierling — bei Augensumme 6 müssen sogar 5 Karten zusammenkommen — heißt Riesenfang und bringt viele Punkte ein. Wer also 3 Karten beiseite legt und auf Riesenfang hofft, bringt damit sofort knisternde Spannung ins Spiel.

Das Spiel endet, sobald der Stapel verbraucht ist. Jeder Spieler zählt die Gewinnpunkte in den abgelegten Karten. Die Restkarten in den Händen und im Teich bleiben unberücksichtigt. Die Augen der Karten eines Riesenfangs zählen in jedem Fall dreifach. Gelang es zum Beispiel, alle Karten mit der Augenzahl 4 zu holen, so sind das 16 Augen, was dem Besitzer 48 Gewinnpunkte einbringt.

Erst dann werden die paarweise eroberten Karten abgerechnet. Jede Karte mit 8 und mehr Augen ist ein „großer Fisch", und die Augen zählen doppelt. So bringt der große Fisch 6—4 seinem Angler 20 Punkte. — Eine Karte mit weniger als 7 Augen heißt „kleiner Fisch". Kleine Fische bringen, wenn sie keinen Riesenfang darstellen, sehr wenig Punkte. Es zählen nur ihre roten Augen, und zwar nur einfach. Der kleine Fisch 4—3 zählt folglich nur 4 Punkte, die Karte 3—2 zählt nichts. Allerdings werden sämtliche roten

Punkte der kleinen Fische für sich addiert und dann zum nächsten Zehner aufgerundet. Unter Umständen bringt dieses Verfahren einen beachtlichen Vorteil; denn wenn jemand bei seinen kleinen Fischen 14 rote Augen gezählt hat, darf er diese Zahl auf 20 aufrunden!

Nach mehreren Spielen wird festgestellt, wer die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat. Als bester Angler oder Fischer bekommt er einen Preis.

Es lohnt sich ganz gewiß, die für dieses Spiel benötigten Kärtchen anzufertigen. Da sie wie andere Spielkarten fächerförmig gehalten werden, empfiehlt es sich, in die linke obere und die rechte untere Ecke die Augen stark verkleinert zu zeichnen. Eine solche selbstangefertigte Karte ist in der Abbildung 17 (rechts) zu sehen. Man kann sie noch beliebig ausschmücken.

Übrigens: Wer einmal auf Hurrican, Callabra, Casino, Scopa oder Zwickern stößt, wird leicht die Verwandtschaft dieser Kartenspiele mit Fischefangen erkennen. Ob das ihr Urahn ist?

Kopfrechnen gut?

Das nächste Spiel — es heißt *Aritmetica* — verlangt von den Teilnehmern, daß sie die 4 Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division geschickt miteinander verknüpfen können, um möglichst viele Spielkarten zu erbeuten. Für dieses Spiel werden besondere Karten benötigt, die wir leicht anfertigen können. Aus Karton schneiden wir 48 Karten mit den Maßen 60 mm × 90 mm aus und beschriften sie paarweise mit den Zahlen 1 bis 24. So entstehen 2 Karten mit der Zahl 1, 2 Karten mit der Zahl 2 usw. Mit Stempeln aus einem Kinderstempelkasten lassen sich die Karten leicht verschönern.

Es dürfen 2, 3 oder 4 Spieler teilnehmen. Zunächst das Spiel zu zweit. Nach dem Mischen werden die Karten verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder nimmt sich 4 Karten, deren Zahlenseiten der Gegner freilich nicht sehen darf. Nun legt Vorhand

Abb. 18

dem anderen Spieler eine Karte vor, die Zahl nach oben. Jener versucht, durch Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren eigener Kartenzahlen als Rechenergebnis die Zahl zu erhalten, die ihm der Gegner vorgelegt hat. Gelingt ihm das, so darf er alle Karten, mit denen ei gerechnet hat, und die vom Gegner vorgelegte Karte als Beute aufnehmen und verdeckt beiseite legen. Beutekarten werden nicht mehr benutzt. Beim Rechnen werden die benutzten Karten offen auf den Tisch gelegt. Dabei wird laut gerechnet. Ein Beispiel:

> Spieler I legt Spieler II eine 13 vor. II hält in der Hand die Karten 2, 5, 15, 24. Er kann 15 und 2 auf den Tisch legen und laut rechnen: $15 - 2 = 13$. Dann darf er 3 Karten als Beute ablegen: 15, 2, 13. Viel besser aber ist: $24 - 15 = 9$; $9 \cdot 2 = 18$; $18 - 5 = 13$. Denn er darf danach alle seine Handkarten mit der vorgelegten 13, also 5 Karten, als Beute weglegen.

Nach einem solchen Beutezug ergänzt jeder Spieler seine Karten auf 4. Jetzt legt Hinterhand dem Gegner eine Karte vor. Auch er versucht, durch geschicktes Rechnen möglichst

viele Karten zu erbeuten. Kann ein Spieler die vorgelegte Karte, das heißt die vorgelegte Zahl nicht erreichen, so erbeutet er auch nichts. Er ruft „passe!" und muß selber eine Karte dem Gegner vorlegen, nachdem dieser seine Karten wieder zurückgenommen hat.

Da nach jedem Beutezug jeder so viele Karten vom Stapel zieht, daß wieder 4 Stück in der Hand sind, wird der Stapel immer kleiner. Das Spiel endet, wenn der Stapel verbraucht ist und niemand mehr mit seinen restlichen Karten in der Hand Beute machen kann. Sieger ist, wer die meisten Beutekarten hat.

Der Spielverlauf bei 3 oder 4 Teilnehmern ist der gleiche. Kann aber ein Spieler nichts erbeuten, so legt er dem Spieler rechts von sich selber eine Karte vor, nachdem der Spieler links von ihm die Karte zurückgenommen hat usw. Zum Schluß schreibt sich jeder Spieler die Anzahl seiner Beutekarten auf. Wer nach mehreren Spielen die größte Zahl hat, ist bester Kopfrechner, wenn, ja wenn er nicht ständig bessere Karten als die Mitspieler bekam. Das wäre aber wirklich ein sehr großer Zufall.

Bester in Mate

Ist das etwa ein Druckfehler? Schließlich heißt es Mathematik und nicht Matematik. Nein, das ist wirklich kein Fehler. Der Italiener schreibt nämlich „matematico", und genauso heißt das Spiel, das in diesem Kapitel beschrieben wird. *Matematico* ist gerade das Richtige für eine größere Runde beim Geburtstag, bei Regenwetter in der Jugendherberge oder im Ferienlager. Dieses Spiel ist immer geistreich und spannend, gleich ob 2 oder 3, 4, 5 oder noch mehr daran teilnehmen.

Benötigt werden 52 Spielkarten, also ein halbes Rommé-blatt ohne Joker. Die Farben spielen keine Rolle. Es kommt nur auf die Werte an: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K. Jeder Wert ist demnach viermal vertreten.

Ein bestimmter Spieler — der Rufer — mischt die Karten

und legt sie verdeckt auf den Tisch vor sich hin. Er dreht die oberste Karte um, ruft ihren Wert aus, zum Beispiel „Neun!", legt sie offen neben den Stapel, deckt die nächste auf, sagt ihren Wert an usw., bis 25 Karten ausgerufen sind.

Jeder Teilnehmer, also auch der Rufer, hat vor sich ein Blatt kariertes Papier und in der Hand einen Stift. Alle Spieler umranden auf ihrem Zettel eine Fläche von 5 mal 5 Kästchen. Es kann losgehen. Jeden vom Rufer angesagten Kartenwert tragen der Rufer und alle anderen in der Runde gleichzeitig in ein beliebiges Kästchen ihrer Quadrate ein. Dabei müssen sie versuchen, die Werte in den Zeilen, Spalten und beiden Diagonalen so anzuordnen, daß sich bestimmte Kombinationen ergeben. Wenn die 25. Karte ausgerufen worden ist, wird das letzte Kästchen jedes Quadrates gefüllt. Das Spiel ist zu Ende. Jeder Spieler prüft in seinem Quadrat die Zeilen, Spalten und 2 Diagonalen und schreibt daneben die Punkte für die Kombinationen. In einer Spalte oder Zeile bekommt man dafür

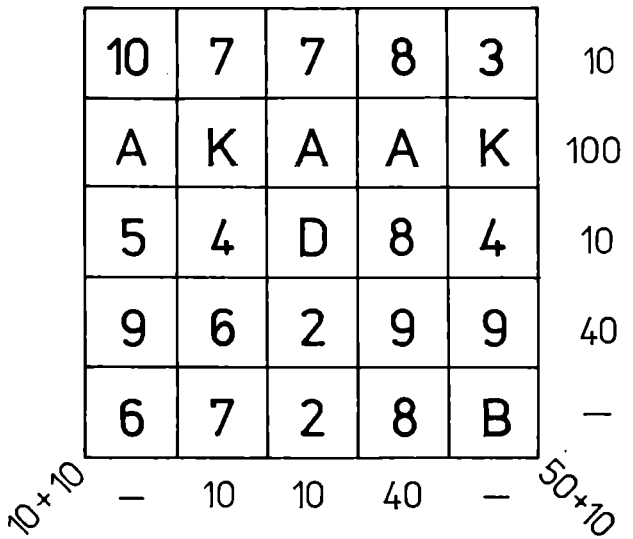
2 gleiche Karten (Zwilling)	10 Punkte,
3 gleiche Karten (Drilling)	40 Punkte,
4 gleiche Karten (Vierling)	160 Punkte,
4 Asse (As-Vierling) sogar	200 Punkte,
2 gleiche und 3 andere gleiche Karten (volles Haus)	80 Punkte,
2 Könige und 3 Asse sogar	100 Punkte,
5 Karten aufsteigenden Wertes (Treppe)	50 Punkte.

Kombinationen in den 2 Diagonalen werden mit 10 Punkten mehr bewertet!

Einen Drilling in einer Zeile haben bedeutet natürlich nicht, daß die 3 Karten nebeneinander liegen müssen. Das gilt auch für alle anderen Kombinationen. Ein „volles Haus" liegt auch vor bei B, 3, 3, B, 3. Eine Treppe gilt auch dann, wenn die Werte ungeordnet sind, zum Beispiel 5, 8, 6, 7, 4. Der nachstehend dargestellte Spielplan wurde von einem Spieler ausgefüllt, der nach mehreren Spielen vielleicht der Beste in

Mate sein wird. Wie die Zahlen an den Rändern zeigen, hat er die nicht alltägliche Punktzahl von 300 erreicht.

Abb. 19



Was ist Cartajouphilie?

Heutzutage sammelt man beinahe alles, am meisten Briefmarken, Münzen, Abzeichen, Ansichtskarten, Bierdeckel und Streichholzetiketten. Viele jagen Gläsern und Krügen nach. Manche Zeitgenossen haben es auf alte Waffen, Uhren, Hufeisen, Holzlöffel, Kaffeemühlen, Servietten, Zinnfiguren usw. abgesehen. Spielkarten hingegen sammelt kaum jemand. In unserer Republik wird es wohl kaum mehr als zwei oder drei Dutzend Spielkartensammler geben. Der Grund, daß sich diesem attraktiven Hobby so wenige Menschen widmen, ist leicht genannt: Es gibt nur eine unbedeutende Anzahl verschiedener Karten im Handel, und die Kartenmotive wechseln meist erst nach etlichen Jahren. Wer

sich eine Sammlung anlegen möchte, hat es also schwer, sie schnell „wachsen" zu lassen. Nicht jeder hat schließlich Briefpartner, die ihm Karten aus anderen Ländern schicken; und nicht jeder hat Gelegenheit, öfter im Ausland zu sein und sich Karten mitzubringen. Trotzdem schrecken manche junge Menschen nicht davor zurück. Sie fangen einfach an. So haben es einige Sammler im Laufe von Jahrzehnten auf viele hundert verschiedene Spiele gebracht. Mitunter werden auch Kinderspielkarten gesammelt, zum Beispiel Quartett- und Peterblätter, die sehr farbig und lehrreich sind.

Kaum wird aber ein einzelner das zusammentragen können, was in vielen Museen der Welt zu sehen ist. Da gibt es rechteckige Karten, wie sie allgemein gebräuchlich sind, aber auch kreisrunde, ovale, konvexe und konkave Karten. Man sieht Spielkarten aus Holz, Elfenbein, Muscheln, Leder, ja selbst aus Metall und Plast. Sehr verschieden sind auch die Maße der Karten, und es ist zu bezweifeln, ob sich alle zum Spielen eignen. Die kleinsten bekannten Karten sind in den USA hergestellt worden. Sie sollen nur 10 mm lang und 7 mm breit sein. Die größten Karten — wahre Riesen — wurden einmal in Spanien hergestellt. Ihre Länge beträgt 445 mm, beinahe einen halben Meter, und ihre Breite 320 mm! Ziemlich winzig nehmen sich dagegen die bei uns benutzten Karten mit 88 mm mal 58 mm aus.

Am interessantesten sind die Motive auf der Vorderseite. Spielkarten sollen oft Reklame machen für etwas, sie sollen werben — oder einfach gefallen. So werden anstelle der Buben, Damen und Könige Schauspieler, Sänger und Sportler gezeigt. Mitunter halten die Damen und Herren auf den Karten keramische Erzeugnisse, Musikinstrumente und ähnliche Waren in der Hand und preisen sie an. Gesammelt werden auch die Rückseiten wegen der schönen Muster und der verschiedenen Werbeaufmachungen. Ebenso bestechen die Joker. Gerade sie sind besonders schön gestaltet und werden von manchem Spielkartenfreund extra gesammelt.

Die wohl bedeutendste Sammlung europäischer Spielkarten befindet sich im Britischen Museum in London. Die größte Sammlung französischer Karten hat die Nationalbibliothek Paris. Eine gewaltige Sammlung deutscher, ost- und süd-

asiatischer Spielkarten befindet sich im Spielkartenmuseum in Bielefeld in der BRD. Ebenso kann man schöne und wertvolle Karten in vielen sowjetischen, polnischen, tschechoslowakischen und ungarischen Museen betrachten. Einige seltene Spielkarten befinden sich auch im Kupferstichkabinett der Staatlichen Kunstsammlungen in Dresden. Die größte öffentliche Sammlung der DDR ist aber im Spielkartenmuseum in Altenburg zu besichtigen. Der Besucher gelangt über eine Wendeltreppe des Schlosses in diese Ausstellung. In einem Raum sieht er Gegenstände des Kartenmacherhandwerks, unter anderem Holzschnittdruckstöcke, Kupferdruckplatten und eine fast 400 Jahre alte Kupferdruckpresse. Schautafeln stellen den Weg zur industriellen Großproduktion dar, und eine Weltkarte zeigt die von der Altenburger Spielkartenfabrik belieferten Länder. Im nächsten Raum kann der Gast Spielkarten als Zeugnisse längst vergangener Zeiten bestaunen, so etwa Karten aus dem 15. Jahrhundert, aus der Zeit der Französischen Revolution von 1789 und der Befreiungskriege des deutschen Volkes gegen die französische Fremdherrschaft in den Jahren 1813 bis 1815. Ebenso sieht er belehrende, romantische und humoristische Karten der Vergangenheit. In einem weiteren Raum sind deutsche Spielkarten aus dem 19. und 20. Jahrhundert, ebenso Werbekarten und farbenprächtige Kinderspielkarten ausgestellt. Im vierten und zugleich letzten

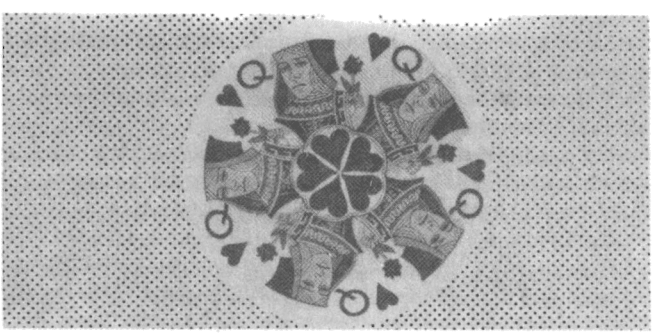


Abb. 20: Herz-Dame als runde Spielkarte

Abb. 21: Trachtenkarte aus der Mongolischen Volksrepublik

Raum darf der Besucher Spielkarten aus vielen anderen Ländern bewundern. Am Ausgang schließlich hat man Gelegenheit, sich einige Andenken, Fotografien und Spielkarten zu kaufen. Also: Wer nach Altenburg oder in die Nähe der Skatstadt kommt, der versäume nicht, wenigstens eine Stunde für den Besuch im Skatmuseum einzuplanen. Es lohnt sich!

So spielt man an der Moldau

„Kartenspiele, selbst die sogenannten harmlosen oder unterhaltsamen (Whist, Tarock, Pikett, Mariáš und andere), spielen wir nur dann, wenn wir nichts Besseres und Ernsteres zur Hand haben, und wir meiden sie stets, wenn uns die Gesellschaft bessere Unterhaltung oder Beschäftigung zu bieten vermag. Verschmutzte Karten sind nicht nur unansehnlich, sondern auch gesundheitsschädlich. Sie müssen darum regelmäßig gereinigt werden. Zu diesem Zwecke lege man sie auf einen mit einem Tuche bedeckten Tisch und reibe sie zu

beiden Seiten mit einem in Ammoniakwasser getränkten Badeschwamm ab, bis aller Schmutz verschwindet; auch läßt sich reines Petroleum benützen. Sodann stäube man sie mit Talkum, mische sie mehrmals so, wie man es vor dem Spiele zu tun pflegt, und presse sie. Wenn sie in der Presse getrocknet sind, werden sie mit einem Stofflappen abgerieben und poliert."

Beim Lesen dieser belehrenden Zeilen aus einem tschechischen Haushaltslexikon von 1925 kann man sich das Schmunzeln kaum verkneifen. Spielkarten müssen schon einiges gekostet haben, wenn in diesem Buch — und nicht nur in diesem — so ausführliche Ratschläge stehen, wie ihr Wert erhalten werden kann. Verschmutzte Karten würde heute kein Spieler mehr abwaschen oder abwischen. Er kauft sich einfach neue. Doch nicht wegen des Reinigens von Karten wurde hier dieses Zitat gebracht und auch nicht wegen der Mahnung, Kartenspiele zu meiden. Vielmehr interessieren die Namen der darin genannten Spiele. Whist, Tarock und Pikett weist der Duden als Kartenspiele aus; außerdem sind die beiden erstgenannten in unserem Büchlein abgehandelt. Was aber ist Mariáš? Vergeblich suchen wir im Lexikon nach einer Erklärung, finden bestenfalls den Hinweis, daß „Mariage" französisch sei, allgemein Ehe oder Heirat heiße und in manchen Kartenspielen Dame und König von derselben Farbe bezeichne. Nichts deutet darauf hin, daß sich hinter dem Namen das beliebteste Nationalspiel unserer tschechischen Nachbarn verbirgt. Höchstens die Schreibweise — Mariáš, gesprochen Mariasch — läßt die Herkunft vermuten.

Mariáš ist ein sehr hoch entwickeltes Spiel mit stark verfeinerten Regeln. Diese Regeln und die ausgeklügelte Taktik, die sich nur im praktischen Spiel nach und nach aneignen läßt, stellen es neben unseren Skat. Ja noch mehr: Beide Spiele haben zahlreiche gemeinsame Züge, wie wir gleich sehen werden.

Am liebsten wird Mariáš mit deutschem Blatt gespielt, also mit 32 Karten in den Farben Eicheln, Grün, Rot, Schellen. Die Rangordnung in jeder Farbe ist Daus, 10, König, Ober, Unter, 9, 8 und 7. Im französischen Blatt wären das also A,

10, K, D, B, 9, 8, 7. Gespielt wird um die Vollen, um den letzten Stich und um Meldungen. Volle heißen die Däuser und Zehnen. Sie zählen je 10 Augen, während die anderen Karten keine Augen haben. Der letzte Stich bringt 10 Augen ein. Eine Meldung ist das Ansagen einer Mariage, das sind König und Ober einer Farbe. Sie bringt 20 Augen, in der Trumpffarbe sogar 40.

Der Geber gibt die gemischten Karten aus. 2 Karten bekommt Vorhand zu seiner Rechten, 2 bekommt Mittelhand zur Linken, 2 gibt er sich selbst. Dann legt er 2 Karten als Talon verdeckt in die Mitte und teilt rechtsherum solange je 2 Karten aus, bis jeder Teilnehmer 10 Karten besitzt.

Bei dem nun folgenden Bieten kann sich jeder bei angemessener Blattstärke darum bewerben, Alleinspieler gegen die anderen 2 Spieler zu werden. Als Alleinspieler darf er nämlich ansagen, was gespielt wird, und sich für den Sieg wertvolle Gewinnpunkte anschreiben.

Abb. 22: Rot-Unter und Grün-Unter als Reklamekarten des Prager Gaststättengewerbes

Als erster bietet Vorhand. Er sagt ein Spiel an. Mittelhand kann passen oder überbieten, also ein höheres Spiel ansagen. Hinterhand kann passen oder ein noch höheres Spiel bieten. Nun ist Vorhand, wenn er nicht von Anfang an paßt, wieder an der Reihe usw.

Vorhand braucht aber nicht zu überbieten. Er darf Gebote der Gegner sofort durch den Ruf „selber!" halten. Damit nimmt er das Spiel an sich, falls er nicht gleich wieder von dem nächsten Spieler überboten wird.

Das gleiche Recht hat Mittelhand gegenüber Hinterhand. Hinterhand hingegen darf kein Gebot der Gegner halten, sondern muß stets überbieten oder passen.

Sobald 2 Spieler passen, wird der dritte zum Alleinspieler. Er nimmt den Talon auf und legt dafür 2 beliebige Karten beiseite. Volle darf er nicht drücken. Falls er einen Trumpf drückt, muß er ihn unbedingt nennen. Dann sagt er ein bestimmtes Spiel an, das mindestens so hoch ist wie das zuletzt gebotene. Es gibt 3 Arten: Farb-, Bettel- und Durchspiele.

Im *Farbspiel* nennt der Alleinspieler eine Trumpffarbe und spielt zum ersten Stich aus. Jeder muß bedienen und — wenn er kann — übernehmen. Wer nicht bedienen kann, muß stechen und, falls der Vordermann schon gestochen hat, überstechen. Kann man in diesem Fall nicht überstechen, braucht man auch keinen anderen Trumpf zuzugeben, sondern kann abwerfen. Wer weder bedienen noch stechen kann, wirft beliebig ab.

Wer die stärkste Karte zugibt, macht den Stich und spielt zum nächsten Stich aus. Wer eine Mariage hat und eine Karte davon ausspielt oder zugibt, meldet 20 beziehungsweise 40. Diese Karte legt er offen vor sich hin, um die Meldung beim Abrechnen nicht zu vergessen.

Nach dem zehnten Stich zählt jede der beiden Parteien ihre Augen. Der Alleinspieler gewinnt, wenn er durch Volle, Meldungen und eventuell den letzten Stich die meisten Augen hat. Für ein solches Spiel, genannt Einfach, darf er sich 1 Punkt notieren. Rot (Herz) ist in Mariáš die „bessere Farbe". Ist sie Trumpf, zählt alles doppelt. Ein gewonnenes Spiel mit der besseren Farbe als Trumpf heißt „Besser" und bringt 2 Punkte ein.

Wenn er den letzten Stich mit der Trumpf-7 gemacht hat, bekommt er zusätzlich 1 Punkt, bei Besser 2 Punkte. Man spricht von einer stillen Sieben. Sagt er das aber vorher an, bekommt er für die angesagte Sieben 2 (4) Punkte notiert.

Erreicht der Alleinspieler nicht schlechthin die Augenmehrheit, sondern 100 und mehr Augen, so ist das kein Einfach mehr, sondern heißt „Hundert"; bei Rot als Trumpf heißt es dementsprechend „Hundert Besser". Natürlich gibt es wie bei Sieben stille und angesagte Hundert. Es darf nur eine Meldung dabei sein, doch werden weitere Meldungen auch belohnt: Für je 10 Augen über 100 gibt es laut Bewertungstafel Zusatzpunkte.

Der Alleinspieler darf Hundert und Sieben gleichzeitig ansagen, etwa „Eicheln mit Hundert und Sieben". Was er ansagt und nicht erfüllt, wird ihm von den anderen Gewinnpunkten abgezogen.

Beim *Bettel,* zu dem wir Nullspiel sagen würden, darf der Alleinspieler keinen einzigen Stich machen. Es gibt keine Trümpfe, und die Rangordnung der Karten ist hier Daus, König, Ober, Unter, 10, 9, 8, 7. Volle, Meldungen und Augen für den letzten Stich gibt es nicht. Sagt der Spieler „Bettel offen" an, so decken nach dem ersten Stich alle ihr Blatt auf. Die Gegner dürfen sich sogar beraten! Auch bei Bettel spielt der Alleinspieler zum ersten Stich aus. Farbe ist zu bedienen, doch braucht man nicht zu übernehmen.

Im *Durch* muß der Alleinspieler alle Stiche machen. Ansonsten gelten alle Regeln des Bettel und Bettel offen. Bei allen Bettel- und Durchspielen muß der Talon aufgenommen werden. Da es keine Vollen gibt, dürfen auch Däuser und Zehnen gedrückt werden.

Auf den ersten Blick mag die Mannigfaltigkeit der Spiele etwas verwirren. Wir müssen aber bedenken, daß Durch und Bettel ziemlich selten gespielt werden und auch angesagte Hundert und angesagte Sieben wenig vorkommen. Außerdem sind Hundert und Sieben nur zusätzliche Verpflichtungen im Farbspiel, ohne die Regeln des Farbspieles selbst zu verändern. Am häufigsten sind deshalb „einfache" und „bessere" Farbspiele, also Spiele mit Schellen, Eicheln und Grün beziehungsweise mit Rot als Trumpf. Hier zur besseren

Übersicht alle möglichen Gebote in ihrer Rangordnung vom niedrigsten bis zum höchsten:

Einfach
Besser
Sieben
Sieben Besser
Hundert
Hundert Besser
Hundert und Sieben
Hundert und Sieben Besser
Bettel
Durch

Dazu ein Beispiel:

Vorhand	*Mittelhand*	*Hinterhand*
1. Einfach	2. Besser	3. Sieben
4. Selber	5. Hundert	6. passe
7. passe		

Mittelhand sagt zum Beispiel „Grün 100" an, nachdem er 2 Karten gedrückt hat, und spielt an.

Bewertungstafel

	Eicheln, Grün oder Schellen als Trumpf	Rot als Trumpf (Besser)	Ohne Trumpffarbe
Einfach	1	2	
stille Sieben	1	2	
Sieben angesagt	2	4	
stille Hundert	2	4	
Hundert angesagt	4	8	
Bettel			5
Bettel offen			10
Durch			10
Durch offen			20

Für je 10 Augen über Hundert im Farbspiel wird der halbe Spielwert zugerechnet. Bei 110 Augen in stiller Hundert Besser gibt es also 4 + 2 = 6 Punkte.

Die Punkte für stille und angesagte Sieben werden auf den Spielwert des Farbspieles aufgeschlagen. Für angesagte Sieben Besser bekommt der Gewinner 2 Punkte für das Spiel in der besseren Farbe und 4 Punkte für die angesagte Sieben bei besserer Farbe, also 6 Punkte insgesamt. Gewinnt er das Spiel (2 Punkte) und macht den letzten Stich nicht mit der Sieben (−4), dann erhält er 2 Minuspunkte angeschrieben (2 − 4 = −2).

Die Erfahrung kommt wie immer mit der Praxis, und wenn beim ersten Spiel ein gewöhnliches Grün angesagt und mit, sagen wir, 60 gegen 50 Augen gewonnen wird, dann ist doch die Abrechnung alles andere als schwer: Der Alleinspieler schreibt sich für dieses Einfach laut Tafel 1 Punkt an, und weiter geht's. Ob wir in Mariáš unsere Freunde südlich des Erzgebirges jemals übertreffen werden, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Der Weg zum Meisterspiel

Das stille Spiel

Ob ein Spiel laut ist oder still, hängt, so möchte man meinen, von den Spielern selbst ab. Trotzdem gibt es etliche Kartenspiele, deren einfache Regeln einen ruhigen Verlauf geradezu „heraufbeschwören". Zu ihnen gehört das uralte englische *Whist*. Schon 1674 berichtete ein gewisser Charles Cotton in einem Spielbuch, daß neben einigen anderen Spielen das Whist in England so verbreitet sei, daß schon jedes Kind mit 8 Jahren ausreichende Kenntnisse in diesem Zeitvertreib habe. Whist breitete sich über den europäischen Kontinent und Nordamerika aus und verdrängte viele andere Kartenspiele. Seinen Höhepunkt erreichte es im 19. Jahrhundert. Erst sein Nachfahre, das weltbekannte Bridge, und einig andere, heute sehr verbreitete Spiele wie Rommé und Canasta ließen es vielerorts in Vergessenheit geraten. Zum einen, um Whist nicht ganz zu vergessen, und zum anderen, um Brigde in seiner Urform zu erlernen und zu üben, wollen wir uns die Grundregeln des Whistspieles näher betrachten.

Whist wird zu viert gespielt. Je 2 Spieler sitzen sich gegenüber und bilden eine Partei. Sie benutzen 52 Karten. Die Rangordnung in den 4 Farben Pik, Herz, Karo und Kreuz ist von oben nach unten A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Der erste Geber wird durch Los bestimmt. Nächster Geber ist sein linker Nachbar usw. Der Geber läßt die gut gemischten Karten vom rechten Nachbar abheben und teilt sie ab linkem Nachbar rechtsherum einzeln aus, bis jeder Teilnehmer 13 Karten hat. Die letzte Karte, die ja stets dem Geber gehört, wird kurz vorgezeigt. Durch sie wird die Trumpffarbe für das Spiel bestimmt. Vorhand, der linke Gegner des Gebers, spielt an. Jede Partei versucht, mehr Stiche als die Gegenpartei zu machen. Da jeder Spieler 13 Karten hat, gibt es stets 13 Stiche. Wenn eine Seite 6 Stiche

gemacht hat, so sagt man, sie hat das Buch. Jeder Stich über das Buch hinaus bringt erst den Gewinn und wird Trick genannt. Wenn eine Partei 10 Stiche gemacht hat, sind das, weil das Buch nie mitgezählt wird, 4 Tricks. Gelingt es einer Seite, alle 13 Stiche zu erobern, so sind das 7 Tricks.

Whist ist, wie wir sehen, ein reines Stichspiel. Die Karten haben keinen Augenwert. Farbe ist grundsätzlich zu bedienen. Wer es nicht kann, darf mit Trumpf stechen oder beliebig abwerfen. Wurde Trumpf ausgespielt, muß natürlich mit Trumpf bedient werden. Wer die höchste Karte der ausgespielten Farbe beziehungsweise den höchsten Trumpf zugibt, macht den Stich und spielt zum nächsten aus.

Da nur die Zahl der Stiche berücksichtigt wird, müssen die Stiche einzeln abgelegt werden. Es sammelt immer nur ein Spieler die Stiche seiner Partei. Nach dem letzten Stich wird das Ergebnis angeschrieben. Die Siegermannschaft erhält für jeden Trick 2 Punkte. 8 Stiche zum Beispiel sind 2 Tricks, die jedem der 2 Gewinner 4 Punkte bringen.

Für 7 Tricks, genannt Großschlemm, bekommt man nicht nur 14 Punkte, sondern zusätzlich eine Großschlemmprämie von 6 Punkten, zusammen also 20 Punkte. Für 6 Tricks, den Kleinschlemm, gibt es außer den 12 Punkten eine Kleinschlemmprämie von 3 Punkten, insgesamt 15 Punkte.

Die Karten A, K, D, B, 10 heißen Figuren. Der Besitz mehrerer Figuren in der Trumpffarbe wird belohnt, auch wenn er rein vom Zufall abhängt. Eine Partei bekommt für

3 Trumpffiguren	2 Punkte,
4 Trumpffiguren	4 Punkte,
5 Trumpffiguren	6 Punkte.

Dabei spielt es keine Rolle, ob sich diese Figuren im Blatt eines Spielers oder beider Spieler einer Mannschaft befinden. Für Figuren wird natürlich auch die Verliererseite prämiert, wenn sie die erforderliche Anzahl hat. Der Figurenbesitz wird selbstverständlich erst bei der Abrechnung gemeldet. Ihn vor dem Abspiel ansagen hieße ja, die höchsten Trümpfe zu verraten.

Nach 4 Spielen wird gewöhnlich die Sitzordnung geändert, damit im Laufe der Zeit jeder wenigstens einmal mit jedem zusammen spielt. Wer nach mehreren Runden auf dem

Anschreibblock unter seinem Namen die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Wie gesagt, ist Whist ein Mannschaftsspiel, 2 gegen 2. Solche Spiele sind von besonderem Wert, denn hier darf niemand auf eigene Faust handeln und egoistisch spielen. Stets gilt es, auf die Spielweise des Freundes einzugehen und ihm indirekt, durch richtiges Ausspielen und Zugeben von Karten, möglichst viele Informationen über das eigne Blatt zu geben.

Eine wichtige Information ist das richtige Ausspielen und Zugeben von einer Sequenz. Unter einer Sequenz verstehen wir die lückenlose Folge von Karten einer Farbe, zum Beispiel ♡ B, 10, 9, 8 oder ◇ A, K, D, oder ♣ 10, 9. Man spielt stets die höchste Karte einer Sequenz aus, um den Partner zu schonen. Hat jemand die Sequenz K, D, B, so muß er den König ausspielen. Der Partner könnte das As haben und würde es jetzt nicht nehmen, denn der Stich ist sicher. Spielt er aber von dieser Sequenz den Buben aus, so glaubt der Partner, der Stich ginge an die Gegner, und übernimmt mit dem As, das später selbst noch einen Stich gebracht hätte.

Andererseits gilt, daß man von seiner Sequenz die kleinste Karte zugibt. Spielt jemand ein As aus und hat der Partner D, B, 10, so gibt der Partner nicht die Dame zu, weil er damit den Besitz des Königs vortäuschen würde, sondern die 10. Auch sonst gilt: Wenn der Partner einen Stich bereits sicher hat, gibt man keine hohe Karte mehr zu. Das wäre die reinste Verschwendung. Tut man es trotzdem, so muß das eine Information an den Partner sein. Wenn zum Beispiel ein Spieler ein As einsetzt und sein Partner den König zugibt, so muß das heißen, daß jener nur den König hatte oder daß er die Dame und womöglich noch den Buben besitzt. In jedem Fall erwartet der Partner, daß die Farbe schnell nachgespielt wird. Entweder kann er stechen oder mit der Dame den Stich machen und vielleicht gleich den Buben nachspielen.

Weitere Feinheiten erlernt man schnell. Sie machen den Reiz dieses „stillen", aber sehr schönen, leichten Kartenspiels aus. Es wurde bewußt darauf verzichtet, auf die vielen

Abarten des Whistspieles einzugehen, die sich im Laufe der Jahrhunderte herausgebildet haben. Anspruchsvollere mögen bald zum Bridge übergehen, das sie als folgendes Spiel beschrieben finden.

Das Schach unter den Kartenspielen

Fragt man Ältere, was *Bridge* sei, so hört man gewöhnlich die Antwort: Irgendein Kartenspiel. Und mancher fügt vielleicht hinzu, daß es besonders von den „vornehmen Leuten" gespielt werde. Es ist wahr: Bridge verlangt von seinen Anhängern, daß sie sich nicht oberflächlich mit ihm beschäftigen. Es fordert viel Kombinationsgabe und Leidenschaft und kann deshalb mit Recht als das Schach unter den Kartenspielen bezeichnet werden. Aber so wie Schach ist auch Bridge nicht Hobby für nur wenige, „vornehme" Leute. Seine große Beliebtheit bei unseren polnischen Freunden beweist das, und auch in der Tschechoslowakei, in Ungarn und Rumänien gibt es zahlreiche Bridgebegeisterte.

Bridge ist jung, doch auf der Erde schon verbreitet wie kein anderes Kartenspiel. Die guten Spiele der vergangenen Jahrhunderte hießen L'hombre, Pikett, Preference, Boston, Whist usw. Vom L'hombre schrieb Goethe in seinem Buch „Dichtung und Wahrheit" sogar, daß es zu den Spielen gehöre, deren Kenntnis und Ausübung in der Gesellschaft für unerläßlich gehalten wird. Trotzdem ging es schon Jahrzehnte später stark zurück, weil andere Spiele, bei uns vor allem Skat, immer mehr Gefallen fanden. Daneben wurde in vielen Ländern sehr gern Whist gespielt, das wir ja im vorigen Kapitel kennengelernt haben. Es ist verständlich, daß sich ein Spiel allmählich wandelt, wenn es in verschiedenen Gegenden der Erde beliebt ist. So wurde auch Whist ständig weiter entwickelt, bis schließlich mehrere neue Spiele entstanden. Eines davon, Khedive genannt, spielte man schon vor 1870 in Konstantinopel. Auch in Rußland, Griechenland und Frankreich war diese Abart in ähnlicher Form in dieser

Zeit bekannt. 1887 erschien in London sogar ein Buch über diese neue Spielweise, für die sich der Name Bridge einbürgerte. Bridge war in seiner ursprünglichen Gestalt bereits so fesselnd, daß es sich schon um die Jahrhundertwende in vielen Ländern einen hervorragenden Platz eroberte und das einfache Whist nach und nach verdrängte. Diese erste Form heißt heute zur Unterscheidung *Bridge-Whist*. Auch sie wurde natürlich weiterentwickelt — zum *Auktionsbridge*. Wer im Fremdwörterbuch oder Lexikon nachschaut, wird erklärt finden, daß die Auktion eine Versteigerung ist, der Verkauf einer Sache an den Meistbietenden. So ist es auch beim Auktionsbrigde, das schon um 1910 das international beliebteste Spiel war: Die 4 Spieler nennen reihum die Zahl der Stiche, die sie zu erreichen hoffen. Das geht so lange, bis niemand mehr überbietet. Die Partei des Meistbietenden muß nun die gebotene Stichzahl unbedingt erreichen, darf aber dafür die Trumpffarbe bestimmen. Außerdem legt ein Spieler dieser Partei sein Blatt offen auf den Tisch, so daß sein Partner alle Karten der eigenen Partei kennt und mit ihnen spielt! Doch davon später mehr.

Von England, Frankreich und Nordamerika aus verbreitete sich das Auktionsbridge rasch. Es kam auch zu uns und in viele andere Länder. Ende der zwanziger Jahre zählte man in der Welt bereits über 15 Millionen Spieler!

Die Regeln blieben freilich auch diesmal nicht starr. Es kam eine neue Art der Abrechnung auf, die das Spiel sehr verfeinerte. Am Wesen änderte sich aber nichts mehr. Dieses abgewandelte Bridge, das die Bezeichnung *Kontraktbridge* erhielt, setzte sich Anfang der dreißiger Jahre zunehmend durch. Auktionsbridge verschwand aber nie ganz; noch heute soll es etwa 4 Millionen Anhänger haben. Dessenungeachtet ist Kontraktbridge die bestimmende Bridgeart. Immerhin wird jetzt die Zahl der Bridgespieler in der Welt auf 50 Millionen geschätzt.

Bridge ist nicht nur eine Unterhaltung im Familien- und Freundeskreis. Als Geistessport regte es schon vor Jahrzehnten zu Wettkämpfen an. Zur Pflege und Reinerhaltung des Bridge und zur Zusammenfassung der zahlreichen Spieler gibt es in vielen Ländern Klubs und Verbände, so zum

Beispiel in der Sowjetunion, in Polen und Ungarn, in der Tschechoslowakei und in Rumänien, in der Bundesrepublik Deutschland, in Frankreich, Großbritannien und Italien, ebenso in den meisten Ländern Amerikas und Asiens. Die europäischen Verbände sind in der 1932 gegründeten European Bridge League vereinigt, die Mitglied der seit 1958 bestehenden World Bridge Federation ist. Diese Dachorganisation veranstaltet jährlich Kämpfe um die Weltmeisterschaft. Alle 4 Jahre findet als Höhepunkt eine internationale Bridge-Olympiade statt. Die erste Mannschaftsolympiade wurde 1960 in der italienischen Stadt Turin ausgetragen. Es waren Mannschaften aus 29 Ländern der Erde vertreten. Und um noch einen jährlichen Höhepunkt in „nächster Nähe" zu nennen: die Bridge-Woche in Marienbad in der ČSSR, zu der auch Spieler aus dem Ausland eingeladen werden.

Bei uns hat das Bridge noch nicht recht Fuß gefaßt. Skat war und ist das am meisten gepflegte Kartenspiel, und nicht gering ist die Zahl der Anhänger von Doppelkopf, Canasta und Rommé. Wer aber ein besonders anspruchsvolles Kartenspiel erlernen möchte, muß wissen, daß Bridge ein solches Spiel ist; ja noch mehr: Es gibt zur Zeit kein anderes, das mehr Überlegung verlangt und mehr Freude und Spannung schafft als Bridge. Aus eben diesem Grund finden wir auf den folgenden Seiten dieses schöne Spiel so beschrieben, daß jeder die Grundregeln schnell erlernen wird und dann Schritt für Schritt in die Feinheiten selber eindringen kann.

Bridge wird zu viert mit 52 Karten gespielt. Zur besseren Verständigung werden die Spieler nach den Himmelsrichtungen benannt, und zwar reihum Süd, West, Nord und Ost. Es spielen als Parteien Süd und Nord gegen Ost und West. Süd sei zugleich erster Geber. Süd läßt einmal von Ost abheben und gibt die Karten einzeln rechtsherum aus. Die erste Karte bekommt West, die zweite Nord usw. Dann nimmt jeder Spieler seine 13 Karten auf und ordnet sie nach Farbe und Wert.

In jeder Farbe ist das As die höchste Karte und die 2 die niedrigste: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Die Karten haben keinen Zählwert, denn wie beim Whist geht es nur um Stiche. Da jeder Spieler 13 Karten bekommen hat, gibt es

insgesamt auch immer 13 Stiche. Zum Sieg braucht eine Partei folglich wenigstens 7 Stiche.

Es beginnt das *Bieten*. Jede Partei bewirbt sich um das Recht, die Spielführung zu übernehmen, denn für ein gewonnenes Spiel erhält sie wertvolle Punkte. Alle Spieler schätzen ihr Blatt ein, und als erster nennt der Geber die Anzahl der Stiche, die er mit seinem Partner zu erreichen hofft. Selbstverständlich darf er auch passen. Weil 6 Stiche — das sogenannte Buch — nicht zum Sieg reichen, werden sie beim Bieten gar nicht erst mitgenannt. Man bietet nur die Stiche über den sechsten hinaus, also die Gewinnstiche, die wie bei Whist *Tricks* heißen. Wenn der Gegner das Bieten mit 1 Trick eröffnet, so heißt das, daß er 6 + 1, also mindestens 7 Stiche mit seinem Partner machen will. Das Gebot 2 bedeutet demnach die Verpflichtung, das Buch und 2 Tricks, insgesamt also 8 Stiche zu erzielen. Nun kann sich jeder selbst ausrechnen, daß bei 13 möglichen Stichen das Gebot 7 das höchste Gebot ist, denn 6 + 7 = 13.

Außerdem muß der Bietende dazusagen, welche Farbe er als Trumpffarbe wünscht oder ob er ohne Trumpffarbe spielen möchte. Das Gebot 1 ♢ besagt also, daß der Bietende 1 Trick (7 Stiche) verspricht, falls Karo Trumpf wird. 3 Ohne verpflichtet zu 3 Tricks (9 Stichen) im Spiel ohne Trümpfe.

Jedes Gebot muß höher sein als das vorige. Es muß entweder eine höhere Trickzahl anzeigen, zum Beispiel Süd – 1 ♢, West – 2 ♣, oder ein höheres Spiel nennen. Hier die Rangordnung der 5 möglichen Spiele. Sie entspricht der im Bridge geltenden Farbrangordnung, wobei Spiele ohne Trumpffarbe über jedem Farbspiel stehen, weil sie am schwersten zu spielen sind.

Ohnetrumpfspiel	—	Ohne
Piktrumpfspiel	—	Pik
Herztrumpfspiel	—	Herz
Karotrumpfspiel	—	Karo
Kreuztrumpfspiel	—	Kreuz

Wenn Süd beispielsweise 1 ♢ eröffnet, dann kann West bei gleicher Trickzahl mit 1 ♡, 1 ♠ oder 1 Ohne überbieten.

Wie gesagt, kann man 1 bis 7 Tricks bieten. Und weil bei gleicher Trickzahl jeweils 5 Spiele möglich sind, gibt es insgesamt $7 \times 5 = 35$ Gebote, angefangen von 1 ♣ bis hoch zu 7 Ohne.

Wer nicht bieten kann oder nicht bieten will, sagt einfach „passe!". Wer gepaßt hat, ist jedoch nicht vom weiteren Bieten ausgeschlossen. Jeder darf passen, bieten, wieder passen und wieder bieten, ganz nach Belieben. Das Bieten kann mehrere Runden dauern. Es ist erst beendet, wenn nach einem Gebot dreimal hintereinander gepaßt wird. Sollte zu Beginn keiner der 4 Spieler ein Gebot machen, teilt der nächste Geber sofort zum neuen Spiel aus.

Man darf mit beliebiger Trickzahl das Bieten eröffnen und Gebote anderer Spieler beliebig hoch überbieten, zum Beispiel:

Runde	Süd	West	Nord	Ost
1	—	2 ♢	4 ♣	—
2	—	—		

(— bedeutet „passe!")

Man darf nacheinander verschiedene Spiele bieten und zu bereits gebotenen Spielen zurückkehren, ganz nach Belieben. Im folgenden Beispiel bietet Süd zuerst Karo, dann Pik. Außerdem darf man eigene Spiele bieten oder Gebote des Partners in der Trickzahl heben. Im folgenden Beispiel bietet Süd 1 ♢, worauf Nord seinerseits 1 Ohne vorschlägt. Als dann Süd 2 ♠ sagt, hebt Nord auf 3 ♠. Er hätte natürlich auch auf 4 ♠ oder noch höher heben können:

Runde	Süd	West	Nord	Ost
1	1 ♢	—	1 Ohne	2 ♡
2	2 ♠	—	3 ♠	—
3	—	—		

Wer meint, daß die Gegner ein gebotenes Spiel nicht gewinnen werden, darf „kontra!" rufen. Das vergrößert den Verlust

der Gegner beträchtlich, allerdings auch ihren Gewinn, falls sie doch den Sieg davontragen. Eben darum darf die andere Partei ein *Kontra* mit einem *Rekontra* beantworten, was den Gewinn oder den Verlust nochmals erhöht. Nach jedem Kontra und Rekontra darf weiter geboten werden, so daß diese Ansagen wieder unwirksam werden. Ein Kontra oder Rekontra wirkt sich auf das Spielergebnis nur dann aus, wenn danach dreimal gepaßt und damit das Bieten abgeschlossen wird.

Runde	Süd	West	Nord	Ost
1	—	1 ♣	1 ♠	Kontra
2	—	—	—	

Das Kontra gilt. Nord — Süd müssen 1 ♠ kontriert erfüllen.

Runde	Süd	West	Nord	Ost
1	—	—	2 ◇	2 ♡
2	—	3 ◇	Kontra	3 Ohne
3	—	—	—	

Hier gilt das Kontra nicht, weil weiter geboten wurde. Außerdem zeigt das Beispiel, daß man auch Spiele bieten darf, die von den Gegnern schon geboten wurden.

Das Kontra und das Rekontra haben im Bridge mehrere Bedeutungen, die hier unmöglich erläutert werden können. Anfänger sollten darum vorläufig ganz auf das Kontrieren und Rekontrieren verzichten und dafür andere Gebote machen. Bridge wird dadurch keineswegs entstellt oder farblos.

Die Partei, die das höchste Gebot abgegeben hat, muß in dem nun folgenden Abspiel die mit diesem Gebot eingegangene Verpflichtung erfüllen. Sie muß, anders ausgedrückt, mindestens die gebotene Trickzahl erreichen, wobei die gebotene Farbe Trumpf wird, falls nicht „Ohne" gesagt worden ist. Eine derartige Verpflichtung heißt *Kontrakt*, also Vertrag; daher auch der Name Kontraktbridge. Wenn das höchste Gebot 4 ♡ lautet, so sagt man, daß diese Partei einen 4-Herz-Kontrakt erfüllen muß. Sie hat die nicht

leichte Aufgabe, 10 Stiche im Spiel mit Herz als Trumpf zu machen.

Derjenige Spieler der meistbietenden Partei, welcher die im letzten Gebot angezeigte Spielart (Farbe oder Ohne) als erster geboten hat, wird *Alleinspieler*. Auch dazu ein Beispiel:

Runde	Süd	West	Nord	Ost
1	—	1 ♢	1 ♡	1 ♠
2	2 ♡	2 ♠	—	—
3	—			

Das letzte Gebot gab West, so daß die Partei West—Ost einen 2-Pik-Kontrakt auf sich genommen hat. Alleinspieler wird aber nicht West, sondern Ost. Ost hat nämlich als erster von beiden Pik geboten oder, wie Bridgespieler sagen, erfunden. West hat Osts Pikgebot nur gehoben. Diese Regel ist gewiß nicht schwer. Man braucht ja nach dem Bieten nur die Frage zu beantworten: Wer von uns beiden hat diese Farbe oder das Ohne erfunden?

Der linke Gegner des Alleinspielers hat das *Anspiel*, das heißt, er spielt die erste Karte aus. Und nun kommt das Eigenartigste am Bridge: Wenn die erste Karte auf dem Tisch liegt, legt der Partner des Alleinspielers seine 13 Karten offen vor sich auf den Tisch, geordnet nach Wert und Farbe. Er wird „Strohmann" und darf nicht mehr in dieses Spiel eingreifen, obwohl er am Gewinn oder Verlust gleichermaßen beteiligt ist. Der Alleinspieler spielt jetzt mit insgesamt 26 Karten, und zwar mit dem eigenen Blatt in der Hand und dem Partnerblatt auf dem Tisch, das freilich auch die Gegner sehen. Zu der ausgespielten Karte des Anspielers gibt der Alleinspieler eine Karte „vom Tisch" zu. Dann ist sein rechter Gegner an der Reihe, und zuletzt gibt der Alleinspieler eine Karte aus der Hand zu. Wer den Stich gemacht hat, spielt zum nächsten Stich aus usw. Der Alleinspieler muß immer von dort ausspielen, wo er den Stich gemacht hat. Gibt er die stärkste Karte vom Tisch zu, so spielt er unbedingt vom Tisch aus. Macht er den Stich mit einer Karte aus der Hand, so spielt er die nächste Karte wieder aus der Hand aus.

Der Alleinspieler nimmt seine Stiche auf und legt sie einzeln und verdeckt vor sich ab, damit sie jeder laufend überblicken kann. Das gleiche tut einer der Gegner für die Gegenpartei.

Welche Regeln gelten nun im *Abspiel*?

Im *Ohne* sind die 4 Farben gleichberechtigt. Es muß bedient werden. Wer die höchste Karte zugibt, gewinnt den Stich. Wer nicht bedienen kann, muß eine andersfarbige Karte abwerfen, die natürlich keine Stichkraft hat.

Im *Trumpfspiel*, auch Farbspiel genannt, wird eine Farbe in ihrer Stichkraft über die anderen Farben (Nebenfarben) erhoben. Wird Trumpf ausgespielt, muß Trumpf bedient oder — wenn man keinen Trumpf hat — abgeworfen werden. Wer eine Nebenfarbe nicht bedienen kann, darf nach Belieben abwerfen oder mit einem Trumpf stechen. Geben mehrere Spieler einen Trumpf zu, gewinnt den Stich selbstverständlich der Spieler, der den höchsten Trumpf eingesetzt hat.

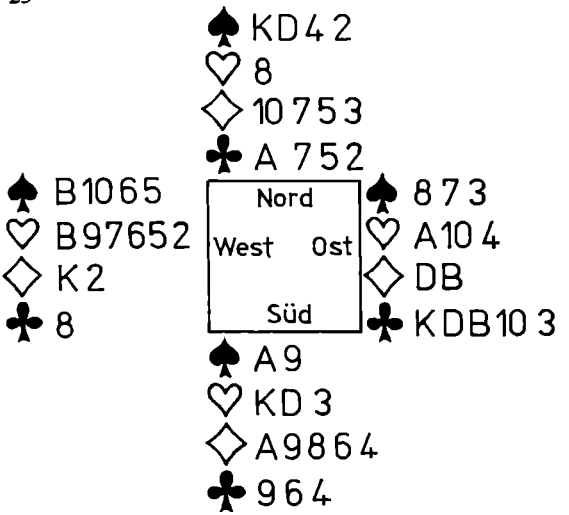
Lord Patrick: „Lady Hamilton, halten Sie es für einen Zufall, wenn Ihre Dogge, die mir ständig ins Blatt schaut, siebenmal bellt und Sie dann sofort auf 7 Pik erhöhen?"

Wenn alle 13 Stiche abgespielt sind, folgt das Anschreiben des Ergebnisses. Doch bevor wir uns damit vertraut machen, sollte ein Satz Karten zur Hand genommen werden. Die Karten werden wie folgt ausgeteilt, und das *Musterspiel* wird wenigstens einmal nachgespielt. Es wird die eben beschriebenen Regeln noch einmal verdeutlichen und einige wertvolle Winke für die Biet- und Spieltaktik geben.

Süd als Geber beginnt das Bieten. Man sagt, er eröffnet. Da eine Farbe 13 Karten hat, würden bei gleichmäßiger Verteilung 3 Spieler je 3 Karten und 1 Spieler 4 Karten von dieser Farbe bekommen. Eine Trumpffarbe in der Hand eines Spielers muß darum wenigstens 4 Karten lang sein, wenn er nicht von vornherein scheitern will. Natürlich wäre eine Trumpffarbe mit 10, 9, 5, 2 viel zu schwach. Man bekäme mit ihr kaum einen Stich. An unterster Grenze liegen D, B, 3, 2 oder K, 10, 3, 2 oder A, 4, 3, 2. Gute Trumpffarben sind D, B, 10, 9; K, D, 10, 7; A, D, B, 2; A, K, D, 5 usw. Je länger

die Trumpffarbe ist, desto besser. Man kann jede Fünferfarbe, etwa 9, 7, 6, 5, 2, und jede noch längere Farbe bieten, wenn, ja wenn man eine bestimmte Mindeststärke hat. Wer das erste Gebot der eigenen Partei ansagt, sollte mindestens 5 Stiche in seiner Hand haben. Damit kann getrost 1 Trick geboten werden, denn der Partner bringt gewöhnlich auch noch 2 Stiche ein. Und das wären schon die 7 Stiche, um einen 1-Trick-Kontrakt zu erfüllen.

Abb. 23



Was soll Süd tun? Als Trumpffarbe erkennt er sofort Karo, und 5 Stiche wären durchaus „drin": 1 Stich mit ♠ A, 1 Stich mit ♡ K oder ♡ D, 3 Stiche in Trumpf. Er bietet nach diesen Überlegungen 1 ◇.

West hat zwar eine Trumpffarbe, Herz, doch besitzt er keine guten Nebenfarben. In Trumpf sieht er bestenfalls 3 Stiche; ◇ K wird ihm weggefangen. Er muß passen.

Nord ist in einer günstigen Lage: Sein Partner hat schon etwas gesagt. Er könnte sofort auf 3 ◇ heben; denn Süd verspricht 5 Stiche, und er selber hat 4 Stiche sicher (1 Stich

in Pik, 1 Stich in Kreuz, 2 Stiche in Trumpf durch Stechen der Herzfarbe). Nord hat auch Kreuz auf Lager, doch müßte er, weil Kreuz unter Karo liegt, 2 ♣ bieten; und wer weiß, ob Süd da etwas hat! Sehr gut ist das Gebot 1 ♠. Ohne die erste Bietstufe zu verlassen, gibt er eine wichtige Information. Er teilt seinem Partner mit, daß er ein bietfähiges Pik besitzt. Schließlich besteht die Aufgabe gerade darin, dem Partner mit gut durchdachten Geboten möglichst wertvolle Hinweise zu geben. Kreuz und Karo kann Nord immer noch bieten. Jetzt ist 1 ♠ angebracht.

Bietrunde	S	W	N	O
1.	1♢	—	1♠	2♣
2.	—	2♡	3♢	3♡
3.	4♢	—	—	—

Ost macht gewiß 5 Stiche, wenn Kreuz Trumpf wird. Er bietet 2 ♣. Das ist sehr gewagt, weil er dazu 6 Stiche in der Hand haben müßte, doch er will den Gegnern das Feld nicht kampflos überlassen. Außerdem erfährt West so am besten, daß Ost gutes Kreuz hat.

Süd kann das Pikgebot nicht heben. Er hat keine Trumpfhilfe. — Gut merken: Trumpfhilfe für eine vom Partner gebotene Farbe sind 4, 5 oder mehr beliebige Trümpfe. 3 Karten sind nur dann eine Trumpfhilfe, wenn zumindest die Dame dabei ist, also D, 3, 2 und besser. 2 ♢ darf er nicht sagen. Er ist zu schwach dazu. Er paßt lieber. Nord kommt ja ohnehin wieder zu Wort.

West, der anfangs aus Schwäche schweigen mußte, baut jetzt auf das Gebot von Ost auf. Ohne die Bietstufe zu erhöhen, bietet er 2 ♡. Seinen Freund kann er damit nicht irreführen; denn wäre er stark, hätte er gleich in der ersten Bietstufe etwas sagen müssen.

Da Süd Pik nicht durch Anheben unterstützt und auch sonst nichts Neues mitgeteilt hat, muß jetzt Nord die Trumpfhilfe in Karo und seine gute Gesamtstärke zeigen: 3 ♢.

Ost weiß, wie gefährlich es jetzt wird. Trotzdem: Er hat gute Trumpfhilfe, und die „Kreuzflöte" bringt 3 oder 4 Stiche. Also überbietet er mit 3 ♡.

Süd möchte schon passen, doch ermuntert ihn Nords 1 ♠ und der spätere Sprung auf 3 ♢. Da West und Ost stark in Herz geboten haben und Süd selber auch 3 Herzkarten hat, muß Herz bei Nord sehr kurz oder sogar „blank" sein. In diesem Fall könnten Nords Trümpfe zum Stechen in Herz verwendet werden. Darum wagt er das Gebot 4 ♢.

West, Nord und Ost passen. Die Partei Süd — Nord muß einen nicht leichten 4-Karo-Kontrakt spielen. Ob er zu gewinnen ist? Weil Süd nicht nur das letzte Gebot gemacht, sondern Karo auch „erfunden" hat, wird er Alleinspieler und Nord Strohmann. West als linker Gegner des Alleinspielers spielt an. Alles spricht für ♣ 8, denn Partner Ost nannte diese Farbe beim Bieten. Also muß jener in Kreuz etwas haben. Sobald die ♣ 8 liegt, deckt Nord sein Blatt auf. Ab jetzt darf er nicht mehr mitspielen. Süd beurteilt zunächst seine beiden Blätter, den „Tisch" und die „Hand". Er stellt fest, daß Kreuz sehr gefährdet ist. Deshalb darf er Ost, der ja Kreuz geboten hat, gar nicht erst ans Spiel lassen. Süd übernimmt am „Tisch" mit ♣ A. Ost bedient mit ♣ K. Raffiniert! Denn wer einen Stich nicht machen kann, gibt sonst die kleinste Karte zu. Durch Zugabe einer so hohen Karte teilt er dem Partner mit, daß er auch die Dame hat und daß West in Kreuz bald wieder kommen soll. Allerdings ist West in Kreuz blank. — Süd bedient aus der Hand mit ♣ 4. Den Stich macht er mit einer Karte vom Tisch. Darum spielt er von dort aus. Zunächst will er Trumpf „klären". Er hat 9 Trümpfe. Die restlichen 4 Trümpfe sind vermutlich 3 : 1 bei den Gegnern verteilt, vielleicht auch 2 : 2. Er zieht ♢ 3.

Das gesamte Abspiel ist im folgenden gestrafft dargestellt. Ein Pluszeichen zeigt an, wer den jeweiligen Stich macht und zum nächsten ausspielt. Auf jeden Fall muß das Musterspiel sofort nachgespielt werden.

1. ♣ 8, A +, K (!), 4
2. ◇ 3, B, A +, 2
3. ♠ A +, 5, 2, 3
4. ♠ 9, 6, D +, 7
5. ♠ K +, 8, ♣ 6 (!), ♠ 10
6. ◇ 5, D, 4, K + (Die feindlichen Trümpfe sind heraus.)
7. ♠ B, 4, ♣ 3, ◇ 6 + (Der sechste Stich, das „Buch", für Süd! Noch 4 Stiche fehlen zum Kontrakt.)
8. ♡ K, 2, 8, A +
9. ♣ D, +, 9, ♡ 5, ♣ 2
10. ♣ B, ◇ 8 +, ♡ 6, ♣ 5 (1. Trick für Süd)
11. ♡ D +, 7, ♣ 7, ♡ 4 (2. Trick)
12. ♡ 3, 9, ◇ 7 +, ♡ 10 (3. Trick)
13. ◇ 10 +, ♣ 10, ◇ 9, ♡ B (4. Trick)

Die Partei Süd—Nord hat ihren Kontrakt erfüllt. Einen Stich weniger, und Süd hätte verloren oder wäre einmal gefallen. Die Stiche, die an einem Sieg fehlen, werden nämlich *Faller* genannt. Stiche aber, die der Alleinspieler über den Kontrakt hinaus macht, heißen *Übertricks*.

Nun kommen wir zur *Abrechnung*. Dem Anfänger bereitet sie einige Schwierigkeiten. Er braucht sich jedoch nicht gleich alle Einzelheiten einzuprägen. Es genügt, wenn er sich die häufigsten Fälle merkt und alles andere der am Schluß angeführten Berechnungstafel entnimmt. Grundsätzlich hat jeder Mitspieler einen eigenen Anschreibblock. In der Mitte befindet sich ein senkrechter Strich. Über der linken Spalte steht „wir", über der rechten „sie". Durch einen waagerechten Strich wird der Zettel nochmals halbiert. Ein solches Bridgekreuz zeigt Abbildung 24. Über diesem waagerechten Strich tragen die Spieler alle Prämien ihrer Partei ein; unter den Strich kommen die Spielpunkte.

Spielpunkte sind die Punkte, die die Partei des Alleinspielers für die Kontrakterfüllung bekommt. Sie ergeben sich aus der Zahl der gebotenen und gemachten Tricks mal Trickwert. 1 Trick zählt in

Kreuz und Karo	je 20 Punkte,
Herz und Pik	je 30 Punkte.

Im Ohne hat der erste Trick einen Wert von 40 Punkten und jeder weitere einen Wert von 30 Punkten. Demnach erhält eine Partei zum Beispiel für einen erfüllten 1-Kreuz-Kontrakt $1 \cdot 20 = 20$ Spielpunkte, für einen 2-Herz-Kontrakt $2 \cdot 30 = 60$ Spielpunkte, für einen 3-Ohne-Kontrakt $40 + 30 + 30 = 100$ Spielpunkte. Da man mit Herz- und Pikkontrakten zu mehr Spielpunkten kommt, heißen diese Farben Oberfarben im Unterschied zu Kreuz und Karo, den Unterfarben.

Übertricks werden nicht als Spielpunkte notiert, sondern als Pämien über den Strich geschrieben. Hat die Partei Süd — Nord („wir") einen 2-Herz-Kontrakt mit 3 Tricks erfüllt, so kommen 60 Spielpunkte unter den Strich und 30 Prämienpunkte über den Strich. Abbildung 24a zeigt diese Anschrift.

Abb. 24a

Wir	Sie
100	200
30	30
60	70
60	

24b

Wir	Sie
100	200
30	30
60	70
60	
	40

24c

Wir	Sie
700	
100	200
30	30
60	70
60	
100	40
1050	340

Es geschieht aber auch, daß ein Kontrakt verloren wird. Die gebotenen, aber nicht gemachten Tricks heißen *Faller*. Sie zählen in allen Farbspielen und im Ohne gleichermaßen 50 Punkte, die sich die Gegner als Prämie gutschreiben. Zum

Beispiel zählen 3 Faller $3 \cdot 50 = 150$ Prämienpunkte für die Gegner. Wenn Ost — West („sie") in einem 1-Ohne-Kontrakt anstelle der 7 erforderlichen Stiche nur 5 Stiche gemacht haben, so haben sie 2 Faller; Süd — Nord erhalten 100 Prämienpunkte über dem Strich (Abbildung 24b).

Das Endziel im Bridge ist der *Robber*. Für ihn gibt es eine sehr hohe Prämie. Was ist ein Robber? Wenn eine Partei durch ein oder mehrere Einzelspiele mindestens 100 Spielpunkte erreicht hat, dann sagt man, daß sie eine *Partie* gemacht hat. Alle Spieler müssen sofort einen Strich quer über das Blatt ziehen. Die Partei, die bereits eine Partie hat, kämpft jetzt um ihre zweite Partie, also darum, noch einmal wenigstens 100 Spielpunkte zu erreichen. Die Gegenpartei hingegen bemüht sich um ihre erste Partie. Spielpunkte, die sie schon bekommen hat, darf sie freilich nicht mitzählen. Wir verfolgen unser Beispiel weiter. Nach der obigen Niederlage von 2 Fallern gewinnen Ost — West einen 2-Ohne-Kontrakt mit Übertrick. Sie notieren unten 70 und oben 30. Darauf erfüllen Süd — Nord einen 2-Pik-Kontrakt und notieren unten 60. Sie haben nun 120 Spielpunkte und somit eine Partie gemacht. Alle ziehen einen Strich (Abbildung 24c).

Im folgenden Spiel verlieren Süd — Nord einen 1-Ohne-Kontrakt mit 2 Fallern. Faller einer Partei, die schon eine Partie gemacht hat, werden härter bestraft. Damit soll diese Partei vor hohen Geboten zurückschrecken und die Gegenpartei einen leichteren Weg zu einer Partie haben. Von einer Partei, die eine Partie hat, sagt man, sie befindet sich in der *Gefahrenzone*, während sich die Gegner noch in der *ersten Zone* befinden, also noch keine Partie haben. Während die Faller in der ersten Zone 50 Punkte zählen, kosten sie in der Gefahrenzone 100 Punkte zugunsten der Gegenseite! In unserem Beispiel dürfen sich die Spieler Ost und West 200 Prämienpunkte in der eigenen Spalte über den Strich schreiben (Abbildung 25a).

Anschließend gewinnen Ost und West einen 2-Karo-Kontrakt, also 40 Spielpunkte unter den Strich. Eine Partie erreichen sie damit jedoch nicht, weil die 70 Spielpunkte darüber nach der Partie der Gegner nicht mitgezählt werden dürfen (Abbildung 25b).

Eine Partei, die 2 Partien erreicht hat, gewinnt den sogenannten Robber. Falls Süd — Nord, sagen wir, einen 3-Ohne-Kontrakt (100 Spielpunkte!) erfüllen, haben sie ihre zweite Partie und damit den Robber erreicht. Dafür bekommen sie eine Prämie von 700 Punkten! Es folgt die *Abrechnung des Robbers*. In beiden Spalten werden die Spiel- und Prämienpunkte addiert. Das Ergebnis der beiden Spalten zeigt an, welche Partei Sieger ist. Wie Abbildung 25c aussagt, endet der Robber mit einem Stand von 1 050 zu 340. Süd — Nord gewinnen demnach 710 Punkte.

Abb. 25a

Wir	Sie
30	
60	

25b

Wir	Sie
100	
30	
60	

25c

Wir	Sie
100	
30	30
60	70
60	

In unserem Beispiel erreichte eine Partei 2 Partien, ohne daß die Gegner eine einzige Partie machten. Solch ein Robber heißt *kurzer Robber*. Machen die Gegner davor oder dazwischen selber eine Partie, heißt er *langer Robber*, denn es werden dabei insgesamt 3 Partien gemacht. Unser Beispiel endete mit einem kurzen Robber, der mit 700 Punkten prämiert wird. Der lange Robber bringt „nur" 500 Prämien-

punkte. Daraus wird schon erkenntlich, daß die Partei, die den Robber macht und die Robberprämie einsteckt, bei der Abrechnung nicht immer die meisten Punkte hat. Damit wären die wichtigsten Begriffe der Abrechnung — Trickwert, Faller, Übertrick, Spielpunkte, Prämienpunkte, Partie und Robber — erläutert. Wenn alle Bridgefreunde und solche, die es werden wollen, vor vornherein konsequent richtig notieren und abrechnen, geht es schnell in Fleisch und Blut über. Jede eigenwillige Vereinfachung der Spielberechnung verzerrt unausbleiblich den gesamten Spielverlauf. Es ist darauf zu achten, daß alle Spieler die Ergebnisse aufschreiben. Erstens lernt so jeder gleichzeitig die Berechnung, und zweitens haben sie vor sich jederzeit den Spielstand, der einen großen Einfluß auf das Bietverhalten hat. Eine Partei, die in der Gefahrenzone ist, also direkt auf den Robber zusteuert, wird sehr energisch bieten, damit die Gegner zu keiner Partie kommen. Andererseits wird die Gegenseite alles unternehmen, um diesen Robber zu vereiteln, um selbst zur Partie und dann zum Robber zu gelangen. Mitunter geht das nur durch ein Opfergebot. Diese Partei nimmt freiwillig Faller auf sich; zum Beispiel kosten 2 Faller in der ersten Zone 100, kontriert aber schon 300 Punkte. Doch ist ein derartiges Opfer mitunter besser, als würden die Gegner ihre 2 Partien machen und damit 700 im kurzen oder 500 im langen Robber einstekken.

Die ständige Überwachung des Spielstandes kann aber auch das Gegenteil, nämlich ein zurückhaltendes Bieten bewirken. Stehen beispielsweise Ost — West mit 70 Spielpunkten in der ersten Zone, dann fehlen ihnen nur noch 30 zur ersten Partie. Wenn die Gegner nichts bieten oder bei, sagen wir, 1 ♢ passen, besteht keine Notwendigkeit, daß Ost und West allzuhoch bieten. 1 ♡, 1 ♠, 1 Ohne oder 2 ♣ reichen völlig aus, um die Partie zu machen.

Abschließend soll noch etwas genannt werden, mit dem ein Bridgespieler recht selten konfrontiert wird, das aber die Krönung dieses schönen Spieles ist. Gemeint ist der *Schlemm*, das Bieten und Erreichen von 7 Tricks (Großschlemm) und 6 Tricks (Kleinschlemm). Alle 13 oder wenigstens 12 Stiche bieten und auch machen ist eine Glanz-

		unkontriert	kontriert
Trick	1. Zone	Kreuz, Karo 20 Herz, Pik 30 Ohne 40 (1.), 30 (ff.)	doppelter Trickwert
	Gefahrzone	—"—	—"—
Übertrick	1. Zone	Kreuz, Karo 20 Herz, Pik, Ohne 30	100
	Gefahrzone	—"—	200
Faller	1. Zone	50	100 (1.), 200 (ff.)
	Gefahrzone	100	200 (1.), 300 (ff.)
Robber	kurzer	700	Bei Rekontra werden die kontrierten Werte verdoppelt (1.) erster Trick bzw. Faller (ff.) jeder weitere Trick bzw. Faller
	langer	500	
Kleinschlemm	1. Zone	500	
	Gefahrzone	750	
Großschlemm	1. Zone	1000	
	Gefahrzone	1500	

*Abb. 26: **Berechnungstafel für Kontraktbridge (leicht gekürzt)***

leistung und wird sehr hoch belohnt. Die Schlemmprämien und alle weiteren Angaben, die ein Bridgeanfänger unbedingt benötigt, sind in der Berechnungstafel enthalten.

Naturforscher am Werk

Alle bisher beschriebenen Kartenspiele kommen, wie man zu sagen pflegt, aus dem Volk. Sie sind irgendwann irgendwo entstanden, veränderten sich ständig, gingen ineinander über, lösten sich gegenseitig ab, verschwanden, wurden wieder belebt.

Das folgende Spiel unterscheidet sich darin von diesen und den meisten anderen Spielen grundsätzlich. Es wurde erfunden, jawohl und zwar von dem New-Yorker Schriftsteller Robert Abbott, der es auf den Namen *Eleusis* taufte und zusammen mit weiteren selbsterdachten Kartenspielen 1963 in einem Büchlein der Öffentlichkeit vorlegte.

Eleusis (sprich: Elusis) zeichnet sich noch durch eine zweite Besonderheit aus. Bei den anderen Spielen sind den Teilnehmern die Regeln bekannt. Sie handeln nach ihnen, sie wenden sie an. Mit anderen Worten, sie leiten von den ganz allgemeinen Spielregeln das der jeweiligen Situation entsprechende besondere Spielverhalten ab, indem sie bestimmte Karten aus ihrem Blatt aussuchen und ins Spiel bringen. Dieses Verfahren nennen die Wissenschaftler deduktiv. Das Gegenteil ist das induktive Verfahren, bei dem man vom Besonderen, Konkreten auf das Allgemeine schließt. So auch bei Eleusis: Die Spieler kennen die Spielregeln nicht. Sie müssen vielmehr durch Ausspielen von Karten, durch laufendes Probieren die allgemeinen Regeln erst aufspüren. Insofern ist Eleusis wirklich ein ganz außergewöhnliches Kartenspiel. Wer in Mathematik „stark" ist und gut kombinieren kann oder sich im Kombinieren üben möchte, wird besondere Freude daran haben.

Eleusis kann von 3 bis 5 Personen gespielt werden; es müssen aber wenigstens 3 Spieler sein. Ein Spieler verkörpert die Natur, eine Kraft, die sich nach bestimmten Gesetzen entfaltet. Diesen Spieler wollen wir den Schöpfer nennen, weil er sich bei Spielbeginn ein „Naturgesetz" ausdenken muß. Die anderen Spieler haben die Aufgabe, das vom Schöpfer geschaffene Gesetz zu entdecken. Sie sollen darum Forscher heißen.

Es wird ein Satz von 52 Karten benutzt. In den Farben

Herz, Karo, Kreuz, Pik gibt es je 13 Karten: K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. Wer als erster die Rolle des Schöpfers übernimmt, entscheidet das Los. Im nächsten Spiel wird sein linker Nachbar Schöpfer usw. Der Schöpfer mischt, läßt abheben und legt die oberste Karte des Päckchens offen in die Mitte. Sie bildet den Anfang der *Erkenntniskette*, von der noch die Rede sein wird. Dann gibt er ab linkem Nachbar die Karten einzeln und verdeckt rechtsherum aus, bis alle Forscher gleich viel Karten haben. Er als Schöpfer bekommt keine Karten. Die eventuell übrigbleibenden Karten legt er verdeckt beiseite; er darf sie aber vorher ansehen. Wenn 2 Forscher teilnehmen, erhalten beide 25 Karten bei einer Restkarte. Bei 3 Forschern, die je 17 Karten bekommen, bleibt kein Rest. Spielen 4 Forscher, erhalten sie je 12 Karten bei einem Rest von 3 Karten.

Während die Forscher ihre Karten aufnehmen und ordnen, denkt sich der Schöpfer ein Gesetz aus, das heißt eine Regel, nach der die Forscher ihre Karten an die Erkenntniskette anlegen müssen. Er schreibt dieses Gesetz auf jeden Fall auf einen Zettel, den er faltet und beiseite legt. Der Zettel dient am Ende als Beweis, daß der Schöpfer das Gesetz während des Spieles nicht eigenwillig oder versehentlich verändert hat. Selbstverständlich gibt es auch vergeßliche Schöpfer, die bei einem komplizierten Gesetz auch manchmal nachschauen müssen.

Die Forscher versuchen, ihre Karten schnell loszuwerden, je mehr, desto besser. Der links vom Schöpfer sitzende Forscher fängt an. Er legt eine beliebige Karte aus seinem Blatt an die erste Karte der Erkenntniskette. Aus Platzgründen wird jede Karte so angelegt, daß sie die vorige halb verdeckt. Wenn die angelegte Karte dem Gesetz entspricht, sagt der Schöpfer „gut!". Wenn diese Karte gegen das Gesetz verstößt, ruft er „schlecht!". Bei „schlecht" muß der Forscher seine Karte zurücknehmen und offen vor sich ablegen. So bildet sich vor jedem Forscher eine *Fehlerkette*. Nun ist der nächste Forscher an der Reihe. Auch er darf nur eine Karte anlegen oder muß sie bei „schlecht" vor sich ablegen. Reihum versuchen die Forscher anhand der schon ausgelegten Karten das Gesetz zu entdecken. Zuerst wird

jeder nur Vermutungen hegen, die sich beim nächstenmal bestätigen oder verworfen werden müssen.

Ein Beispiel soll das bisher Gesagte klarmachen. Das Gesetz — wir nehmen ein sehr einfaches — möge so lauten: Rot, Rot, Schwarz, Schwarz. Das heißt, daß an eine rote Karte (Herz oder Karo) eine rote Karte angelegt werden muß, an sie eine schwarze Karte (Pik oder Kreuz), noch eine schwarze, wieder eine rote, noch eine rote usw. Als erste Karte der Erkenntniskette habe der Schöpfer ♣ 9 ausgelegt. Der erste Forscher probiert ◇ D. Der Kommentar lautet „schlecht", und er muß sie vor sich ablegen. Der zweite Forscher probiert ♠ 10, die er liegenlassen darf. Der dritte Forscher vermutet, daß es auf die Rangfolge ankommt (9, 10, B, D usw.), und probiert ♡ B. Der Schöpfer reagiert mit „gut". Der Forscher glaubt nun an seine Vermutung; er sieht sich aber getäuscht, als der nächste Forscher ♣ D zurücknehmen muß; merkwürdigerweise darf ◇ 3 des nächsten Forschers liegenbleiben. Es liegen nun als Erkenntniskette ♣ 9, ♠ 10, ♡ B, ◇ 3. Wenn sich dieser sehr auffällige Farbenwechsel ein- oder zweimal wiederholt, wird auch einem noch nicht ganz so gedankenschnellen Forscher ein Licht aufgehen.

Niemand wird das Gesetz, wenn er es entdeckt hat, ausplaudern. Denn je weniger Karten ein Forscher zum Schluß besitzt, desto mehr Punkte werden ihm angeschrieben.

Wenn die Forscher ihre Handkarten losgeworden sind, also nur noch Karten in ihren Fehlerketten liegen, darf sich der Schöpfer zunächst seine Gewinnpunkte notieren. Jawohl, der Schöpfer! Und schon jetzt! Robert Abbott hat nämlich für Eleusis eine Art Abrechnung ausgeklügelt, die den Schöpfer zwingt, einerseits kein zu schwieriges Gesetz zu bestimmen, weil die Forscher dann sehr wenige Karten loswerden, und andererseits kein zu leichtes Gesetz zu wählen, weil die Forscher ihre Karten vorzeitig loswerden. Die Gewinnpunkte für den Schöpfer lassen sich einfach errechnen.

a) Bei 2 Forschern: Fehlerkarten des besseren Forschers von den Fehlerkarten des anderen Forschers abziehen.
b) Bei 3 Forschern: Zahl der Fehlerkarten des besseren

Forschers verdoppeln und von der Gesamtzahl der Fehlerkarten der beiden anderen Forscher abziehen.

c) Bei 4 Forschern: Zahl der Fehlerkarten des besseren Forschers verdreifachen und von der Gesamtzahl der Fehlerkarten der drei anderen Forscher abziehen.

Wenn zwei Forscher teilnehmen und in ihren Fehlerketten 12 und 9 Karten haben, erhält der Schöpfer $12 - 9 = 3$ Punkte. Wenn 3 Forscher teilnehmen mit 11, 7 und 10 Fehlerkarten auf dem Tisch, so notiert sich der Schöpfer 7 Punkte ($2 \cdot 7 = 14$; $11 + 10 = 21$; $21 - 14 = 7$).

Es beginnt die zweite Etappe des Naturforscherspieles. Die Forscher benutzen jetzt ihre vor sich abgelegten Fehlerketten. Sie nehmen sie aber nicht auf und bilden auch keine zweite Fehlerkette. Wer an der Reihe ist, nimmt eine Karte aus seiner offenen Fehlerkette, legt sie an die Erkenntniskette an, läßt sie bei „gut" dort liegen oder legt sie bei „schlecht" zurück in die Fehlerkette, um sie jederzeit wieder zu verwenden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Forscher alle Karten losgeworden ist oder wenn der Schöpfer feststellt, daß mit den restlichen Karten der Forscher das Gesetz nicht mehr entdeckt werden kann. Zur Kontrolle lesen dann die Forscher das Gesetz auf dem Zettel und erhalten ihre Belohnung. Jeder Forscher multipliziert die Zahl seiner Restkarten mit der Anzahl der anderen Forscher und zieht das Ergebnis von der Gesamtzahl der Restkarten der anderen Forscher ab. Ist dieses Ergebnis negativ, erhält der betreffende Forscher stets 0 Punkte. Wer keine Karten mehr besitzt, also das Spiel beendet hat, erhält als Gewinn die Summe aller Restkarten der anderen Forscher und noch 6 Punkte als Prämie dazu. Hat der Schöpfer das Spiel wegen Aussichtslosigkeit abgebrochen, bekommt die Prämie der Forscher mit den wenigsten Restkarten. Sind es 2 Forscher, wird die Prämie geteilt. Nun ein Beispiel. 3 Forscher haben 1, 4 und 0 Restkarten. Sie erhalten:

1. Forscher 2 Punkte ($1 \cdot 2 = 2$; $4 - 2 = 2$),
2. Forscher 0 Punkte ($4 \cdot 2 = 8$; $1 - 8 = -7$)
3. Forscher 11 Punkte ($4 + 1 = 5$; $5 + 6 = 11$).

Nach Anschrift der Punkte für die Forscher mischt der linke Nachbar des Schöpfers die Karten, teilt sie aus und „erläßt" als neuer Schöpfer ein anderes Gesetz.

Es versteht sich von selbst, daß sich die Schwierigkeit der Gesetze nach dem Alter, der Bildung und den Fähigkeiten der Spieler richten muß. Man fängt grundsätzlich mit einfachen Gesetzen an und geht allmählich zu komplizierteren über.

Wenn ein Gesetz eine Zahlenreihe darstellt, dann zählt A = 1, 2 = 2 usw., 10 = 10, B = 11, D = 12, K = 13. Dabei kann die Zahlenreihe auch „um die Ecke" gehen, also 11, 12, 13, 1, 2, 3 ... Ebenso dürfen andere Kartenreihen um die Ecke gehen, zum Beispiel D, K, A, 2, 3, 4 ...

Ganz einfache Gesetze sind:
1) Rot, Schwarz, ...
2) Rot, Rot, Schwarz, Schwarz, ...
3) Gerade, ungerade, ...

Schwer durchschaubar sind:
4) Gerade, gerade, ungerade, ungerade, ...
5) Rot, gerade, Schwarz, ungerade, ...
6) Lege an die letzte Karte eine gleichwertige oder eine gleichfarbige Karte an (Hauptregel des vielen bekannten Spieles Mau-Mau).

Noch komplizierter sind folgende Gesetze, die nur von „Experten" erkannt werden:
7) Wenn die letzte Karte gerade ist, so lege Herz oder Kreuz an. Wenn die letzte Karte ungerade ist, so lege Karo oder Pik an (Abb. 27).
8) Wenn die letzten 2 Karten von gleicher Farbe sind, also entweder rot oder schwarz, so lege eine Karte zwischen A und 7 an. Wenn die letzten 2 Karten gemischtfarbig sind, also rot und schwarz, so lege eine Karte zwischen 7 und K an.

Besonders verabredet werden müssen Gesetze, die sich auf die Spieler selbst beziehen. Sie sind besonders schwer zu

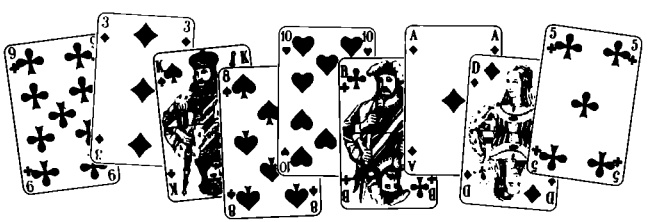
erkennen und können nur sehr erfahrenen Forschern vorgelegt werden.

Ein Beispiel:

9) Wenn der Vorname (oder Nachname) des Spielers eine gerade Buchstabenzahl hat, so muß der Spieler eine gleichfarbige Karte anlegen, also an Rot Rot oder an Schwarz Schwarz. Hat sein Name eine ungerade Buchstabenzahl, muß er eine andersfarbige Karte anlegen, also an Rot Schwarz oder an Schwarz Rot.

Diese und andere Gesetze lassen sich erfinden und können den Forschern als harte Nüsse serviert werden. Wichtig ist nur, sich solche Gesetze zu wählen, die die Fähigkeiten der Forscher nicht überfordern und die mit den verfügbaren Karten tatsächlich entdeckt werden können. Allgemein gilt, daß zur Bestimmung eines Gesetzes mindestens ein Fünftel aller Karten geeignet sein muß. So zum Beispiel taugt das Gesetz „Wenn eine schwarze Karte liegt, so lege eine gerade Karokarte an; wenn eine rote Karte liegt, so lege eine gerade Pikkarte an" nicht viel, weil jede Farbe nur 6 gerade Karten (2, 4, 6, 8, 10, D) hat. 6 Karten von 52 sind aber nur ein reichliches Achtel. Nach einiger Übung wird aber jeder Spieler selbst wissen, welche Gesetze er anwenden darf.

Abb. 27



Eleusis ist im höchsten Maße geeignet, die Fähigkeit, Gesetzmäßigkeiten aufzudecken, zu fördern. Es ist anspruchsvoll und will ernster als viele Kartenspiele genommen werden. — Mit Eleusis beenden wir den Streifzug durch die

Regeln der unterschiedlichsten Kartenspiele, der Stich-, Augen- und Legespiele, der Spiele mit französischen, deutschen, spanisch-italienischen, schweizerischen und anderswie gearteten Karten.

Da sprach die alte Gräfin ...

Die Spiele, die wir auf den vergangenen Seiten kennengelernt haben, verlangen von uns logisches Denken, schnelles Kombinieren und eine Portion Entschlußfreudigkeit. Daß diese Eigenschaften dabei in unterschiedlichem Maße gefordert werden, versteht sich von selbst. Die Spiele, die hier vorgestellt wurden, sind so verschieden wie unsere Geschmäkker. Das ist gut so; denn nicht jeder liebt ein so einfaches Spiel wie Einundfünfzig oder Hindernislauf, und nicht jedem liegen so anspruchsvolle, höchste Aufmerksamkeit erfordernde Spiele wie Bridge, Eleusis, Tarock oder Mariáš.

Warum, so müssen wir uns fragen, ist die Geschichte der Spielkarten dennoch vor allem eine Geschichte der Verbote, der Strafen und Gerichtsprozesse? Immerhin sind sehr viele Nachrichten über Spielkarten, wie wir schon im ersten Kapitel unseres Büchleins erfahren haben, Erlasse, die das Kartenspielen verbieten. So verlangte der Kurfürst Joachim II. von Brandenburg 1565 von seinen Untertanen, daß sie nicht des Gewinnes wegen spielen sollten, sondern daß die Spiele zur „ehrlichen Ergetzlichkeit" erfunden worden wären. Noch deutlicher war 200 Jahre später der sächsische Kurfürst: Im Kursächsischen Mandat vom 20. Dezember 1766 drohte der Herrscher mit 1 bis 2 Jahren Gefängnis oder Zuchthaus für jeden, der junge, unerfahrene Leute durch Überredung, Betrug und List zum Spielen verleitete.

Ganz bestimmt galten derart harte Strafen nicht Personen, die sich mit Spielen beschäftigten, wie wir sie in diesem Kapitel beschrieben fanden. Nein, da ging es nicht um Spiele, in denen der Verstand ein wichtiges Wörtchen mitredete. Die Verbote betrafen die Glücksspiele oder, genauer, jene Leute, die im Glücksspiel sich zu bereichern suchten und vor keinem

Betrug zurückschreckten, um die Mitspieler zu schröpfen. Allerdings stellten die Feudalherren so hohe Strafen nicht etwa in Aussicht, weil ihnen ihre Untertanen so sehr ans Herz gewachsen wären. Steuern waren für sie die wichtigste Einnahmequelle. Die allmächtigen Landesfürsten befürchteten deshalb, daß ihre fleißigen Steuerzahler im Glücksspiel plötzlich um ihr Hab und Gut kommen und auf diese Weise zahlungsunfähig werden könnten. Sie selbst und ihr Hofstaat scherten sich jedoch wenig um solche Verbote. Das beste Beispiel dafür ist wohl Joachim II. selbst. Einerseits rief er zu Ehrlichkeit im Spiel auf; andererseits trieb er mit seiner grenzenlosen Verschwendungssucht das Land an den Rand des finanziellen Ruins. An den Höfen der Könige, Fürsten und Herzöge kam es durch das Hasard, das Glücksspiel, zu sagenhaften Betrügereien und Bestechungen, ja sogar zu Mord und Totschlag. Sehr hoch sollen die Wellen der Spielerleidenschaften in der Umgebung Ludwigs XIV. geschlagen sein. Der für seine verschwenderische Hofhaltung bekannte, einflußreiche Minister des Sonnenkönigs, der Kardinal Mazarin, machte dabei nicht nur keine Ausnahme, sondern gab mit seinem betrügerischen Spiel allen noch ein Beispiel. Ähnliches ist vom Hofe der Zarin Katharina II. (1729—1796) überliefert. Der schmarotzende Adel spielte um Riesensummen, um Gold und Edelsteine. Was die leibeignen Bauern auf den Gütern in Monaten erschufteten, das wechselte an den Spieltischen der Reichen über Nacht den Besitzer. Durch Glücksspiele ruinierte sich so mancher Reiche und weniger Reiche. Es sind unzählige Fälle bekannt, in denen nach Verlust des ganzen Besitzes die Betroffenen sich das Leben nahmen oder im Irrenhaus landeten.

Nicht von ungefähr war das Schicksal von Glücksspielern zu allen Zeiten für Dichter und Schriftsteller ein sehr willkommener Stoff. In vielen Gedichten, Geschichten, Romanen und Filmen wurde dieses Thema aufgegriffen und nicht selten in den dunkelsten Farben abschreckend gestaltet: Ob Würfel, ob Roulett, ob Karten — alle Spieler stürzen sich ins Unglück. Noch gut in Erinnerung ist uns Wilhelm Hauffs Märchen „Das kalte Herz", wo sich Kohlenmunk-Peter als Sonntagskind vom Glasmännlein wünscht, immer soviel Geld

in der Tasche zu haben wie der dicke Ezechiel, der sich die Zeit mit Würfeln und Karten vertrieb. Tagelang ging alles gut: Verlor Peter an ihn, so hatte er gleich wieder volle Taschen. Dieser „Segen" hatte aber eine schreckliche Kehrseite. Eines Abends nämlich verlor Ezechiel ununterbrochen. Seine Taschen leerten sich; und als er den letzten Gulden verspielt hatte, war auch in Peters Tasche nicht mehr als Luft. Man hielt ihn für einen Betrüger und Zauberer und warf ihn mit Prügel zur Tür des Wirtshauses hinaus...

Über Episoden von Menschen, die sich dem Hasardspiel hingaben, lesen wir in Dostojewskis Erzählung „Der Spieler", die schon mehrmals verfilmt worden ist, in Tolstois weltbekanntem Roman „Krieg und Frieden", in Hans Fallada das „Wolf unter Wölfen". Am berühmtesten ist aber Alexander Puschkins Novelle „Pique Dame" geworden.

In einer Runde Karten spielender Altersgenossen erfährt der junge Offizier Hermann von einem folgenschweren Geheimnis. Die Großmutter eines Anwesenden, eine Gräfin, hatte einst als junge Schönheit in Paris beim Pharaospiel eine Riesensumme verloren. Ein Franzose riet ihr, im Spiel den Betrag zurückzugewinnen, und nannte 3 Karten, die unbedingt gewinnen würden und in der Tat gewannen. — In Hermann, dem seine bescheidenen Verhältnisse nicht erlauben, selbst Karten zu spielen, erwacht das Verlangen, diese 3 Karten zu erfahren. Sein Leben könnte sich, wie er glaubt, grundlegend verbessern! Geschickt erobert er das Herz Lisas, der Pflegetochter der Alten. Als das Mädchen ihm zu nächtlicher Stunde Einlaß gewährt, sucht der egoistische Hermann aber nicht ihr Zimmer auf, sondern lauert der Gräfin auf, die von einem Ball zurückkehren wird. Als er sie dann bedrängt, anfleht, bedroht, ja sogar eine ungeladene Pistole zieht, da versagt das Herz der Greisin ... Später, in der Nacht nach dem Begräbnis, erscheint in Hermanns Schlafzimmer eine Frau in Weiß, in der er die Gräfin erkennt. Sie verrät ihm die Karten: 3, 7, As. — Sehr zum Schreck des Bankhalters setzt der junge Offizier am ersten Spielabend auf die 3 die märchenhafte Summe von 47000 Rubel — und gewinnt. Am nächsten Abend setzt er diesen Betrag und den Gewinn, zusammen also 94000, auf

die 7 — und gewinnt wieder! Am dritten Abend setzt Hermann auf die dritte Karte all sein Geld. Der Bankhalter deckt wirklich das As auf, und Hermann jubelt. Doch freut er sich zu früh: Versehentlich hat er das Geld nicht auf das As gelegt. An dessen Stelle liegt vor ihm die Pik-Dame, die ihm schadenfroh zuzwinkert. Er glaubt, in ihr die Gräfin zu sehen. Hermann verliert alles und wird wahnsinnig ... In Peter Tschaikowskis gleichnamiger Oper begeht Hermann sogar Selbstmord, indem er sich im Spielsalon ersticht.

Müssen wir nun nach all dem, was wir davon erfahren haben, zu der Ansicht gelangen, daß Glücksspiele in jedem Fall Unglück und Verderben bringen? Bevor wir uns selber eine Antwort darauf geben, machen wir uns mit den Grundregeln des Pharaospiels vertraut. Wie bei den meisten Glücksspielen sind sie äußert einfach. Jeder Teilnehmer erhält eine ganze Farbe, die er vor sich auf den Tisch legt: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Im Spiel geht es aber nur um die Werte, so daß ohne weiteres die gleiche Farbe, zum Beispiel Herz, gleichzeitig vor mehreren Spielern liegen darf. Der sogenannte Bankhalter besitzt ein vollständiges Blatt von 52 Karten. Die Teilnehmer setzen nun Spielmarken oder Geld auf beliebig viele Karten ihrer Reihe. Der Bankhalter zieht eine Karte vom verdeckt gehaltenen Päckchen und legt sie offen links vor sich hin, die nächste Karte rechts daneben. Jeder Spieler, der bei sich auf die Karte gesetzt hat, die im Wert mit der linken Karte übereinstimmt, muß den gesetzten Betrag an den Bankhalter zahlen. Andererseits bekommt jeder vom Bankhalter den Einsatz ausgezahlt, der auf einer Karte liegt, die mit der rechten übereinstimmt. Es darf wieder beliebig gesetzt werden, der Bankhalter legt erneut eine Karte links und eine rechts, kassiert und zahlt aus usw. Deckt er 2 gleichwertige Karten auf, so erhält er von allen Karten dieses Wertes, auf die gesetzt ist, die halben Einsätze. Die erste und die letzte Karte des Packens werden nicht aufgedeckt.

Wie wir sehen, ist der Spielverlauf hundertprozentig vom Zufall abhängig; denn jeder Wert kann links oder rechts erscheinen, ohne daß jemand einen Einfluß darauf ausüben kann. Keine Überlegung begünstigt hier den Gewinn oder

schmälert den Verlust. Das ist das Merkmal der Glücksspiele. Aber damit nicht genug. Ist noch ein Bankhalter mit von der Partie wie hier im Pharaospiel, dann sind die Bestimmungen von vornherein so formuliert, daß er immer größere Gewinnaussichten hat als die anderen Teilnehmer. Beim Pharao erkennen wir diesen Vorteil des Bankhalters auf den ersten Blick: 2 Karten brauchen nicht aufgedeckt zu werden, und beim Auslegen 2 gleichwertiger Karten verliert jeder, der auf diesen Wert gesetzt hat, den halben Einsatz. Auf die Dauer bereichert sich am Spiel also nur der Bankhalter. Außerdem ist es eine Tatsache, daß er kaum von Leidenschaften beeinflußt wird. Beinahe gleichgültig deckt er Karten auf, kassiert und zahlt. Ganz im Gegensatz dazu verhalten sich die Spieler. Da Intelligenz nicht hilft, versuchen sie den Zufall mit riskantem Spiel zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Natürlich ohne Erfolg: Wer kleine Beträge setzt, kann auch nur kleine Beträge gewinnen, so daß der Bankhalter geschont wird. Wer hohe Summen aufs Spiel setzt, verliert meist mit einem Schlage alles, was er zuvor in vielen Runden mühselig erwarb; der Bankhalter bekommt gewöhnlich alles wieder zurück. — Das sind die Gründe, daß die in vielen kapitalistischen Ländern bestehenden Spielhäuser, zum Beispiel die Spielkasinos in Monte Carlo, jährlich Riesengewinne einstreichen. Hingegen hört man kaum, daß jemand durch ein Glücksspiel, sei es Pharao, Bakkarat, Roulett oder ein anderes, reich geworden sei. Immer wieder kam und kommt es zu großen Betrügereien und Skandalen. Es verwundert uns darum nicht, daß der jahrhundertelange Mißbrauch die Spielkarten in Verruf bringen mußte. Auch heute sind manche Menschen nicht frei von Vorurteilen. Spielkarten sind aber an sich weder gut nocht schlecht. Erst ihre Benutzer machen sie dazu. Karten können, wenn wir nach diesem Büchlein spielen, viel Freude, Zerstreuung und Abwechslung bereiten. Andererseits — wie im Falle der Glücksspiele — verursachen sie oft Ärger und Verdruß und regen in keiner Weise zum Denken an. Wie schrieb doch anno dazumal der Lehrmeister des guten Benehmens, Adolph Freiherr von Knigge, in seinem berühmten Buch „Über den Umgang mit Menschen"?

Laß Dich auf keine bloßen Hasardspiele ein!...
Ein verständiger Mann verachtet jede Beschäftigung,
bei welcher Kopf und Herz schlummern müssen.

Diesem Rat können wir uns voll und ganz anschließen. Trotzdem sind bei uns Glücksspiele nicht rundweg verboten. Strafbar sind sie nur, wenn sich Personen öfter und regelmäßig zusammenfinden, um für Wertgegenstände und große Geldbeträge zu spielen, und sich so auf Kosten anderer bereichern. Andererseits würde es niemand in den Sinn kommen, Kindern den Schwarzen Peter zu verbieten, obwohl auch er ein reines Glücksspiel ist.

Das direkte Gegenteil der Glücksspiele sind die reinen strategischen Spiele. Bei ihnen ist jeder Zufall ausgeschlossen. Einzig und allein entscheidend ist die Geschicklichkeit. Uns allen sind solche Spiele bekannt: Schach, Go, Dame, Mühle, Halma. Auch das Kartenspiel Eleusis, das wir kennengelernt haben, ist ein reines Denkspiel. Zwischen ihnen und den Glücksspielen liegen die sogenannten gemischten Spiele. Das sind, wie könnte es anders sein, solche, die Elemente sowohl der strategischen als auch der Glücksspiele in sich in unterschiedlichem Maße vereinen. Geschicklichkeit und Zufall sind sozusagen gemischt. Typische Vertreter dieser Gattung sind — mit Ausnahme von Eleusis — die hier vorgestellten Kartenspiele. Sie beruhen vorwiegend auf dem Können der Spieler, die durch den Einsatz der jeweils geeigneten Karten bedeutend Verlauf und Ausgang des Spieles beeinflussen. Zugleich ist auch etwas Glück oder Pech dabei, indem wir mal gute und mal schlechte Karten bekommen. Über mehrere Spielrunden hinweg vermag aber ein kluger Spieler den Zufall der Kartenverteilung weitgehend auszugleichen. Den Zufall ganz ausschalten können wir nicht und wollen wir nicht. Denn gerade der Zufall, die Ungewißheit über das nächste Blatt, die Notwendigkeit, für jedes Spiel eine neue Taktik anzuwenden, verleihen so vielen Kartenspielen ihren großen Reiz und stellen sie gleichberechtigt neben viele andere Freizeitspiele, die am Tisch ausgetragen werden.

Das Kartenspiel bleibt ungewehrt/
Wann man zu rechter Zeit auffhoert.
Das ist im Spiel die groeste Kunst/
Wer da auffhoeren kan mit Gunst.

E. Welper
(Das Zeit kürtzende
Lust- und Spiel-Hauß, 1690)

Köpfchen, Köpfchen

Nicht immer befinden wir uns im Kreis von Freunden und Verwandten. Nicht immer, wenn wir allein sind und vielleicht sogar krankheitshalber das Bett oder die Wohnung hüten müssen, ist uns nach Lesen zumute. Wir möchten uns einmal durch Knobeleien ablenken und entspannen. Was liegt da näher, als ein Romméblatt zur Hand zu nehmen? Mehr Hilfsmittel benötigen wir nämlich nicht, und das ist ein sehr großer Vorteil. Am besten eignen sich für unsere Zwecke die kleinen Spielkarten, die Patiencekarten. Ihren Namen verdanken sie den Patiencen, den unzähligen Lege- und Sortierspielen für einen Spieler. „Patience" ist ein französisches Wort. Es bedeutet „Geduld", und bei den meisten Patiencen kommt es wirklich darauf an, geduldig zu sein. Mit Geduld allein lassen sich aber viele Patiencen nicht lösen. Es gibt etliche solcher Spiele, die ein Höchstmaß an Konzentration und Kombination voraussetzen und deshalb eine aktive Erholung und zugleich gute Schule des Verstandes sind.

Die Regeln der überhaupt bekannten Patiencen würden ein dickes Buch füllen. Sie bilden die Masse der Denkaufgaben mit Karten. Doch wenn wir einmal in einem Patiencebuch blättern, werden wir feststellen, wie viele der angebotenen Spiele ziemlich geistlos sind, sich nur auf ein rein mechanisches Aus- und Umlegen der Karten beschränken.

Sich im Dschungel der Patiencen zurechtzufinden ist sehr schwer. Ein Kartenspiel behält, einmal getauft, in den meisten Fällen seinen Namen. Canasta bleibt Canasta, Skat bleibt Skat, und Bridge bleibt Bridge. Nur besondere Spielabweichungen oder Abarten erhalten bisweilen — zur Unterscheidung, versteht sich — einen anderen Namen. So heißt eine Variante des sehr beliebten Canasta wie ein aus Brasilien stammender Gesellschaftstanz: Samba. Samba ist also nicht genau dasselbe wie Canasta. Ganz anders verhält es sich hingegen bei den Patiencen. Hinter verschiedenen Namen verbirgt sich oft ein und dasselbe Spiel. Da gibt es eine Napoleonpatience, so benannt, weil sie der große Feldherr

ach so gern gespielt haben soll. Eine störende Karte darf auf einen Platz gelegt werden, den man Keller nennt. Deshalb heißt diese geistvolle und zugleich schwere Patience auch Kellerpatience. Eine andere Patience, übrigens für 2 Personen und sehr reizvoll, lebt unter dem Namen Zankpatience, heißt aber auch Streitpatience oder Zänkische. Da fristen Spielarten mit den unterschiedlichsten Bezeichnungen ihr Dasein: Zopf, Harfe, Diplomat, Regenbogen, Blockade, Schuppenschwanz, Teppich, Leiter, Trotzkopf, Elma, Großmutters Liebling usw. usf. Der Interessent erkennt deshalb gar nicht immer auf den ersten Blick, ob es in diesem oder jenem Fall um eine wirklich neue, geistreiche Patience geht. Oft legt er die Karten aus, macht sich an das Studium der mitunter recht komplizierten Regeln und stellt dann schließlich mit Enttäuschung fest, daß es ein alter Schuh ist, vorausgesetzt, er kennt sich auf diesem Gebiet bereits ein wenig aus. Um das Umherirren im Patiencelabyrinth denjenigen zu ersparen, die noch blutige Anfänger sind und nur gelegentlich sich damit die Zeit vertreiben möchten, werden im folgenden drei niveauvolle Patiencen vorgestellt.

Der Einsiedler

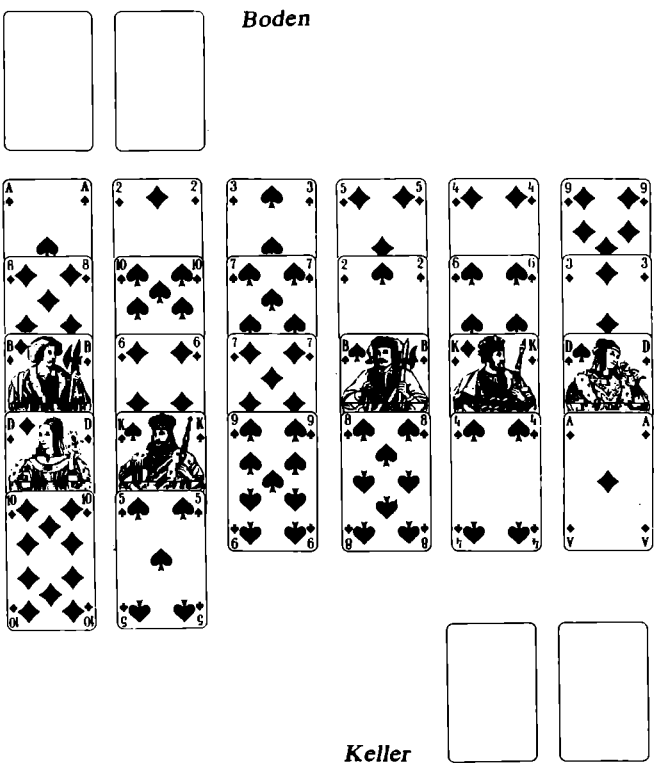
Für diese Patience brauchen wir ein Blatt von 52 Karten. Ihm entnehmen wir zunächst nur 26 Karten, und zwar die beiden Farben Karo und Pik. Das Päckchen wird gut gemischt. Dann legen wir die oberen 6 Karten offen nebeneinander. Auf sie legen wir weitere 6 Karten, die die ersten halb verdecken usw. Es entstehen 6 senkrechte Reihen, von denen die erste und zweite Reihe 5 Karten und die dritte bis sechste Reihe 4 Karten haben. Boden und Keller sind anfangs noch frei.

Das Ziel besteht darin, beide Asse auf den Boden zu legen und auf ihnen die anderen Karten derselben Farbe zu stapeln. Auf die Asse kommen die Zweien, dann die Dreien, Vieren, Fünfen usw., bis zum Schluß ganz oben die beiden Könige liegen.

Das Umlegen einer Karte heißt wie bei Brettspielen Zug.

Beim Einsiedler dürfen die Karten nur einzeln umgelegt werden, und zwar immer nur die unteren, nicht verdeckten Karten der Reihen. Sobald ein As am Ende einer Reihe liegt, kommt es auf den Boden. Um an die Asse und die folgenden Karten heranzukommen, dürfen wir die Endkarte einer Reihe an die Endkarte einer anderen Reihe legen. Das ist aber nur erlaubt, wenn die angelegte Karte von derselben Farbe ist und im Wert genau darunterliegt. In Abbildung 28 wird also zuerst ◇ A auf den Boden gelegt, dann ♠ 4 an ♠ 5 angelegt.

Abb. 28



Die Endkarte einer Reihe darf man vorübergehend in den Keller legen. Sie darf dort bleiben, bis wir sie auf den Boden legen können oder an eine Reihe anlegen möchten. Im Keller dürfen sich gleichzeitig höchstens 2 Karten befinden. In Abbildung 28 werden wir also ♢ 10 in den Keller legen. So können sofort ♢ D, B, 10 an den König in der fünften Reihe angelegt werden. Nun kommt ♢ 8 in den Keller, und schon haben wir das andere As! Wir legen es auf den Boden, so daß die erste Reihe frei wird. In eine freie Reihe darf man beliebige Karten legen, auch aus dem Keller, und an sie nach der bekannten Regel gleichfarbige Karten wertabsteigend anlegen. In unserem Fall würden wir am besten ♠ D in die erste Reihe legen. ♢ 3 kommt in den Keller, ♢ 9 an ♢ 10, ♢ 8 aus dem Keller an ♢ 9, und schon ist die sechste Reihe frei. So gehen wir Schritt für Schritt oder, genauer, Zug für Zug vor. Oberstes Gebot ist, daß wir möglichst weit vorausberechnen und nicht leichtfertig Karten irgendwo anlegen; denn eine Karte darf nicht wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden, wenn wir dadurch gegen die Anlegeregeln verstoßen würden.

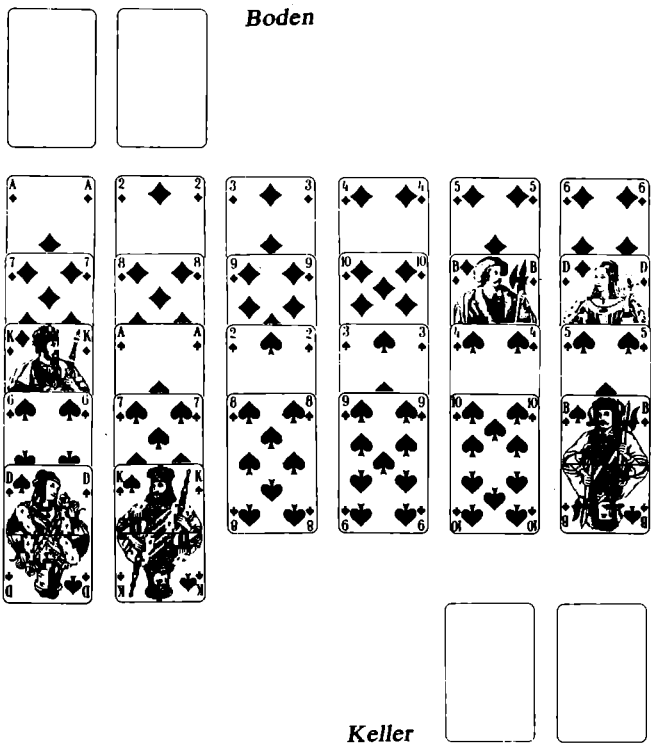
Die folgende Aufgabe ist für den Leser bestimmt, der am Einsiedler Gefallen gefunden hat.

Wenn er sie in 56 Zügen zu lösen vermag, ist er auf dem besten Wege, Patiencemeister zu werden. Verraten wird nur der Anfang: ♠ K in den Keller, ♠ 10, 9, 8, 7 an ♠ B ...

Wer den Einsiedler mit 2 Farben beherrscht, darf sich dem dreifarbigen Spiel zuwenden. Man legt die 39 Karten aber in 7 Reihen aus, von denen die ersten 4 Reihen 6 Karten, die letzten 3 Reihen 5 Karten haben. Der Keller hat Platz für 3 Karten. Der Boden nimmt die 3 Asse mit den aufsteigend folgenden Karten in ihrer Farbe auf.

Noch mehr Geduld, Berechnung und Voraussicht verlangt der vierfarbige Einsiedler mit allen 52 Karten. Sie werden in 8 senkrechten Reihen ausgelegt. Die erste bis vierte Reihe haben 7, die fünfte bis achte Reihe 6 Karten. In den Keller dürfen 4 Karten; der Boden hat Platz für 4 Asse.

Abb. 29:



Wenn Joker helfen

Von nicht weniger Reiz ist die nächste Patience. Wieder benutzen wir 52 Karten. Es kommen aber 2 Joker dazu. Und eben diesen lustigen Gesellen verdankt sie ihren Namen: *Jokerpatience.* Einige wichtige Begriffe haben wir bereits beim Einsiedler kennengelernt. So brauchen die folgenden Erläuterungen nicht mehr so ausführlich zu sein. Den 54 Karten entnehmen wir die 4 Asse und legen sie links oben offen nebeneinander. Unterhalb der Asse werden die 50 Karten ausgelegt:

10 Karten in kleinen Abständen offen nebeneinander, darunter wieder 10 Karten, die die ersten halb verdecken, darunter wieder 10 Karten, noch einmal und noch einmal. So entstehen wie bei der vorher beschriebenen Patience senkrechte Reihen, diesmal 10 mit je 5 Karten, wie sie in Abbildung 30 zu sehen sind.

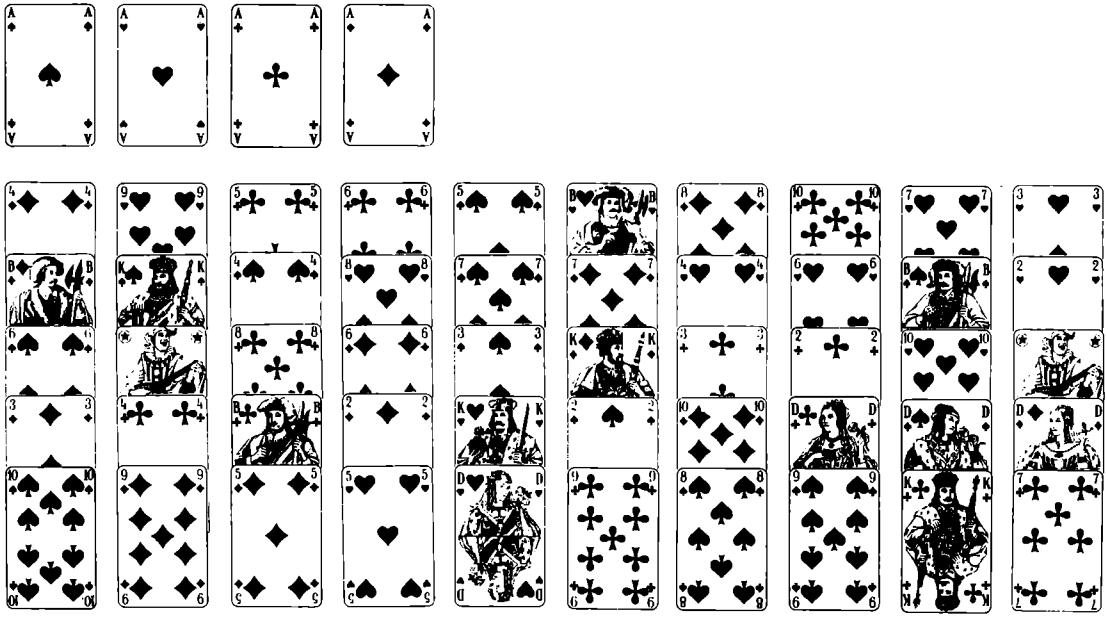
Wir haben die Aufgabe, durch vorausschauendes Umlegen von Karten nach und nach auf den Assen die gleichfarbigen Karten wertaufsteigend, also 2, 3, 4 usw. bis König aufzubauen. Wieder dürfen wir die Karten nur einzeln umlegen, allerdings auch nur solche, die am Ende der Reihen liegen. Diese Endkarten legen wir, wenn möglich, auf die As-Häufchen oder an andere Endkarten. Die Endkarte einer Reihe darf an die Endkarte einer anderen Reihe angelegt werden, wenn sie im Wert genau darunter liegt und von entgegengesetzter Farbe ist. In diesem Fall unterscheiden wir 2 Farben, nämlich Rot (Karo, Herz) und Schwarz (Kreuz, Pik). So dürfen wir an eine schwarze 10 nur eine rote 9 und an einen roten König nur eine schwarze Dame anlegen.

Besonders wertvoll sind die beiden Joker. Liegen sie frei oder werden sie durch Umlegen von Karten freigelegt, dürfen wir sie beiseite legen und aufbewahren, bis wir an einer Stelle nicht mehr weiterkommen. Ein Joker kann an eine beliebige Endkarte angelegt werden und ersetzt so jede Karte, die gerade fehlt. Zum Beispiel möchten wir eine schwarze 7 loswerden, finden aber keine passende Endkarte, nur eine schwarze 9. Da hilft ein Joker. Wir legen ihn an die 9 als Ersatz einer roten 8 und an ihn die schwarze 7.

Wird eine senkrechte Reihe ganz frei, so dürfen wir in ihr eine beliebige Karte unterbringen und an sie der Anlegeregel entsprechend weitere Karten anfügen. Das Spiel ist beendet, wenn mit Ausnahme der Joker alle Karten bis hoch zu den Königen gestapelt sind.

Neben der Jokerpatience mit 52 Karten und 2 Jokern gibt es die *kleine Jokerpatience* mit 32 Karten, also einem Skatblatt, und 2 Jokern. Wieder werden die Asse sofort ausgelegt. Wir bilden 6 senkrechte Reihen mit je 5 Karten. Auf jedes As kommt zuerst die entsprechende 7, dann die 8 usw. und zuletzt der König derselben Farbe.

Abb. 30



Doppelt gemoppelt...

... ist so manches in unserer dritten Patience. Es sind nicht nur 2 Joker mit von der Partie. Zweifach vertreten ist auch jede andere Karte, so daß sich eine eigenartige Mischung ergibt. Einem Romméblatt entnehmen wir von allen 4 Farben zweimal die Werte A, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und dazu 2 Joker, insgesamt also 58 Karten. Wir legen 9 Karten offen nebeneinander, darunter — die oberen etwa halb verdeckend — noch einmal 9 Karten usw. Die ersten 4 Asse, die dabei auftauchen, legen wir oberhalb der Reihen aus. Wenn wir alle Karten ausgelegt haben, ergeben sich genau 9 senkrechte Reihen mit je 6 Karten.

Auf die bereits ausgelegten 4 Asse und die anderen Asse, die nach und nach befreit und neben die ersten gelegt werden, müssen wertaufsteigend die gleichfarbigen Karten aufgebaut werden. Zum Schluß müssen also ganz oben auf den Häufchen alle 8 Sieben liegen. Nur die beiden Joker bleiben einsam zurück. Wieder dürfen nur die unteren Endkarten oder Reihen umgelegt werden. Eine Endkarte dürfen wir nur an eine andere Endkarte legen, wenn sie im Wert genau darunter ist und die entgegengesetzte Farbe besitzt. Eine rote 4 dürfen wir folglich nur an eine schwarze 5 legen. Wird eine Reihe frei, können wir dort eine beliebige Karte ablegen und eine neue Leiter von wechselnder Farbe wertabsteigend bilden. Wie in der Jokerpatience sind die 2 Joker Retter in höchster Not. Sie können jedoch beliebige Karten, aber kein As, ersetzen.

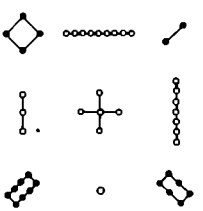
Wer nach einigen Spielen feststellt, daß die Joker die Sache zu leicht machen, der darf ganz nach Wunsch einen oder beide Joker aus dem Spiel entfernen. Allerdings dürfen dann beim Auslegen nur 3 beziehungsweise 2 Asse oberhalb der Reihen hingelegt werden. Die Reihen müssen bei Spielbeginn nämlich ausnahmslos gleich lang sein.

Wie diese Patience heißt? Sie hat noch keinen Namen. Wir werden sie darum einfach die *Namenlose* nennen, denn dann hat sie einen!

Kunterbuntes

Seit eh und je sind *magische Quadrate* Gegenstand von Denkaufgaben. Die Mathematik versteht darunter ganz allgemein eine solche Anordnung von Zahlen in einem Quadrat, bei der die Summe der Zahlen jeder Reihe, jeder Spalte und oft auch jeder Diagonale gleich ist. Abergläubische Leute hielten diese Quadrate für Zauberei, sprachen ihnen besondere, überirdische Kräfte zu. Daher ihr Name. Weil die Augenwerte von Spielkarten bestimmten Zahlen entsprechen, lassen sich solche Quadrate in gleicher Weise aus Karten bilden. Das älteste uns überlieferte magische Quadrat entstammt einer chinesischen Handschrift aus dem 4. oder 5. Jahrtausend vor unserer Zeitrechnung. Die Summe jeder Reihe, Spalte und Diagonale ist 15. Abbildung 31 zeigt es in der reizvollen Originaldarstellung, in der schlichten Sprache unserer Zahlen und als ein Viereck aus Spielkarten, wobei das As der Zahl 1 entspricht.

Abb. 31



4	9	2
3	5	7
8	1	6

♡4	♠9	◇2
♣3	♡5	♠7
◇8	♣A	♡6

Aufgabe 1: Einem Blatt 3 Neunen, 3 Fünfen und 3 Dreien entnehmen und zu einem magischen Quadrat legen, bei dem in jeder Reihe, Spalte und in einer Diagonale 17 Augen sind.

Aufgabe 2: Einem Blatt je zweimal die Karten As bis 8 entnehmen und ein Quadrat 4 × 4 bilden, bei dem jede Summe 18 beträgt.

Eine andere unterhaltsame Art von magischen Quadraten mit Karten sind jene, bei denen in den Spalten und Reihen, oft auch in den Diagonalen, jeder Wert und jede Farbe nur

einmal vorkommen. Mit der Aufgabe, solche Quadrate zu bilden, haben sich schon große Leute befaßt. Gewöhnlich nahm man die lateinischen Buchstaben a, b, c, d, ... und die griechischen Buchstaben α, β, γ, δ... Demzufolge durften sich die lateinischen und griechischen Buchstaben in den Reihen und Spalten nicht wiederholen. Ein solches griechisch-lateinisches Quadrat und seine Entsprechung als Spielkartenviereck zeigt Abbildung 32. Ausführlich beschäftigte sich mit diesen Quadraten im 18. Jahrhundert der geniale Mathematiker Leonhard Euler. Er tat dies sogar sehr anschaulich, indem er die Aufgabe stellte, 36 Offiziere aus 6 Regimentern so aufzustellen, daß sich weder die Dienstgrade noch die Regimentsnummern in den Reihen und Spalten wiederholen. Die 6 Offiziere eines Regiments hatten je einen anderen Dienstgrad. Euler fand dafür keine Lösung, und erst später, nach seinem Tod, konnte die Unlösbarkeit der Aufgabe für ein 6×6-Quadrat wirklich auch bewiesen werden. Die gleiche Aufgabe ist aber für Quadrate 3×3, 4×4 und 5×5 leicht lösbar.

Abb. 32

a α	b β	c γ	d δ
c δ	d γ	a β	b α
d β	c α	b δ	a γ
b γ	a δ	d α	c β

♠A	♢K	♣D	♡B
♣B	♡D	♠K	♢A
♡K	♣A	♢B	♠D
♢D	♠B	♡A	♣K

Das magische Quadrat in Abbildung 32 enthält nicht nur in den Reihen und Spalten keine Wiederholungen. Farben und Werte sind auch in den beiden Diagonalen nicht doppelt. Außerdem trifft diese Eigenschaft auch für die 4 Mittelkarten und für die 4 Karten in jeder Ecke zu! Ein solches Quadrat zu bilden ist natürlich keine leichte Sache. Aber auch die

folgenden Aufgaben bringen unseren Kopf vielleicht schon zum Rauchen.

Aufgabe 3: Den Farben Herz, Pik und Kreuz werden die Buben, Damen und Könige entnommen und so im Quadrat geordnet, daß sich Farbe und Wert in den Reihen und Spalten nicht wiederholen.

Aufgabe 4: Die Buben, Damen und Könige und auch die Asse aller Farben so im Quadrat anordnen, daß sich Farbe und Wert in den Reihen und Spalten nicht wiederholen.

Die folgende Knobelei verlangt von uns nur das eine, nämlich die Kenntnis des Springerzuges im Schachspiel. Einem Skatblatt werden alle Herzkarten (7, 8, 9, 10, B, D, K, A) entnommen, gemischt und als Viereck ausgelegt, dessen Mittelfeld frei ist. Eine solche zufällige Anordnung der Karten zeigt das linke Viereck in Abbildung 33. Das Ziel bei dieser Denkaufgabe besteht darin, durch mehrmaligen Austausch von jeweils 2 Karten in der Art des Springerzuges die Grundstellung in der Mitte der Abbildung zu erreichen.

Abb. 33

♡K	♡B	♡7
♡10		♡8
♡D	♡A	♡9

♡7	♡8	♡9
♡10		♡B
♡D	♡K	♡A

♡A	♡K	♡D
♡B		♡10
♡9	♡8	♡7

Der Springer des Schachs zieht ein Feld gerade, dann ein Feld schräg. Wenn er im linken Viereck beispielsweise auf 10 steht, so springt er über das freie Mittelfeld hinweg entweder auf 7 oder 9. Steht er auf 9, so springt er über 8 auf den Buben oder über das As auf 10. Die Karte eines gedachten Anfangsfeldes des Springers und die Karte eines Feldes, auf das der Springer ziehen dürfte, werden gleichzeitig aufgenommen und gegeneinander ausgetauscht. Das

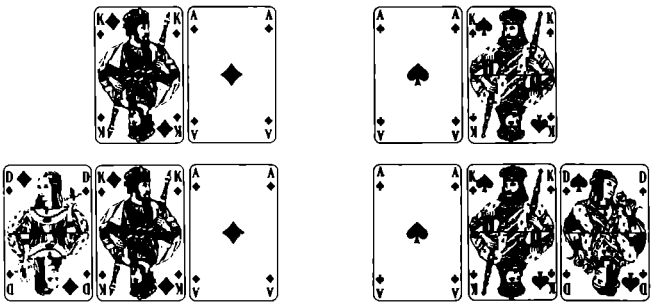
setzen wir fort, bis die Grundstellung erreicht ist. Zur Verständlichmachung sollen im linken Viereck die zur Grundstellung führenden Züge genannt werden. Dabei bedeutet zum Beispiel A — 7, daß das As den Platz der 7 einnimmt und die 7 an die Stelle des Asses gelegt wird. Hier ein Lösungsweg: 7 — A; 7 — K; 8 — D; 8 — B; 9 — 10; 9 — A; 10 — A; B — D! Die Karten können für diese Aufgabe beliebig oft auf andere Art ausgelegt werden. Sie erinnert insofern an die Patiencen und trägt deshalb den Namen *Springer- oder Rösselpatience.* Ob Patience oder nicht Patience, feststeht, daß diese Springerknobelei Kurzweil zu verschaffen mag. Aber was reden oder, besser, schreiben wir lange! Probieren geht über Studieren.

Aufgabe 5: Mit höchstens 24 Zügen das rechte Viereck in Abbildung 33 in die Grundstellung bringen.

Nur vorwärts! So heißt die nächste Denkaufgabe. Wie bei der eben beschriebenen müssen die Karten nach bestimmten Regeln bewegt und in eine andere Stellung gebracht werden. Auf dem Tisch liegen 4 Karten, und zwar von links nach rechts ♢ K, ♢ A — ♠ A, ♠ K. Zwischen den Assen ist ein freies Feld von der Breite einer Spielkarte (Abb. 34 oben). Die Karokarten dürfen nur nach rechts wandern, die Pikkarten stets nach links. Also nicht zurück, nur vorwärts! Eine Karte darf entweder auf das vor ihr liegende Feld, falls es frei ist, gehen oder eine vor ihr liegende Karte überspringen, wenn das Feld dahinter frei ist. Die Aufgabe ist gelöst, wenn Pik links und Karo rechts liegt, allerdings in anderer Ordnung: ♠ A, ♠ K — ♢ K, ♢ A. Das ist die Grundstellung.

Wenn wir mit ♠ A anfangen und ♠ K sofort nachziehen, so läßt sich keine Karte mehr bewegen. Die Aufgabe kann nicht gelöst werden. Wir versuchen es noch einmal. Wir schieben ♠ A vor und überspringen es mit ♢ A, schieben ♠ A weiter, überspringen es mit ♢ K, schieben ♠ A an den linken Rand, und, o weh, wieder geht es nicht weiter!

Abb. 34



Aufgabe 6: Mit höchstens 8 Zügen die 4 Karten in Abbildung 34 (oben) in die Grundstellung umsetzen.

Aufgabe 7: Wieviel Züge benötigt man mindestens, um die 6 Karten in Abbildung 34 (unten) in ihre Grundstellung zu bringen?

Wie die nächste Knobelei beweist, können im Kartenspiel auch Kriminalisten auf ihre Kosten kommen. Hier gilt es, mit scharfer Logik die Zeugenaussagen zu prüfen, um den Fall aufzuklären. Wir haben es also mit einer wahren *Krimiknobelei* zu tun. Auf dem Tisch liegen verdeckt 3 Spielkarten nebeneinander. Folgende Zeugenaussagen liegen vor:

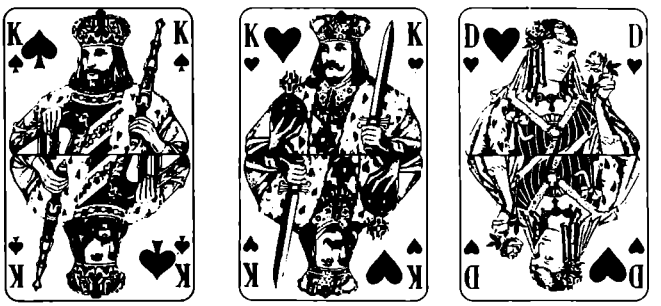
1. Die Dame ist von dem einen König weiter entfernt als von dem anderen.
2. Die Pikkarte ist von der einen Herzkarte weiter entfernt als von der anderen.
3. Die Könige haben nicht die gleiche Farbe.
4. Links neben der Dame liegt ein König.

Um welche Spielkarten handelt es sich, und wie liegen sie?

Die erste Aussage läßt erkennen, daß es sich um 1 Dame und 2 Könige handelt. Die zweite Aussage verrät, daß nur 2 Farben — Pik und Herz — vertreten sind, Pik einmal und Herz zweimal. Die erste Aussage gibt außerdem die Lage der Karten an: D, K, K oder K, K, D. Da entsprechend der

vierten Aussage sich links neben der Dame ein König befindet, können die Karten nur so liegen: K, K, D. Welche Farben aber haben sie? Die zweite Aussage gibt Antwort: ♠ ♡ ♡ oder ♡ ♡ ♠ . Die Könige haben nicht die gleiche Farbe (dritte Aussage), so daß nur die Reihenfolge ♠ ♡ ♡ zutreffen kann. Damit ist auch schon das Rätsels Lösung

Abb. 35



gefunden. Nach diesem kurzen kriminalistischen Training soll jetzt ein etwas schwierigerer Fall aufgeklärt werden. Auf dem Tisch liegen, auch mit der Bildseite nach unten, 4 Karten. Zu Protokoll stehen 5 wichtige Zeugenaussagen:

1. Der König ist vom Buben weiter entfernt als der Bube von der Dame.
2. Das As ist dem Buben näher als die Dame dem Buben.
3. Der Abstand zwischen der Pikkarte und der Kreuzkarte ist kleiner als der Abstand zwischen der Karokarte und der Pikkarte.
4. Die Kreuzkarte ist von der Pikkarte weiter entfernt als die Herzkarte.
5. Die Herzkarte liegt links neben dem König.

Aufgabe 8: Um welche Karte handelt es sich? Wie liegen sie?

Sicher müssen wir hierbei etwas länger nachdenken als im

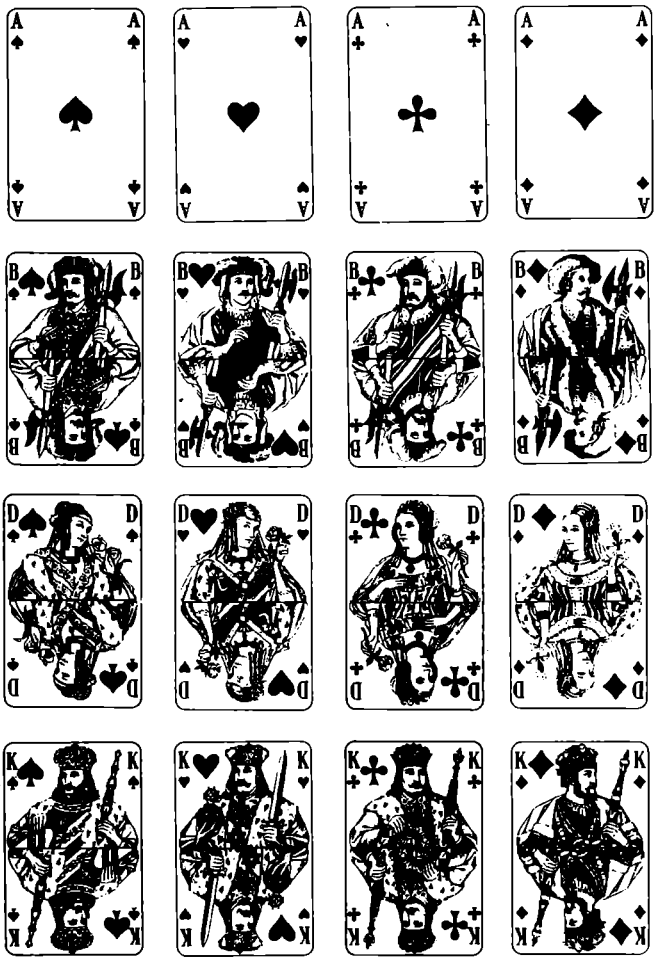
ersten Beispiel. Wer aber Schritt für Schritt folgerichtig vorgeht, ist bald auf der richtigen Spur. Ganz nebenbei: Es ist auch sehr unterhaltsam, wenn wir selbst eine Kartenreihe auslegen, dann ein Minimum an Zeugenaussagen ausarbeiten und sie einem anderen Rätselfreund oder einer anderen Rätselfreundin zur Aufklärung des Falles vorlegen.

Die nächsten beiden Knobeleien können nur zu zweit gelöst werden. Auf den ersten Blick möchte man glauben, daß es sich um regelrechte Kartenspiele handelt. In der Tat verlaufen sie für Uneingeweihte so, doch haben beide eine Lösung: Bei richtiger Spielweise kann nur ein ganz bestimmter Spieler gewinnen. Welcher, ob der, der den ersten Zug macht, oder sein Gegenüber, soll jeder selbst entdecken. Auch das ist eine hübsche Aufgabe.

10 ganz beliebige Spielkarten werden offen als Reihe in die Mitte gelegt. Durch Los wird bestimmt, wer anfängt. Der erste Spieler dreht irgendeine Karte um, so daß ihr Rückenmuster erscheint. Der zweite Spieler ist dann an der Reihe. Er darf entweder 1 Karte oder 2 unmittelbar nebeneinander liegende Karten umdrehen. Wieder ist der erste Spieler an der Reihe. Es gewinnt, wer die letzte Karte umdreht. Eine sehr schöne Knobelei, nicht wahr? Doch nicht vergessen: Beim allerersten Zug darf der erste Spieler nur 1 Karte umdrehen. Danach kann dann jeder nach Belieben 1 Karte oder 2 benachbarte Karten wenden. Da diese Denkaufgabe noch keinen Namen hat, wollen wir sie *Zehnerreihe* taufen. Wer allein ist und Lust dazu verspürt, kann einmal erforschen, wie es um die Gewinnchancen bei einer Einer-, Zweier-, Dreier-, Viererreihe usw. bestellt ist. Liegt nur 1 Karte (Einerreihe), gewinnt natürlich stets der erste Spieler. Bei einer Zweierreihe wird immer der zweite Spieler Sieger sein, ebenso bei einer Dreierreihe. Und wie verhält es sich mit unserer Zehnerreihe (Aufgabe 9)?

Nun zum nächsten angekündigten Zweikampf. Einem Skatblatt entnehmen wir alle Buben, Damen, Könige und Asse und legen sie in 4 Reihen offen aus, wie es uns Abbildung 36 zeigt. Wie im Skat und in vielen anderen Spielen

Abb. 36



zählt ein Bube 2, eine Dame 3 und ein König 4 Augen. Nur die Asse machen eine Ausnahme. Sie zählen nur je 1 Auge. Die Spieler drehen abwechselnd genau 1 Karte um und ad-

dieren die Augenwerte laufend. Ein Beispiel: Spieler I dreht einen König um und ruft 4. Spieler II dreht ein As um und sagt 5 an. Spieler I wendet eine Dame und erreicht die Zahl 8 usw. Sieger ist, wer genau 22 erreicht hat oder seinen Gegner zwingen konnte, diese Summe zu überspringen. Dieser letzte Fall tritt beispielsweise ein, wenn die Zahl 21 erreicht ist und bereits alle Asse umgedreht sind. Dieser anspruchsvollen Knobelei wollen wir den Namen *Zweiundzwanzig* geben.

Zum Abschluß wollen wir eine Denkaufgabe kennenlernen, deren

Lösung in 18 Trillionen Zügen

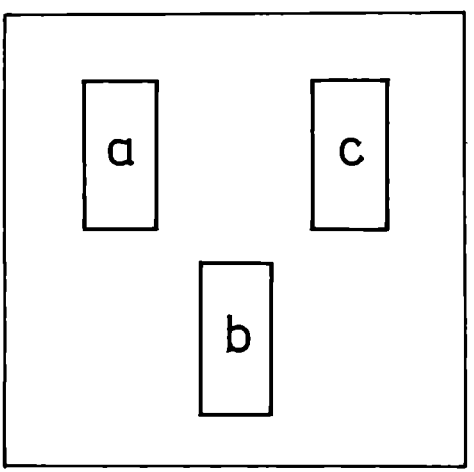
erreicht wird. — Einer alten Sage zufolge ließ der hinduistische Gott Brahma bei der Erschaffung der Welt in der Nähe der heutigen Stadt Varanashi, früher Benares, einen wunderschönen Tempel entstehen. In ihm stellte er 3 diamantene Stäbe auf und steckte auf einen von ihnen 64 goldene Ringe. Ein Ring war immer kleiner als der darunter, so daß der kleinste Ring ganz oben lag. Seitdem sind die Tempelpriester Tag und Nacht beschäftigt, die Ringe auf den zweiten Stab zu stecken. Sie dürfen immer nur einen einzelnen Ring, nie mehrere zugleich, erfassen und auf einen anderen Stab setzen. Es ist ihnen erlaubt, den dritten Stab zu benutzen, sozusagen als Zwischenstation, denn nie darf ein größerer Ring auf einen kleineren gelegt werden. Zum Schluß müssen alle Ringe auf dem zweiten Stab in gleicher Weise angeordnet sein wie zuvor auf dem ersten. Wie die Mär verkündet, werde die Welt, sobald der allerkleinste, der oberste Ring auf seine 63 größeren Brüder gelegt sein wird, untergehen.

Diese reizvolle Geschichte ist, wie gesagt, nur eine Sage. Aber auch ohne phantastische Verkleidung ist die Aufgabe, die sich darin verbirgt, recht interessant. Mancher kennt diese Knobelei sicher schon, freilich nicht mit Diamantstäben und Goldringen. Gewöhnlich nimmt man dafür mehrere

unterschiedlich große Münzen, Sperrholzscheiben oder Holzklötzchen. Aber wer hat schon 5, 6, 7 oder noch mehr geeignete Münzen bei der Hand? Wie bei vielen anderen Denkaufgaben kommt auch hier die Spielkarte zu Hilfe.

Man nimmt ein Blatt Papier und zeichnet wie in Abbildung 37 3 Rechtecke im Spielkartenformat mit den Buchstaben a, b und c. Auf a werden einige Karten einer beliebigen Farbe gelegt, zuunterst die Karte mit dem geringsten Wert, dann die nächsthöhere Karte usw. und ganz oben die höchste. Der Spieler hat zu erreichen, daß schließlich alle Karten, ebenfalls wertaufsteigend, auf c liegen. Die Karten dürfen nur einzeln umgelegt werden; stets kommt eine werthöhere Karte auf eine wertniedere. Bei Beachtung dieser Regeln dürfen beliebig viele Karten zeitweilig auf b abgelegt werden.

Abb. 37



Beispiele sollen den Vorgang erläutern. Auf a liegt ein As. Man legt es einfach auf c, und die Aufgabe ist in einem Zug gelöst. Es werden auf a König und As gelegt. Das As legt man zunächst auf b, den König auf c und darauf das As. Das sind 3 Züge. Beim nächsten Mal legt man auf a schon 3 Karten, nämlich Dame, König, As. Man legt das As auf c,

den König auf b, darauf das As; dann kommt die Dame auf c, das As auf a, der König auf c und das As auf c. Eine Lösung in 7 Zügen.

Aufgabe 10: In 15 Zügen 4 Karten und in 31 Zügen 5 Karten umlegen (B, D, K, A und 10, B, D, K, A).

Wie verhält es sich aber mit der Voraussage des Brahma? Wäre die Welt nicht längst untergegangen? Was sind schon 64 Ringe oder, angewandt auf unsere Aufgabe, 64 Spielkarten! Bei genauerem Hinsehen kann man jedoch feststellen, wie rasend die Zahl der notwendigen Züge anwächst. Bekanntlich braucht man für 1 Karte 1 Zug, bei 2 Karten 3 Züge, bei 3 Karten bereits 7 Züge und, wie die Aufgabe besagt, bei 4 Karten bereits 15 und bei 5 Karten sogar schon 31 Züge. Wir sehen, daß sich bei Hinzunahme jeder weiteren Karte die Mindestzahl der Züge ungefähr verdoppelt: 1, 3, 7, 15, 31. Diese Zahlenreihe könnte aber auch anders geschrieben werden: $2-1$, $4-1$, $8-1$, $16-1$, $32-1$. Etwas umständlich, aber ganz korrekt ausgedrückt hieße das, daß man für eine Karte $2-1$ Züge, für 2 Karten $4-1$ Züge, für 3 Karten $8-1$ Züge usw. benötigt. Jetzt wird deutlich, daß man nur die Zahl 2 mit der Kartenanzahl n zu potenzieren und davon 1 zu subtrahieren braucht, um die Zahl der Züge (Z) exakt zu errechnen. Wenn Z_n die Zahl der Züge bei n Karten ist, dann gilt folgende Formel:

$$Z_n = 2^n - 1$$

Für 6 Karten erhalten wir $Z_6 = 2^6 - 1$, also 63 Züge; für 7 Karten ergeben sich demnach $2^7 - 1 = 127$ Züge usw. Bei 16 Karten zum Beispiel kommen wir bereits auf die „sagenhafte" Zugzahl von 65 535! Jetzt wird uns auch klar, daß die Aufgabe der Priester, wenn es sie jemals gegeben hätte, alles andere als eine Sache von ein paar Stunden oder Tagen gewesen wäre. Denn nach einer etwas mühseligen Rechnung ($Z_{64} = 2^{64} - 1$) kommen wir auf die unvorstellbare Zugzahl von

18 446 744 073 709 551 615.

Würde jemand je Sekunde 1 Karte umlegen, so wären das 60 Züge in einer Minute, 3600 Züge in einer Stunde und 86400 Züge am Tag. Selbst in einem Kalenderjahr kommen angesichts der Mammutzahl wenig Züge zustande: 31536000. Für das Umlegen der 64 Karten oder Ringe würden also rund 500 Milliarden Jahre benötigt, vorausgesetzt, daß pausenlos „gearbeitet" wird. Die armen Priester — Brahma hab sie selig — müßten noch lange die Ringe hin und her stecken. Das Alter unserer Mutter Erde wird grob auf 3 Milliarden Jahre geschätzt. Folglich dürfen wir voller Optimismus in die Zukunft blicken.

Übrigens: Um die Aufgabe bei beliebiger Kartenzahl genau mit der jeweils errechneten Zugzahl zu lösen, braucht man nur zu wissen, wann eine Karte auf b, auf c oder zurück auf a zu legen ist (Aufgabe 11). Es sei nur so viel gesagt, daß diese Umlegeregel mit der Gerad- und Ungeradzahligkeit des Häufchens, von dem die umzulegende Karte genommen wird, zusammenhängt.

Herzdame übern kurzen Weg

Sie sagte wahr aus Kaffeesatz
Und nannt den Mädchen ihren Schatz,
Sie wohnte Mulackstraße sechse,
Die Kartenhexe!

Walter Mehring

Dieses kleine Buch über die Zauberwelt der Spielkarten wäre ganz sicher unvollständig, wollten wir einen Bereich übergehen, der in der Vergangenheit keine unwesentliche Bedeutung hatte, den wir gewöhnlich nur aus Büchern oder von Abbildungen kennen. Gemeint ist das Kartenlegen oder Kartenschlagen, das „Voraussagen" des Schicksals eines Menschen aus Spielkarten.

Schon seit eh und je glaubten Unwissende an übernatürliche Kräfte, deuteten die verschiedensten Erscheinungen und Dinge ihrer Umwelt als Willensäußerungen und Launen von Geistern und Göttern. Nicht selten wurde die Leichtgläubigkeit dieser Menschen zu persönlicher Bereicherung ausgenutzt. Geisterbeschwörer, Medizinmänner oder wie sie sonst noch geheißen haben mögen — alle ließen sie sich das Wahrsagen aus Kräutern, Knochen, Steinen, Ascheresten und dergleichen reich belohnen.

Allen Ernstes hatten viele Herrscher des Altertums und des Mittelalters an ihren Höfen Sterndeuter. Das waren Männer, die ihre Kenntnisse über das Geschehen am Himmel dazu verwandten, ihren Lebensunterhalt auf bequeme Art zu verdienen und sich durch Beeinflussung des Monarchen und der großen Politik Macht zu verschaffen. Daß dies nur möglich war, wenn ein solcher Hofastrologe zugleich vortrefflich vom Geschehen und Gerede in der Umgebung des Herrschers unterrichtet war, braucht wohl nicht unterstrichen zu werden.

Wer nun aber glaubt, daß Sterndeuterei längst ausgestorben sei, der ist im Irrtum. Viele Zeitungen und Zeitschriften

in kapitalistischen Ländern enthalten immer noch täglich und wöchentlich sogenannte Horoskope. Je nachdem unter welchem Tierkreiszeichen der Leser geboren ist, findet er darin „Voraussagen" und „Ratschläge" für sein Verhalten in der nächsten Zeit. Millionen Menschen sehen darin durchaus keinen lustigen Zeitvertreib, sondern glauben — unterschiedlich fest — an solche Sterndeutereien und richten mehr oder weniger bewußt ihr Handeln danach aus.

Von der Astrologie, der Wissenschaft von der Sterndeutung, die gar keine Wissenschaft ist, sind es nur wenige Schritte bis zum Wahrsagen aus der Hand, Chiromantie genannt. Diese Scheinwissenschaft ist schon Jahrtausende alt. Schon Aristoteles (384—322 v. u. Z.) lehrte, wie sich die Lebensdauer aus den Handlinien bestimmen lasse. In Deutschland, Italien, Frankreich, England und vielen anderen Ländern stand dieser Schwindel vom 16. bis zum 18. Jahrhundert als Wissenschaft hoch im Kurs. Noch zu Ausgang des 18. Jahrhunderts wurden an vielen deutschen Universitäten chiromantische Vorlesungen gehalten.

Weit verbreitet war im späten Mittelalter das Wahrsagen mit Hilfe der Losbücher. Es handelte sich um Sammlungen rätselhafter Sprüche, sogenannter Orakel. Aus ihnen sollte jeder sein Los, sein Schicksal erfahren. Um genau den Vers zu finden, der angeblich auf die Person, die das Losbuch befragte, zutraf, wurden die verschiedensten Dinge benutzt: die Anfangsbuchstaben des Namens, Fäden, Stäbe, Würfel und natürlich Spielkarten. Aus einem gründlich gemischten Päckchen mußte der Neugierige eine Karte ziehen und vorzeigen. Wert und Farbe auf ihr gaben an, welches Sprüchlein das richtige sei. Entweder waren die einzelnen Spielkarten neben den Orakeln abgebildet, oder sie waren im Verstext direkt genannt, wie etwa in dem folgenden Auszug aus einem Kartenlosbuch, das zwischen 1506 und 1510 in Mainz gedruckt worden ist. Im deutschen Blatt hieß die Farbe Grün auch Blatt, Laub oder Lauber; daher die seltsame Bezeichnung „konig von lauber" für den Grün-König, der vor zu häufigem Genuß von Wein warnt. Trotz des hohen Alters der Zeilen — es fehlt nicht mehr viel an 500 Jahren — ist der Text noch ziemlich gut verständlich.

Ich konig von lauber thu dir kundt
und wil dir sagen deynen grundt
Das du geren trinckest guten wein
darumb must du offt in sorgen sein
Du hutest dich gern vor ungelimpff
wirstu nit trincken und triebst neuen schimpff
Dar durch du dan wirst betrogen
sehe ob ich hab gelogen

Glücklicherweise dienten Kartenorakel nicht allein dazu, leichtgläubigen Menschen etwas vorzumachen. Davon zeugt die Tatsache, daß derartige Spruchbüchlein beinahe ebensolange zur geselligen Unterhaltung benutzt wurden. Genaugenommen hat auch der angeführte Achtzeiler mehr den Zweck, humorvoll zu belehren, als ernsthaft zukünftige Ereignisse vorauszusagen. Als Zeitvertreib der „besseren Gesellschaft" wurde dieses sehr amüsante Spiel schließlich immer mehr verkitscht, wie uns die folgenden zwei Beispiele aus verschiedenen Kartenorakeln um die Jahrhundertwende zeigen.

♠B: Dulde nur, denn Dulden macht dich groß.
Glücklich wird sich wenden einst dein Los.

♣K: Reichtum wartet Ihrer! Säcke voll
Goldes werden Sie einheimsen. Ein reicher, aber alter Freier wird kommen. Ein unbekannter Onkel in Amerika wird Sie zum Universalerben einsetzen.

Nicht geringere Traditionen hat auch, seit dem Aufkommen der Spielkarten, die Cartomantie, das Wahrsagen aus gelegten Karten.

Die Kartenlegerin, Kartenschlägerin und Kartenhexe gab es bis in die erste Hälfte unseres Jahrhunderts hinein. Dort, wo Horoskope von unzähligen Leuten gelesen werden, verdient sie sogar heute noch ihr Geld. Wenn soziale Unsicherheit, Ungewißheit über das Morgen um sich greift, finden Kartenlegerinnen immer wieder ihre Opfer, die sich in der

Hoffnung an sie wenden, Gutes über ihre Zukunft zu erfahren.

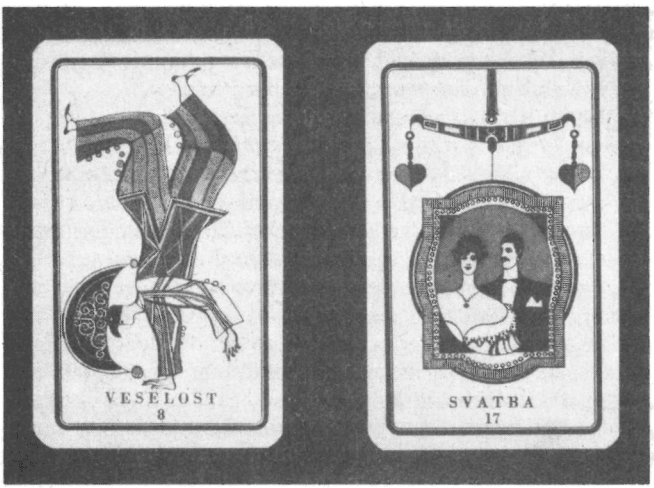


Abb. 38: „Heirat" und „Fröhlichkeit" — Wahrsagekarten aus der ČSSR

Wenn Kartenlegerinnen Dinge offenbaren wollen, die zu einem Großteil zutreffen, dann müssen sie nicht nur über eine große Portion Menschenkenntnis verfügen, sondern sich auch ständig genaue Informationen über ihre Kunden beschaffen. Das gelingt ihnen, indem sie auf geschickte Weise andere Leute aushorchen und ihnen Geld für wertvolle Hinweise geben.

Die Geschichte ist reich an Beispielen, wie Menschen durch das Kartenlegen zu Wohlstand und Einfluß kamen. Als erster berühmter Kartenleger ist uns der italienische Buchdrucker und Zeichner Francesco Marcolini überliefert. In einem 1540 in Venedig gedruckten Buch erläutert er die Grundlagen und Methoden seiner „Kunst".

Als Kartenlegerin etwas neuerer Zeit ist Marie Anne

Lenormand erwähnenswert. 1772 in der nordwestfranzösischen Stadt Alençon geboren, wuchs sie in einem Kloster auf. Die fromme Erziehung hielt das junge Mädchen aber nicht ab, sich mit dem Kartenlegen und der Handlesekunst zu befassen. Bereits in der französischen bürgerlichen Revolution (1789—1794) war die Lenormand als Wahrsagerin weithin bekannt.

Geschickt nutzte sie ihre Kenntnisse und Beziehungen aus, um in die große Politik einzugreifen. Das brachte ihr mehrmalige Kerkerhaft und schließlich die Ausweisung aus Frankreich im Jahre 1809 ein. In der Folgezeit soll sie sich vor allem in Brüssel aufgehalten und 1818, während des Aachener Kongresses, sogar für den russischen Zaren Alexander I. die Karten gelegt haben. Im Alter kehrte sie nach Paris zurück, wo sie 1843 verstarb. Die Lenormand bediente sich bei ihren „Sitzungen" sehr komplizierter Methoden. Ihre Art wahrzusagen konnte von niemandem durchschaut werden. So zum Beispiel verband sie das Kartenlegen noch mit dem Wahrsagen aus der Hand, und sie soll 14 unterschiedliche Sorten Wahrsagekarten benutzt haben! Sie ließ sich also buchstäblich nicht in die Karten sehen.

Wie alltäglich, gewöhnlich die Gegenwart einer Kartenlegerin gewesen sein mußte, verrät uns der große Goethe in seinem Lebensroman „Dichtung und Wahrheit". Im Bericht über seine Straßburger Zeit (1770—1771) lesen wir, wie bei dem Tanzmeister des einundzwanzigjährigen Studenten Goethe eine Alte zu Gast war, um den hübschen Töchtern Lucinde und Emilie und auch dem jungen Dichter die Zukunft im allgemeinen und die Aussichten in der Liebe im besonderen vorauszusagen. Schließlich, nachdem das Herz der älteren Lucinde durch die Lage der Karten vollends verwirrt und aus der Fassung gebracht worden war, sollten auf Drängen der Emilie, der jüngeren Schwester, auch für Goethe die Karten gelegt werden. Der Dichter schrieb über das Ende des Besuches der Wahrsagerin ironisch:

> Ich bezahlte die Alte reichlich für das Unheil, das sie gestiftet hatte, und wollte gehen, als Emilie sagte: „Ich bedinge mir, daß die Karte nun auch

auf Sie geschlagen werde." Die Alte war bereit. „Lassen Sie mich nicht dabeisein!" rief ich und eilte die Treppe hinunter.

Wer bei uns versuchen würde, ernstlich jemandem die Zukunft aus den Karten zu lesen, der würde sich glatt lächerlich machen. Warum sollten wir es aber nicht mal aus Spaß am Spaß tun? Auch wenn in geselliger Runde niemand an Wahrsagerei glaubt, werden alle ganz Ohr sein, denn ganz ehrlich: Wer läßt sich für einige unterhaltsame Minuten nicht gern ein bißchen an der Nase herumführen! — Deshalb wollen wir schnell in die Haut eines Kartenlegers schlüpfen, eine wichtige, ernste Miene aufsetzen und tüchtig loslegen.

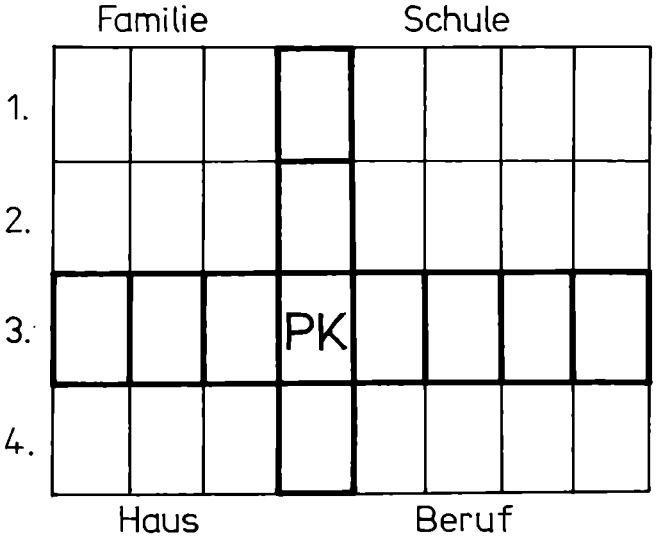
Sehr entscheidend für das Gelingen der „Sitzung" ist zweifellos die Atmosphäre, die geschaffen wird. Nicht allzu helle Beleuchtung und eine dunkle Tischdecke — je dunkler, desto besser — bilden dafür die Voraussetzung. Sodann holt der Wahrsager die Karten, 32 an der Zahl, hervor und läßt sie von der Hauptperson, für die er die Karten legen will, gut mischen und verdeckt auf den Tisch legen. Jetzt hebt die Hauptperson mit der linken Hand (mit der linken!) zwei Häufchen vom Spiel ab und legt sie rechts neben den Rest, so daß 3 Häufchen vor dem Wahrsager liegen. Dabei darf auf keinen Fall gesprochen werden!!!

Mit der Rechten nimmt der Wahrsager die 3 Häufchen von links nach rechts auf, damit die unteren Karten im Spiel oben liegen. Er sucht die persönliche Karte heraus, die Karte, die die Hauptperson darstellt. Legt er die Karten für ein Mädchen oder eine Frau, so ist es die ♡ D; bei männlichen Hauptpersonen ist es ♡ K. Diese persönliche Karte (PK) legt er in die Mitte.

Zunächst legt der Wahrsager von dem verdeckt zu haltenden Päckchen 4 Karten offen rechts neben die PK, 3 Karten links von ihr, 2 Karten über sie und 1 Karte unter sie.

Wenn dieses in Abbildung 39 gezeigte Kreuz ausgelegt ist, füllt er ab links oben die freien Flächen im angedeuteten Rechteck mit den restlichen Karten aus. In der Abbildung sind zugleich die einzelnen Lebensbereiche der Hauptperson angedeutet, über die der Wahrsager berichten wird. Das

Abb. 39



zuerst ausgelegte Kartenkreuz ist der sogenannte persönliche Bereich. Er bezieht sich auf die Hauptperson unmittelbar, auf ihren Charakter, ihre Gedanken, Wünsche, Gefühle, Lieblingsbeschäftigungen usw. Der Bereich rechts betrifft die Schulzeit (erste und zweite Reihe) und den späteren Beruf (vierte Reihe). Geht die Hauptperson nicht mehr zur Schule, stellen alle 3 genannten Reihen Ereignisse im Beruf, in der Arbeit dar. Der linke Bereich beinhaltet das Geschehen in der Familie (erste und zweite Reihe) und in der Nachbarschaft, vor allem im Haus (vierte Reihe), in dem die Hauptperson wohnt.

Nun zur Bedeutung der einzelnen Karten. Der Inhalt, der den Karten zugedacht wurde, ist ganz willkürlich festgelegt und kann deshalb natürlich jederzeit beliebig geändert werden. In jedem Fall aber muß man sich die Karten und ihre Bedeutung fest einprägen.

♡ D — weibliche Hauptperson; andernfalls Freundin oder Ehefrau der männlichen Hauptperson
♡ K — männliche Hauptperson; andernfalls Freund oder Ehemann der weiblichen Hauptperson
♢ D — gute weibliche Person
♢ K — gute männliche Person
♠ D — strenge alte Dame
♠ K — Richter
♣ D — unangenehme weibliche Person
♣ K — unangenehme männliche Person
♡ A — Freundschaft, Liebe
♡ B — Kind
♡ 10 — Heirat
♢ A — Erfolg
♢ B — Besuch
♢ 10 — Reise
♠ A — Geschenk
♠ B — Brief, Nachricht
♠ 10 — Geld
♣ A — Tränen
♣ B — Verlust
♣ 10 — Streit, Ärger, Streich
jede 9 — Wunsch
jede 8 — Gewißheit
jede 7 — Ungewißheit

Die Anwesenden blicken gespannt auf den Wahrsager, der jetzt sehr konzentriert die Karten betrachtet und sich einen „Gesamteindruck" verschafft. Jeder Mensch hört lieber angenehme Dinge als etwas Schlechtes oder Trauriges. Darum hebt der Wahrsager immer wieder die erfreulichen Ereignisse hervor, während er weniger gute abschwächt. Er sagt also zu Beginn, selbst wenn die Karten ungünstig liegen, nicht etwa: „Na, um dich ist es ja ziemlich schlecht bestellt!", sondern vielleicht: „Ideal liegen die Karten gerade nicht. Aber du bist ja Überraschungen gewöhnt." Stets spricht er langsam und ruhig, als suche er die Wahrheit. Bisweilen wird er zögern und so tun, als ob er von dem, was er entdeckt hat, selber überrascht sei. Der Kartenleger hütet

sich davor, genaue Angaben zu machen. Er vermeidet Ausdrücke wie „nächstes Jahr", „in 14 Tagen" oder gar „übermorgen". Vielmehr bedient er sich solcher Formulierungen wie „in absehbarer Zeit", „in nicht allzu ferner Zukunft" oder „in Kürze". Worte wie „vermutlich", „offenbar", „eventuell", „höchstwahrscheinlich", „voraussichtlich" und dergleichen gehören zum ständigen Wortschatz des Wahrsagers. Nach Möglichkeit sagt er Dinge voraus, die ohnehin eintreffen werden, sieht Ereignisse kommen, die mehr oder weniger alle Menschen angehen, zum Beispiel: „Ah, und da trifft eine seit langem erwartete Nachricht — ich glaube, es ist ein Brief — endlich ein!" Das stimmt immer, denn erstens wartet wohl jeder auf irgendeine Nachricht, und zweitens kommen sehr viele Nachrichten mit der Post.

Der Kartenleger geht beim Wahrsagen der Reihe nach vor. Zunächst deutet er die Karten des zuerst ausgelegten Kreuzes, also den persönlichen Bereich. Nacheinander wendet er sich dann Familie, Haus, Schule und Beruf zu und beachtet, daß bei Personen, die die Schule und Ausbildung abgeschlossen haben, die beiden letzten Bereiche zu einem Bereich der beruflichen und gesellschaftlichen Tätigkeit zusammenfallen.

Wie gesagt, enthält der persönliche Bereich Eigenschaften, Gedanken, Gefühle der Hauptperson. Dementsprechend müssen die einzelnen Karten auch gedeutet werden. ♠ K ist im persönlichen Bereich kein Richter oder Gerichtsprozeß, sondern zeigt an, daß die Hauptperson die Gerechtigkeit liebt. ♠ D ist „streng", ◇ A „erfolgreich", ◇ 10 „reise- und unternehmungslustig", ♠ A „freigebig", ♠ B „mitteilsam, kontaktfreudig", ♣ A „bisweilen traurig", ♣ 10 „zu Streichen aufgelegt" oder „ab und zu streitsüchtig" usw.

Für den persönlichen wie für jeden anderen Bereich gilt, daß ein Ereignis um so entfernter ist, je größer der Abstand zwischen persönlicher Karte und gedeuteter Karte ist. Ganz allgemein verheißen rote Karten etwas Gutes, schwarze hingegen etwas Unangenehmes. Das bedeutet: Sind die meisten Karten, die die betreffende Karte berühren, rot, so verstärken sie das Gute und schwächen das Schlechte ab.

Umgekehrt verstärken viele schwarze Nachbarkarten ein unangenehmes Ereignis und schwächen gute Dinge ab. So bedeutet ♣ B, wenn ihn fast nur schwarze Karten umgeben, einen schweren Verlust. ◇ 10 mit vielen roten Nachbarkarten sagt eine weite, schöne Reise voraus. Grenzt an eine Karte eine 8, so trifft das Ereignis mit großer Wahrscheinlichkeit ein. Eine 7 als Nachbar macht die Sache ungewiß. Im ersten Fall gebraucht der Wahrsager deshalb die Wörter „höchstwahrscheinlich", „bestimmt", „ganz gewiß", im letzten Fall Ausdrücke wie „kaum", „möglicherweise", „man darf annehmen".

Um all diese Bedeutungen zu beherrschen, bedarf es einiger Übung und, beim Wahrsagen unmittelbar, großer Phantasie und guter Kenntnis der Hauptperson. Es kommt darauf an, natürlich und zugleich spaßig zu wirken. Immerhin soll der Vortrag eine Unterhaltung sein und nicht etwa ernst genommen werden. Deshalb dürfen wir uns keinesfalls auf ein bloßes Aufzählen von künftigen Ereignissen beschränken. Liegen beispielsweise im Bereich Schule neben anderen die Karten ◇ A, ◇ D, ♠ K und ♠ 10 (Erfolg, gute weibliche Person, Richter, Geld) so können wir etwa folgende Voraussage machen: „In der Schule hast du ja auch in Zukunft viel Erfolg. Aber, o weh, was sehe ich! Irgend so eine dumme Geschichte mit Geld, und die Polizei muß deshalb in die Schule kommen. Ei, ei, ei! Nur gut, daß da eine sehr patente ältere Dame — sicher eine Lehrerin — helfend eingreift und mit viel Geschick die Sache aus der Welt schafft. Also, mein Lieber, künftig aufgepaßt und alles nur mit eigenem Geld bezahlt!"

Wir müssen uns, wie wir schon sehen, nur schnell im betreffenden Bereich zurechtfinden und die weiter oben angeführte Bedeutung der Karten entsprechend abwandeln. Mal ist ◇ K der eigene Vater (Familie) oder ein gutmütiger Nachbar (Haus), mal ein beliebter Lehrer (Schule) oder ein hilfsbereiter Arbeitskollege (Beruf). ♠ 10 kann je nach Bereich ein Sparbuch, eine Prämie, ein Lotteriegewinn oder der erste Arbeitslohn sein.

Die genaue und sichere Kenntnis der Bedeutungen und diese Fähigkeit des Abwandelns garantieren zusammen mit

guter Personenkenntnis den Erfolg des Kartenlegers und bereiten den für Spaß und Abwechslung empfänglichen Verwandten und Bekannten vergnügliche Minuten.

Zum Abschluß der Sitzung kann man für das Publikum ruhig mal einen echten Wahrsagerwitz zum besten geben, etwa den hier:

Eine Wahrsagerin guckt in die Karten und spricht geheimnisvoll: „Verehrteste, der Mann, den Sie einmal bekommen, ist groß, blond, blauäugig und sehr, sehr reich."
Darauf die Kundin: „Das ist ja wunderbar! Aber steht in den Karten auch, was ich mit meinem jetzigen Mann machen soll?"

Hokus — Pokus — Kartibus

Bald nach dem Auftauchen der ersten Spielkarten in Europa haben sich die Gaukler — die Urahnen der Zauberkünstler von heute — diese bunten Blättchen angeeignet. Daß Karten ständiges Requisit dieser lustigen, teils geheimnisvollen, teils zweifelhaften Leutchen waren, beweisen zahlreiche mittelalterliche Abbildungen. Viele davon stellen das bunte Treiben auf Märkten altehrwürdiger Handelsstädte dar und zeigen, wie, umgeben von einer staunenden Menge, Gaukler ihre Kunststückchen an den Mann brachten. Nicht selten waren — im völligen Gegensatz zur modernen Zauberkunst — Betrug und Schwindel im Spiele. Leichtgläubige fielen darauf herein und wurden um ihr Geld erleichtert.

Seitdem sind einige Jahrhunderte ins Land gezogen; und die Kartentricks von damals wird der Kenner heute oft nur belächeln, so naiv und primitiv waren viele von ihnen. Dennoch bildeten sie den Grundstein für einen reizvollen Zweig der Magie, der Zauberei mit Spielkarten. Wie viele Kartenkunststücke es heutzutage gibt, weiß niemand zu sagen. Ihre Zahl geht in die Tausende, und Jahr für Jahr kommen neue Tricks hinzu. Dicke Bücher wurden schon über sie geschrieben, die nicht einmal annähernd das ganze Gebiet der Kartenkunst erfassen.

Kartenkunststücke sind bei Zauberkünstlern und Zuschauern gleichermaßen beliebt. Viele Tricks brauchen keine anderen Hilfsmittel außer den Spielkarten, und die sind leicht, billig und können jederzeit in der Tasche mitgeführt werden. Mit einigen schönen Kunststückchen können wir, nachdem wir gründlich und beharrlich geübt haben, so manche Runde auf angenehme Weise unterhalten und aufheitern. Und Gelegenheiten gibt es viele: beim Klassenfest, an einem bunten Abend im Lehrlingswohnheim, in der Jugendherberge, im Urlaub, bei einer Familienfeier.

Dieses letzte Kapitel soll darum nicht nur einen weiteren Bereich der Welt der Spielkarten erschließen. Es hat auch die Aufgabe, durch Beschreiben eines Dutzends Kunststücke

eine ebenfalls geistvolle Freizeitbeschäftigung vorzustellen, und könnte vielleicht hier und da einen Leser für die Zauberkunst — und nicht nur für die mit Karten — begeistern. Wer es versteht, bei seinen Vorführungen amüsante und zugleich lehrreiche Geschichten zu erzählen, die zu den Tricks passen, der erntet bestimmt großen Beifall.

Es versteht sich von selbst, daß der junge Zauberkünstler sein Publikum nicht mit allen hier vorgestellten „Nummern" überfallen darf. Zu schnell würde selbst ein geduldiger Zuschauer ermüden. In der Kürze liegt die Würze. Dieses Sprichwort gilt auch in der Magie, besonders in der Kartenkunst, weil ständig mit denselben Hilfsmitteln hantiert wird. 4, 5 oder 6 sorgfältig ausgewählte, einwandfrei vorgeführte Tricks und nicht mehr sollte ein Programm enthalten.

Wie bei vielen anderen Hobbys ist eine Anfangsinvestition unumgänglich. Zunächst kommen wir mit einem Skatblatt und einem Romméblatt aus. Je nachdem wie viele und welche Kunststücke vorgeführt werden sollen, werden in der Folgezeit mindestens noch ein zweites Skatblatt und Romméblatt benötigt werden. Führen wir an einem Tisch vor, um den herum alle Zuschauer sitzen, so ist eine einfarbige, am besten dunkelgrüne oder dunkelrote Decke oder Filzmatte als Unterlage sehr geeignet. „Arbeiten" wir im Stehen, so brauchen wir ein Tischchen, auf das wir ein selbstgebasteltes Kartenpult stellen. Das ist eine rechteckige Tafel aus festem Karton, die von einer Rückenstütze schräg gehalten wird und deren untere Längskante nach vorn hochgebogen ist, damit die Karten wie auf einem Notenpult gehalten werden. Die Höhe der Tafel entspricht der Höhe der Spielkarten. Ihre Breite richtet sich nach der Anzahl der aufzustellenden Karten. Das Kartenpult wird mit einer kräftigen, möglichst dunklen Farbe lackiert oder mit farbigem Papier beklebt. Allerdings eignen sich etliche Kunststücke nur zur Vorführung im Sitzen, während andere sich besser im Stehen darbieten lassen.

Drei unzertrennliche Freunde

Dieses nette Kunststück finden wir bereits in einem von Eberhard Welper verfaßten Buch mit dem Titel „Das Zeit kürtzende Lust- und Spiel-Hauß", das um 1690 erschienen ist. Die Trickbeschreibung ist so drollig, daß sie dem Leser nicht vorenthalten werden soll:

> Drey Könige oder drey andere Karten von gleicher Sorte zu nehmen / und eine davon oben / die andere unten / die dritte aber in die Mitte des Hauffens zu stecken / und hernacher dieselben drey bei einander zu bringen. Ein lustig Spiel.
>
> Ihr müsset Achtung geben / daß ehe und bevor ihr die 3 Könige / oder die 3 erwählte Karten auff den Tisch leget / die vierte mit einer Geschwindigkeit oben aufn Hauffen gebracht werde. Als denn nehmt die andern 3 Karten / und legt eine davon oben / die andere in die Mitten / und die dritte unten. Diesem nach thut die Karte abheben / und legt das unterste Theil oben / alsdenn habt ihr schon die drey gleichen zusammen.
>
> Aber umb die Zuschauer in etwas aufzuhalten / könnet ihr sie auch wohl in etwas verschiessen / ist aber sonsten nicht nöthig.

Insofern ist das Kunststück wirklich sehr einfach und kurz. Es kommt nur darauf an, daß man es gut „verkauft". Vor der Vorführung legt der Künstler auf den Rücken des Skatblattes heimlich den Karo-König. Dann sucht er die 3 andern Könige heraus und zeigt sie flüchtig vor. Er legt sie verdeckt auf den Tisch, zuunterst den Herz-König, darauf die 2 anderen. Er mischt das Blatt zweimal durch, und zwar so, daß beim ersten Mischen die oberste Deckkarte, der Karo-König, ganz nach unten gelangt und beim zweiten Mischen wieder nach oben auf den Rücken des Spieles kommt. Jeder glaubt jetzt, die Karten seien gut gemischt. Nun bildet der Künstler, während er eine Geschichte von 3 unzertrennlichen Freunden erzählt, die einzeln in ferne Länder reisen, 3 Haufen. Auf den ersten Haufen, auf dem schon der Karo-König liegt, legt

er verdeckt einen schwarzen König. „Dieser Freund reist nach Asien, um das Himalajagebirge zu besteigen." Den anderen schwarzen König schiebt er unter den zweiten Haufen: „Dieser Freund hier taucht in die Tiefen des Atlantik, um zu forschen." Schließlich schiebt er Herz-König an beliebiger Stelle in den dritten Haufen. „Der dritte Freund reist mitten durch die Sahara. Es vergehen Monate und Jahre, doch zu einer vereinbarten Stunde an einem bestimmten Tag treffen sich alle drei wieder." Dabei legt er den dritten Haufen auf den zweiten und beide dann auf den ersten, wo schon 2 Könige liegen. So werden der König unter dem zweiten Haufen und diese 2 Könige vereinigt. Der Künstler deckt eine Karte nach der anderen auf und sagt dabei, daß dies die Monate und Jahre seien. Schließlich tauchen die 3 unzertrennlichen Freunde auf. Daß statt Herz-König jetzt Karo-König dabei ist, merkt niemand. Wichtig ist nur, daß man am Anfang und zum Schluß zwei schwarze Könige und einen roten zeigt.

Der Flüsterbube

Der junge Zauberkünstler gibt einem Zuschauer ein Skatblatt zum gründlichen Mischen. Dankend nimmt er es zurück und sagt, er werde jetzt seinen kleinen Freund heraussuchen. Er wendet das Päckchen mit der Bildseite nach oben und schiebt die Karten etwas in der Hand auseinander, um einen Buben, zum Beispiel den Pik-Buben, zu finden. Dabei merkt er sich die zweite, dritte und vierte Karte des Blattes von der Bildseite aus gezählt. Sichtlich erfreut, seinen Liebling endlich gefunden zu haben, zeigt er den Pik-Buben den Anwesenden vor und legt ihn offen auf den Tisch. Daneben legt er das Kartenpäckchen mit dem Rücken nach oben. Die 3 gemerkten Karten liegen von unten gerechnet an zweiter, dritter und vierter Stelle.

Der Zauberfreund bittet einen Zuschauer, vom Päckchen ungefähr die Hälfte abzuheben und daneben zu legen, sodann die untere Hälfte aufzunehmen und abzuzählen, wobei er die

abgezählten Karten auf dem Tisch stapelt. Zum Schluß befinden sich die Merkkarten an zweiter, dritter und vierter Stelle von oben. Der Magier läßt die Kartenzahl der abgezählten Hälfte nennen, beispielsweise 14, und erklärt, daß die Unglückszahl 13 in der Zauberkunst eine Glückszahl sei und daß deshalb die oberste, die vierzehnte Karte, entfernt und in die andere, zuvor abgehobene Hälfte geschoben werden müsse. Natürlich ist das alles nur Ablenkung. Genauso kann das abgezählte Päckchen 16 Karten enthalten. Dann wird man sagen, daß gerade Zahlen kein Glück bringen, weshalb die oberste den Haufen wechseln müsse. Sind es 17 Karten, so kann der Zauberkünstler sagen, daß doch nicht genau die Hälfte abgehoben worden sei und darum eine Karte weg müsse. Kurz und gut, man braucht für das Entfernen der obersten Karte eine „einleuchtende" Erklärung.

Die Merkkarten liegen jetzt ganz oben, und der Magier bittet 3 Zuschauer, je 1 Karte zu nehmen, heimlich anzusehen und verdeckt auf den Tisch zu legen. Der Freund, der Pik-Bube, tritt in Aktion. „Wenn es gilt, Geheimnisse zu lüften, ist mein Freund stets zur Stelle!" Dabei schiebt der Zauberkünstler den Buben mit dem Bild noch oben unter die erste gemerkte Karte, zieht ihn nach einem Weilchen wieder hervor und hält ihn ans Ohr. Dann schiebt er ihn unter die zweite und dritte Karte und lauscht jedesmal, was ihm sein kleiner Kamerad flüstert. „Auch heute hat er mich nicht im Stich gelassen", ruft er erfreut, nennt die erste Karte und deckt sie auf, ebenso die zweite und die dritte Karte. Wie groß ist das Erstaunen! Und der Beifall wird nicht ausbleiben.

Selbstverständlich braucht man nur 1 oder 2 Karten ansehen zu lassen. Aber das Erraten von 3 oder gar 4 Karten „wirkt" mehr.

Die geheimnisvolle fünfte

Dem Publikum werden 5 Karten gefächert vorgezeigt: ♠ 6, ♣ 8, ♠ 9, ♣ 5, ♠ 7. Ein Zuschauer soll sich irgendeine davon merken. Der Zauberkünstler legt die Karten zusammen und steckt sie in die Jackentasche. Er erklärt, daß der Mitspieler ganz angestrengt an seine Karte denken müsse, wenn diese Hellsehervorstellung gelingen soll. Dabei holt er 4 Karten wieder hervor, legt sie verdeckt auf den Tisch oder das Kartenpult und bittet, die gemerkte Karte laut zu nennen. Augenblicklich holt der Künstler eben diese Karte aus der Tasche und zeigt sie den erstaunten Zuschauern.

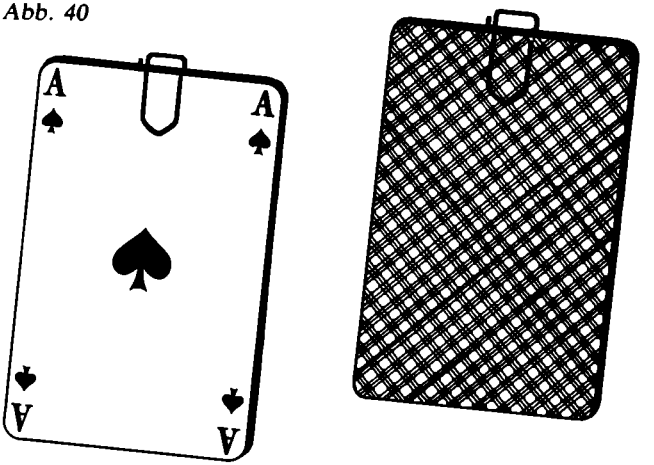
Natürlich hat weder dieser Trick noch einer der folgenden etwas mit Hellsehen und ähnlichen Betrügereien oder überirdischen Kräften zu tun. Des Rätsels Lösung ist wieder einmal sehr einfach. Aber gerade sehr einfache Tricks können bei entsprechender geschickter Vorführung zu kleinen magischen Wundern werden.

Vor der Vorstellung legt sich der junge Zauberkünstler 4 Extrakarten, nämlich ♠ 5, ♣ 9, ♠ 8, ♣ 7, mit der Bildseite zum Körper in die Jackentasche. Hat sich ein Gast eine der weiter oben genannten Karten gemerkt, sagen wir ♠ 7, so steckt der Magier diese 5 Karten in dieselbe Tasche, zwischen Extrakarten und Innenwand der Tasche, wobei er zuvor zwanglos ♣ 5 und ♠ 7 umsteckt. Es ergibt sich so eine einfache Wertfolge von 5 bis 9. Von außen nach innen liegen jetzt in der Jackentasche die Extrakarten ♣ 7, ♠ 8, ♣ 9, ♠ 5 und die eben eingesteckten Karten ♣ 5, ♠ 6, ♠ 7, ♣ 8, ♠ 9. Einzeln und natürlich verdeckt holt der Künstler die 4 Extrakarten heraus und läßt sich die gemerkte Karte nennen. Sobald der Zuschauer sie angesagt hat, nämlich ♠ 7, greift der Künstler in die Tasche, erfaßt die dritte Karte von außen und wirft sie offen auf den Tisch. Es ist die ♠ 7! Erst dann deckt er die 4 Extrakarten auf. Niemand wird dahinterkommen, daß es ganz andere Karten sind. Aber sicher ist sicher: schnell aufnehmen und beiseite legen. Man kann nie wissen!

Der Hut des Hellsehers

Der Zauberer zeigt seinen Hut leer vor, stellt ihn auf den Tisch und überdeckt die Öffnung mit einem Tuch. Er läßt ein Skatblatt unterm Tuch in die Kopfbedeckung fallen und schüttelt die Karten durcheinander. Nachdem er den Hut wieder abgestellt hat, erklärt er dem Publikum, daß Magier ein besonders gutes Fingerspitzengefühl hätten und er deshalb bei dem nun folgenden Kunststück völlig auf seine Sehkraft verzichten könne. Er bittet einen Zuschauer, ihm die Augen mit einem anderen Tuch gut zu verbinden. Ist dies geschehen, greift der junge Zauberer unter das Tuch und holt — natürlich erst nach sorgsamem Tasten — nacheinander 4 Karten hervor und nennt sie zur Verwunderung der Gäste mit verbundenen Augen: ♠ A, ♡ D, ♣ 10 und schließlich ♣B. So mancher Anwesende wird schmunzeln; aber niemand findet des Rätsels Lösung.

Abb. 40



Wieder ist der Trick sehr einfach. Vor der Vorstellung werden dem Skatblatt die genannten 4 Karten entnommen und durch eine Büroklammer vereinigt. Dabei liegt der kleine

Haken der Klammer auf der Bildseite des Päckchens, der große, äußere Haken auf dem Rücken der letzten Karte (Abb. 40). Dieses Päckchen wird mitten in das Skatblatt gelegt. Beim Aufnehmen der Karten muß die Büroklammer selbstverständlich zum Körper zeigen, damit sie nicht entdeckt wird. Während der junge Künstler angeblich die Karten im Hut abtastet, sucht er das Päckchen und stellt mit den Fingern fest, wo die Bildseite liegt. Er streift die Klammer ab, zeigt der Reihe nach die Karten vor, nennt sie und legt sie offen auf den Tisch. Dann zieht er das Tuch vom Kopf, entfernt das andere vom Hut und reicht ihn den Zuschauern zur Untersuchung. Die Büroklammer werden sie nicht finden: Der Zauberkünstler hat sie beim Hervorholen der 4 Karten in seiner Hand versteckt und läßt sie, während alle den Hut betrachten, in der Jacken- oder Hosentasche verschwinden.

Selbstverständlich brauchen es nicht 4 Karten zu sein. Wer möchte, prägt sich auch 5 oder 6 Karten ein. Man darf die Aufmerksamkeit des Publikums allerdings nicht zu sehr beanspruchen.

Macht des Gedankens

Auch diesmal sind keine übernatürlichen oder übersinnlichen Kräfte im Spiel. Das Kunststück ist sehr effektvoll, obwohl es so gut wie von selbst funktioniert. Es bedarf nur einer einzigen Vorbereitung. Einem Blatt mit 52 Karten entnimmt der Zauberer 10 Karten in kunterbunter Farbfolge: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Er legt sie auf den Rücken des Kartenpäckchens, zuerst A, dann 2, 3 und so weiter, zuletzt 10, ebenfalls mit der Rückseite nach oben. Ganz oben auf dem Blatt liegt also die 10. Die Reihenfolge darf nicht mehr durch Mischen verändert werden.

Bei der Vorführung legt der Zauberer das abseits liegende Spiel in die Tischmitte und bittet einen Gast, ungefähr die Hälfte des Blattes abzuheben und daneben zu legen. Er fordert ihn auf, vom unteren Päckchen beliebig viele Karten,

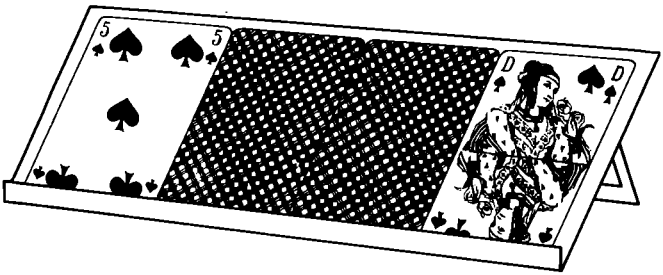
mindestens 1 und höchstens 10 Stück, auf das abgehobene Päckchen zu legen. Dabei wendet sich der Zauberer ab. Ist der Zuschauer der Aufforderung nachgekommen, dreht er sich wieder um, legt das abgehobene Päckchen auf das untere zurück und wirft die Karten verdeckt wild durcheinander auf den Tisch. Nach einem beschwörenden Blick deckt er eine Karte auf. Sie zeigt die Menge der vom Zuschauer umgelegten Karten an!!!

Wie's gemacht wird? Wieder ganz einfach. Beim Ausbreiten der Karten muß man sich merken, wo die elfte Karte liegt. Aus dem scheinbaren Wirrwarr wird sie dann dank der „Macht des Gedankens" herausgegriffen und gewendet. Hat der Zuschauer 7 Karten umgelegt, so sehen nun alle Anwesenden eine 7. Niemand wird erraten, daß diesem Trick eine ganz primitive Rechenoperation zugrunde liegt, nämlich $10 + x - 10 = x$. Bekanntlich liegen die wertaufsteigend geordneten 10 Karten auf dem abgehobenen Päckchen. Legt der Zuschauer vom anderen Päckchen zum Beispiel 10 Karten darauf, dann schiebt der Zauberkünstler eben diese 10 Karten achtlos beiseite. Die nun folgende elfte Karte ist die oberste von den geordneten Karten, also die Karte mit dem Wert 10. Mathematisch ausgedrückt, geschah folgendes: $10 + 10 - 10 = 10$. Das gleiche spielt sich bei jeder beliebigen Zahl von 1 bis 10 ab: $10 + 1 - 10 = 1$ (das As!), $10 + 2 - 10 = 2$ usw.

Du wirst eine rote Karte wählen

Bei diesem Kunststück trifft der Künstler wieder eine „Voraussage". Da sie auf einem Zettel steht, der erst zum Schluß gelesen wird, wirkt die Sache besonders rätselhaft. Auf einem kleinen Pult, wie es eingangs schon beschrieben wurde, liegen 4 Karten: ♠ 5, ♣ 7, ◇ 10, ♠ D. Die äußeren Karten ♠ 5 und ♠ D sind aufgedeckt. Die beiden inneren Karten zeigen dem Publikum ihre Rückseiten (Abb. 41). ♠ 5 hat einen roten Rücken: die anderen Karten haben blaue Rücken. Man entnimmt diese Karten also einem Romméblatt mit 2 verschiedenen Rückenfarben.

Abb. 41

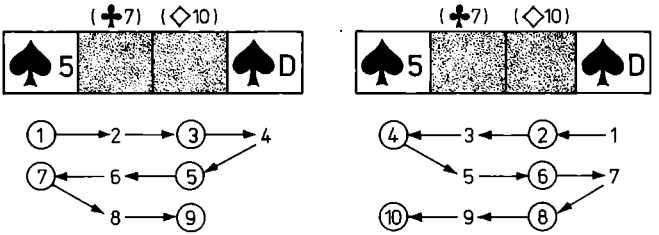


Auf dem Pult liegen 2 rote Karten, nämlich ♠ 5 (roter Rücken) und ◇ 10 (rotes Farbzeichen). Das sehen die Zuschauer natürlich nicht. Neben dem Pult liegt ein Stück Papier. Der Zauberkünstler nimmt den Zettel und bittet, daß sich ein Gast für ein harmloses Experiment melde. Dieser Person reicht er das Papier und läßt sich bestätigen, daß es leer ist. Er bittet, den Geburtsmonat zu nennen, fragt nach dem Hobby, dem Lieblingsbuch usw. Das hat zwar alles nichts mit dem eigentlichen Trick zu tun. Der Zauberer braucht diese Angaben aber, um mit der Testperson einen „geistigen Kontakt" herzustellen. Erst dann schreibt er etwas auf den Zettel, den er faltet und dem Zuschauer zum Festhalten überreicht.

Der junge Zauberkünstler bittet den Mitspieler, laut und deutlich eine beliebige Zahl von 1 bis 10 zu nennen. Ist das geschehen, zählt er die Karten hin und her ab bis zur angesagten Zahl. Er gelangt immer zu einer roten Karte. Der Zuschauer entfaltet den Zettel und liest darauf: „Du wirst eine rote Karte wählen!"

Um bei jeder beliebigen Zahl zu einer roten Karte zu kommen, muß der junge Künstler die Karten auf besondere Weise abzählen. Nennt die Versuchsperson eine ungerade Zahl (1, 3, 5, 7, 9), so zählt er von links an. Bei einer geraden Zahl (2, 4, 6, 8, 10) beginnt er rechts. Ganz automatisch „landet" der Zeigefinger auf ♠ 5 oder der verdeckten ◇ 10. Abbildung 42 verdeutlicht die Zählmethode.

Abb. 42



Damit der Trick nicht durchschaut wird, wendet der Künstler nicht nur die betreffende rote Karte, sondern zugleich auch die zweite innere oder äußere Karte. Und das macht er so: Gelangt er zur ♠ 5, so dreht er sie und ♠ D um. Jeder sieht nun, daß nur ♠ 5 einen roten Rücken hat. ◇ 10 bleibt unerkannt. — Gelangt er zur ◇ 10, so deckt er sie und ♣ 7 auf. Alle stellen fest, daß ◇ 10 die einzige Karte mit roten Farbzeichen ist. Daß ♠ 5 eine rote Rückseite hat, bemerkt niemand.

Sobald die Worte auf dem Zettel verlesen sind, schiebt der Zauberer die Karten zusammen und legt sie beiseite. Die jeweils andere rote Karte kann also nicht erkannt werden.

Das feine Gefühl

Mit diesem kleinen Wunder kann der Zauberkünstler erneut beweisen, wie feinfühlig seine Finger sind. Er reicht einem Zuschauer eine Spielkarte und fragt ihn, ob seine Fingerspitzen einen Unterschied zwischen Bild- und Rückseite fühlen. Die Frage wird bestimmt mit Nein beantwortet werden. Er nimmt die Karte dankend zurück, zählt 12 Karten von dem verdeckt gehaltenen Skatblatt auf den Tisch und legt sie umgekehrt auf das Restpäckchen in der Hand. Der junge Magier hat jetzt in seiner Linken 12 Karten mit der Bildseite nach oben und darunter 20 Karten mit der Bildseite nach unten.

Nach dieser Vorbereitung bittet er einen anderen Gast, das

Blatt gründlich zu mischen, unter den Tisch zu nehmen und dort — für alle unsichtbar — genau 12 Karten in die rechte Hand zu zählen. Der Zauberer läßt sich diese Karten unter dem Tisch geben und erklärt: „Wir beide wissen nicht, wie viele von den 12 Karten, die ich eben erhalten habe, mit dem Bild nach oben zeigen. Sicherlich sind es weniger als bei Ihren 20 Karten. Ich werde deshalb noch einige in meiner Hand umdrehen. — So, jetzt haben wir beide gleichviel umgedrehte Karten. Bitte, hier sind meine 12 Karten. Zählen wir beide unsere umgedrehten Karten!"

Mit diesen Worten holen Magier und Mitspieler ihre Päckchen hervor und zählen alle Karten, die mit der Bildseite nach oben zeigen. Erstaunlich: Jeder hat genauso viele wie der andere.

Dieses Kunststück verlangt keinerlei Geschicklichkeit. Der Zauberer braucht, während er sagt, daß er noch einige Karten in der Hand umdrehen werde, nur seine 12 Karten insgesamt umzudrehen. Schon hat er die gleiche Menge umgedrehter Karten wie der Zuschauer. — Die Erklärung der Feinfühligkeit seiner Finger ist ganz einfach. Angenommen, der Mitspieler reicht ihm unter dem Tisch 12 Karten, von denen 5 Karten mit dem Bild nach oben zeigen. Da insgesamt 12 umgedrehte Karten im Spiel sind, müssen 7 davon beim Zuschauer geblieben sein. Der Zauberer, der unter dem Tisch 5 umgedrehte Karten mit Bild nach oben und 7 Karten mit Bild nach unten hält, dreht das Päckchen um. Er hat jetzt 7 Karten mit Bild nach unten, also genauso viele umgedrehte Karten wie der Zuschauer.

Die rätselhafte Wanderung

Auf dem Tisch liegen in einigem Abstand voneinander 2 Hüte. Der Zauberer zeigt beide leer vor und legt sie mit der Öffnung nach unten wieder ab. Er zeigt ein As, vielleicht Herz-As, vor und legt es unter den rechten Hut. Dann zeigt er einen König, zum Beispiel Pik-König, vor, den er unter den linken Hut legt. Noch einmal prüft er, ob sie an ihrem

Platz liegen, führt ein paar Streichbewegungen mit dem Zauberstab aus und hebt den rechten und dann den linken Hut hoch. Die Wanderung ist geschehen! Unter dem rechten Hut liegt der König, während sich unter dem linken das As befindet. Der Künstler läßt beide Karten in der Jackentasche verschwinden und bedankt sich mit einer höflichen Verbeugung für den Applaus. Kommen Proteste auf oder melden Zuschauer Zweifel an, zieht er unverzüglich As und König aus der Tasche und reicht sie zur Untersuchung. So werden auch die letzten Bedenken des Publikums zerstreut werden.

Um diesen kleinen Trick vorführen zu können, klebt der junge Zauberer 4 Karten mit ihren Rückseiten zusammen, und zwar jeweils ein As mit einem König. Er achtet darauf, daß sie genau aufeinander liegen, und hält sie unter Druck, bis der Leim getrocknet ist. Langwieriger, aber besser ist es, wenn alle 4 Karten einige Stunden in Wasser aufgeweicht und mit einem Messer behutsam gespaltet werden. Die so von der Rückseite getrennten Vorderseiten werden auf ein Tuch gelegt, mit einem zweiten Tuch bedeckt und unter Druck — ein paar schwere Bücher genügen — über Nacht zum Trocknen liegengelassen. Am nächsten Tag wird Leim auf die Innenflächen gestrichen und jedes Kartenpaar einige Zeit unter Druck gesetzt. Diese Mühe lohnt sich, denn die so hergestellten Doppelkarten sind nur noch so stark wie gewöhnliche Spielkarten. Der Künstler kann sie sogar aus einem Skatblatt heraussuchen; die Rücken der Karten aber darf niemand sehen.

Hat der Zauberer beide Doppelkarten, einmal ein As und einmal einen König, vorgezeigt und unter die Hüte gelegt, hebt er beim Nachsehen jeden Hut einmal hoch. Dabei zeigt er jede Karte nur vor, indem er sie sie mit Daumen und Zeigefinger aufrecht stellt. Beim Senken des Hutes läßt er die Karte aber nicht wieder nach hinten fallen, sondern kippt sie schnell und unter Deckung des Hutes nach vorn, so daß die Rückseite mit dem anderen Bild nach oben zeigt. Das ist die ganze Wanderung.

Wieso die Karten nach dem Kunststück noch einmal aus der Tasche geholt und vorgezeigt werden können? Ganz

einfach: In ihr liegen unpräpariert bereits ♡ A und ♠ K aus dem Skatblatt, die der Künstler anstelle der Doppelkarten hervorholt. An ihnen werden die Zuschauer gewiß nichts Verdächtiges bemerken.

Ich weiß Bescheid

Der junge Künstler fächert flüchtig ein Skatblatt, um zu zeigen, daß es ganz gewöhnliche Spielkarten sind. Er schiebt den Fächer wieder zusammen und bittet einen Zuschauer, einmal abzuheben. Der Zauberer legt das untere Päckchen auf das abgehobene und nimmt das Blatt auf. Erneut fächert er es, hält die Karten so, daß ihre Bildseiten nach unten zeigen und von niemandem, auch nicht von ihm, gesehen werden können.

Ein beliebiger Gast darf aus dem Kartenfächer eine Karte ziehen und, wenn er will, auch den Anwesenden zeigen. Kaum ist dies geschehen, nennt der Zauberkünstler Farbe und Wert der Karte.Er hält einem zweiten Zuschauer das ausgefächerte Blatt hin und läßt auch ihn eine Karte ziehen. Wieder nennt er sie augenblicklich.

Für dieses schöne Kunststück benötigen wir ein Skatblatt, das wir auf bestimmte Weise ordnen müssen und deshalb nicht für andere Tricks benutzen können. Die Karten werden folgendermaßen gelegt. Auf Herz folgt Pik, auf Pik folgt Karo, auf Karo folgt Kreuz, auf Kreuz wieder Herz usw. Wir merken uns also die Farbfolge Herz — Pik — Karo — Kreuz. Die Bilderkarten entsprechen denen im Skatspiel, also B = 2, D = 3, K = 4, A = 11. Die Karten 7, 8, 9, 10 zählen das, was sie anzeigen. Die Reihenfolge der Werte für das Kunststück läßt sich ganz leicht einprägen. Zuerst kommen die geraden Werte in aufsteigender Anordnung, also B, K, 8, 10. Ihnen folgen die ungeraden Werte, ebenfalls aufsteigend: D, 7, 9, A. Wir merken uns also die Wertfolge 2, 4, 8, 10; 3, 7, 9, 11.

Als erste Karte legen wir ♡ B mit Bild nach oben in die linke Hand. Darauf legen wir ♠ K, ◇ 8, ♣ 10, ♡ D, ♠ 7,

♢ 9, ♣ A. Dann geht es wieder von vorn los. Nach ♣ A käme der Regel zufolge eigentlich ♡ B. Den haben wir aber bereits in der Hand. Deshalb gilt, daß nach jedem As eine Farbe übersprungen werden muß. Es folgt auf ♣ A also nicht ♡ B, sondern ♠ B, an den sich ♢ K, ♣ 8 usw. anschließen. Die allerletzte Karte auf dem Päckchen muß das ♢ A sein.

Nach mehrmaligem Üben darf der Zauberkünstler den Trick vorführen. Da sich die Ordnung der Karten beim gewöhnlichen Abheben nicht ändert, kann er ruhig ein- oder zweimal abheben lassen. Wenn ein Zuschauer aus dem Fächer eine Karte zieht, trennt der Künstler an dieser Stelle das Blatt unauffällig, indem er die untere Hälfte auf die obere legt. Blitzschnell schaut er unter das Päckchen. Als unterste Karte erblickt er diejenige, welche in der Reihenfolge vor der gezogenen Karte liegt. Er kann diese also sofort nennen. Sieht er unter dem Päckchen zum Beispiel ♡ 8, so weiß er, daß der Mitspieler ♠ 10 gezogen hat. Liegt etwa ♠ A zuunterst, so nennt er, weil jetzt eine Farbe auszulassen ist, ♣ B. Die gezogene Karte läßt er auf das Päckchen legen, so daß die gelegte Ordnung nicht gestört wird. Auf diese Weise bleibt das Skatblatt für dieses hübsche Kunststück immer einsatzbereit.

Soviel wie du!

Dieses Kunststück ist sehr verblüffend und undurchschaubar. Es verlangt keine Fingerfertigkeit, sondern nur flinkes Rechnen. Man braucht 52 Karten, also ein halbes Romméblatt ohne Joker. Allerdings werden die Karten nie aufgedeckt. Es geht nur darum, sie zu zählen und ihre Anzahl zu vergleichen.

Vom Päckchen nimmt ein Zuschauer einige Karten, die er heimlich abzählt. Dann hebt der Zauberer einige Karten ab; es müssen aber mehr sein, als sich der Zuschauer genommen hat. Auch er zählt seine Karten ab, beispielsweise 20. In Gedanken rechnet er $20 - 18 = 2$ und sagt mit angestrengter Denkermine: „Ich habe so viele Karten wie du. Außerdem

habe ich 2 Karten mehr und dann noch genug, um dein Päckchen auf 18 Karten zu vergrößern. Wieviel Karten hast du?"

Angenommen, der Zuschauer hat 13 Karten. Dann zählt der junge Künstler entsprechend seiner Voraussage ebenfalls 13 Karten auf den Tisch, legt außerdem 2 Karten extra hin und vergrößert die Zahl der Karten des Mitspielers von 13 auf 18 und zählt dabei laut: „14, 15, 16, 17, 18." Zum Erstaunen aller hat nun der Zauberer keine Karten mehr in der Hand. Es ist genau das eingetroffen, was er gesagt hatte! Die Karten werden gemischt, und das Kunststück kann wiederholt werden, freilich mit anderen Zahlenangaben.

Die in Gedanken ausgeführte Rechenaufgabe ist ganz leicht. Wir subtrahieren von der Gesamtzahl der eigenen Karten (20) die Zahl, auf die wir das Päckchen des Zuschauers erhöhen möchten (18). Als Ergebnis erhalten wir die Zahl der Karten, die wir außerdem haben ($20 - 18 = 2$).

Noch ein Beispiel! Der Zuschauer hat sich besonders viele Karten genommen. Der Zauberer nimmt auf jeden Fall noch mehr. Er zählt sie. Es sind 26. Er möchte das Päckchen des Zuschauers auf 23 erhöhen. Darum rechnet er $26 - 23 = 3$ und sagt: „Ich habe so viele Karten wie du. Außerdem habe ich 3 Karten mehr und dann noch genug, um dein Päckchen auf 23 zu vergrößern. Wieviel Karten hast du?" Der Mitspieler antwortet, daß er genau 19 Karten habe. Der Zauberer zählt zuerst 19 ab, legt 3 Karten gesondert ab und vergrößert das Päckchen des Zuschauers auf 23, wobei er wiederum laut zählt: „20, 21, 22, 23." Seine Karten sind verbraucht. Wieder hat er recht!

Im Grunde kann nichts schiefgehen. Es kommt nur darauf an, immer etliche Karten mehr zu nehmen als der Zuschauer. Man muß also genau hinsehen, denn sonst gelingt das Kunststück nicht.

Manchmal ergibt es sich, daß der Zauberer das Päckchen des Zuschauers auf eine Zahl vergrößern will, die der Zuschauer selbst schon besitzt. Das tut dem Erfolg keinen Abbruch. Der junge Zauberkünstler zählt zunächst die vom Zuschauer genannte Zahl Karten auf den Tisch, legt die Karten, die er „außerdem" hat, beiseite und sagt, da er keine

Karten mehr hat: „Weil du schon so viele Karten hast, brauche ich keine mehr zuzulegen. Ich habe ja auch nichts mehr." Auch in diesem Falle stimmt seine Voraussage.

Die Akrobatenkarten

Während er dem Publikum erklärt, daß auch Spielkarten sehr sportlich sein können, nimmt der Zauberkünstler ein Skatblatt mit dem Rücken nach oben auf und dreht heimlich die unterste Karte mit der Bildseite nach innen. Er fächert das Blatt aus. Aber Vorsicht! Die eben gewendete Karte darf nicht sichtbar werden. Die Zuschauer sehen nur die Kartenrücken.

Mehrere Anwesende werden gebeten, sich eine Karte zu ziehen und einzuprägen. Unauffällig dreht der Zauberer das Päckchen um und läßt die gezogenen Karten einschieben. Als oberste Karte sehen alle die anfänglich vom Zauberer heimlich gewendete und glauben, daß auch sämtliche Karten darunter mit der Bildseite nach unten liegen. In Wirklichkeit zeigen alle Karten mit der Bildseite nach oben. Unter Deckung der rechten Hand dreht er das Blatt wieder um und fächert es aus. Alle Karten zeigen ihre Rücken. Nur die gezogenen Karten sind an verschiedenen Stellen im Fächer mit ihren Vorderseiten zu sehen. Sie haben sich, wie der junge Künstler behauptet, dank längerem, hartem Training in seiner Hand gedreht. Dabei muß er darauf achten, daß die unterste Karte, deren Bildseite ebenfalls nach oben zeigt, wieder nicht entdeckt wird.

Je besser es der Zauberer versteht, die Zuschauer durch ein ungezwungenes Gespräch vom eigentlichen Geschehen abzulenken, desto weniger Verdacht werden sie schöpfen. Auf keinen Fall aber darf das Kunststück ein zweites Mal vorgeführt werden. Die Gefahr, auf frischer Tat ertappt zu werden, ist groß.

Der magische Name

Zum Abschluß wollen wir ein Kunststück kennenlernen, mit dem wir einem Zuschauer zeigen können, daß auch er schon einiges von der Magie versteht. Tricks, bei denen ein Zuschauer mitwirken darf, kommen besonders gut an.

Der Zauberer reicht einem Gast ein Skatblatt oder ein halbes Romméblatt, wendet sich ab und bittet ihn, vom Rücken des Päckchens 1 bis 10 Karten zu nehmen und in die Tasche zu stecken, ohne diese Anzahl zu nennen. Sogleich soll der Mitspieler noch einmal soviel Karten abzählen und sich die nun folgende Karte im Päckchen merken, aber diese und dann die eben abgezählten Karten sofort wieder auf das Päckchen legen.

Wiederum dem Publikum zugewandt, läßt sich der junge Zauberkünstler einen Vor- und Zunamen aus wenigstens 11 Buchstaben nennen, zum Beispiel „Susanne Nebel". Er läßt sich die Karten geben und bittet den Zuschauer, für jeden Buchstaben dieses Namens 1 Karte vom Päckchen auf den Tisch zu legen, selbstverständlich mit dem Bild nach unten. Um zu verdeutlichen, wie das zu tun sei, führt er es zunächst selber aus. Er nennt die Buchstaben einzeln und legt dabei je 1 Karte ab: „S — U — S — A — N — N — E — N — E — B — E — L." Er packt diese 12 Karten aufs Päckchen zurück, nicht einzeln, sondern zusammen, so daß sie jetzt in umgekehrter Reihenfolge liegen.

Der Zauberer reicht seinem Zauberlehrling das Päckchen mit der Bitte, die in der Tasche steckenden Karten ebenfalls darauf zu legen und buchstabenweise vom Päckchen Karten zu nehmen. Ist das geschehen, fordert er ihn auf, mit dem Zauberstab die auf dem Tisch liegenden Karten mit einigen kreisenden Bewegungen zu bezaubern und die oberste Karte des Häufchens aufzudecken. Es ist die gedachte Karte! Es stimmt also, was der Zaubermeister eingangs behauptet hat: Sein Lehrling kann schon etwas zaubern.

Daß das Kunststück wie so viele andere Kartentricks ganz von selbst funktioniert, brauchen wir den Zuschauern ja nicht unbedingt unter die Nase zu reiben. Die Zauberei lebt eben gerade davon, daß vieles an ihr geheimnisvoll ist. Und dabei

sollten wir es auch lassen. Wenn in diesem Kapitel dennoch Tricks verraten wurden, so tut das der modernen Magie keinen Abbruch. Ein Meer trocknet nicht aus, nur weil ihm ein paar Eimer Wasser entnommen werden.

Auflösungen

Aufgabe 1:

3	5	9
9	3	5
5	9	3

Aufgabe 2:

A	7	2	8
4	6	3	5
7	A	8	2
6	4	5	3

Die Summe 18 ergibt sich in allen Reihen, Spalten, Diagonalen und Ecken, außerdem in jedem anderen 2×2-Quadrat.

Aufgabe 3:

♡K	♠B	♣D
♣B	♡D	♠K
♠D	♣K	♡B

Aufgabe 4:

♠A	♡K	♣B	◇D
◇K	♣A	♡D	♠B
♡B	♠D	◇A	♣K
♣D	◇B	♠K	♡A

Aufgabe 5:
7—K, 7—9, 7—10, 7—A; 8—D, 8—B, 8—K, 8—9; 9—K, 9—B; 10—8, 10—K, 10—B; 8—K, 8—B; B—K, B—A; K—A; 8—A, B—K, 7—K, D—K, 7—D, B—D.

Aufgabe 6:
♠A, ◇A, ◇K, ♠A, ♠K, ◇A, ◇K, ♠K.

Aufgabe 7:
(15 Züge) ♠A, ◇A, ◇K, ♠A, ♠K, ♠D, ◇A, ◇K, ◇D, ♠A, ♠K, ♠D, ◇K, ◇D, ♠D.

Aufgabe 8:
◇B, ♣A, ♡D, ♠K.

Aufgabe 9:
Der erste Spieler gewinnt immer, wenn er folgendermaßen vorgeht. (O — aufgedeckte Karte, X — umgedrehte Karte, / — beliebig große Lücke zwischen aufgedeckten Karten.)
Erster Zug: Der erste Spieler wendet die dritte Karte von links oder rechts, zum Beispiel: OOXOOOOOOO.
Dritter Zug: In Abhängigkeit vom zweiten Zug des Gegners bildet der erste Spieler
a) 2 Einzelkarten und 2 Zwillinge (O/O/OO/OO) oder
b) 2 Drillinge (OOO/OOO) oder
c) 1 Einzelkarte, 1 Zwilling, 1 Drilling (O/OO/OOO).
Dabei ist die Anordnung der Einzelkarten, Zwillinge und Drillinge natürlich verschieden, bei c zum Beispiel OOXOXXXOOO oder OOXOOOXXXO.
Nach dem vierten Zug des Gegners macht der erste Spieler im Fall a einfach die Züge des Gegners nach und gewinnt. Im Fall b macht er die gleichen Züge am andern Drilling nach und gewinnt. Im Fall c bildet er in Abhängigkeit vom vierten Zug 2 Zwillinge (OO/OO) oder 2 Einzelkarten (O/O) oder 4 Einzelkarten (O/O/O/O) und gewinnt sicher in den nächsten Zügen.

Beispiel

OOOOOOOOOO
1. OOXOOOOOOO
2. OOXXXOOOOO
3. OOXXXOOOXO (Fall c!)
4. OOXXXOXOXO
5. OXXXXOXOXO (O/O/O/O!)

und der erste Spieler gewinnt im neunten Zug.

Aufgabe 10:
4 Karten in 15 Zügen, und zwar Ab, Kc, Ac, Db, Aa, Kb, Ab, Bc, Ac, Ka, Aa, Dc, Ab, Kc, Ac. Dabei bedeutet zum Beispiel Ab, daß das As auf Feld b gelegt werden muß.
5 Karten in 31 Zügen, und zwar Ac, Kb, Ab, Dc, Aa, Kc, Ac, Bb, Ab, Ka, Aa, Db, Ac, Kb, Ab, 10c, Aa, Kc, Ac, Da, Ab, Ka, Aa, Bc, Ac, Kb, Ab, Dc, Aa, Kc, Ac.

Aufgabe 11:
Um jede Aufgabe mit der errechneten Mindestzugzahl lösen zu können, muß man beim Umlegen der Karten die folgende Regel beachten.
a) Die oberste Karte auf a kommt bei gerader Kartenzahl dieses Haufens auf b, bei ungerader auf c.
b) Die oberste Karte auf b kommt bei gerader Kartenzahl auf a, bei ungerader auf c.
c) Die oberste Karte auf c kommt bei gerader Kartenzahl auf a, bei ungerader auf b.
Die Lösungen der Aufgabe 10 verdeutlichen, wie diese drei Bedingungen anzuwenden sind. Sie lassen sich leicht einprägen: Bei Geradzahligkeit gehört die oberste Karte auf das Feld, dessen Buchstabe im Alphabet zuerst auftritt. Liegen also auf b beispielsweise 2 Karten, so kommt die oberste auf a (und nicht auf c), weil a im Alphabet vor c steht.
Die Gerad- oder Ungeradzahligkeit der Haufen ist leicht erkennbar, wenn man die Karten etwas fächert.

Inhalt

Im Eilzug durch die Jahrhunderte 7
Eicheln, Rosen, Pik und Schwerter 19
Auge um Auge, Stich um Stich 22
26 Wenn Geburtstag ist...
28 Ein Pfand muß her
29 Auf die Plätze — fertig — los!
30 Das Marathonspiel
37 Redensarten sind Trumpf
38 Vorsicht, Herzen!
40 Figuren werden gefangen
41 Rommé — einmal anders
45 Nicht nur für Eisenbahner

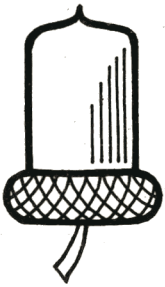
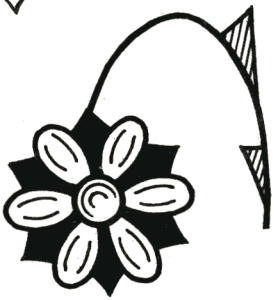
Aus anderen Ländern und Zeiten 48
48 Weitbekannt im Sowjetland
56 Mit vier Trumpffarben
58 Die mächtigen Sieben
61 Frisch gewagt...
64 Das Geheimnis des Altars
66 Mit Bauer, Nell und Banner
70 Mit Stäben und Schwertern
73 Achtundsiebzig Augen
77 Der Riese aus der Mottenkiste
85 Karten oder Steine?
90 Kopfrechnen gut?
92 Bester in Mate
94 Was ist Cartajouphilie?
97 So spielt man an der Moldau

Der Weg zum Meisterspiel 104
104 Das stille Spiel
107 Das Schach unter den Kartenspielen
124 Naturforscher am Werk
130 Da sprach die alte Gräfin...

Köpfchen, Köpfchen 137
138 Der Einsiedler
141 Wenn Joker helfen
144 Doppelt gemoppelt
145 Kunterbuntes
153 Lösung in 18 Trillionen Zügen

Herzdame übern kurzen Weg 157

Hokus — Pokus — Kartibus 168
170 Drei unzertrennliche Freunde
171 Der Flüsterbube
173 Die geheimnisvolle fünfte
174 Der Hut des Hellsehers
175 Macht des Gedankens
176 Du wirst eine rote Karte wählen
178 Das feine Gefühl
179 Die rätselhafte Wanderung
181 Ich weiß Bescheid
182 Soviel wie du!
184 Die Akrobatenkarten
185 Der magische Name

Auflösungen 187

NEUES LEBEN