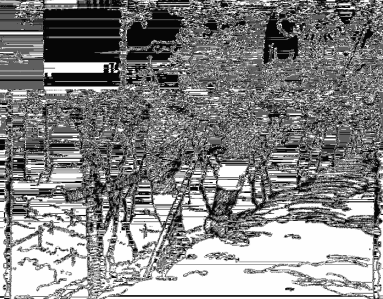


921



Das Buch gheert mein
O. Kudi



Daß
Tiroler National-

oder


Verlagg-Spiel

erklärt

von einigen Etschländern.



Der Erlös ist einem milden Zwecke gewidmet.


Innsbruck.

Verlag der Wagner'schen Buchhandlung.
1853.

(I A-2566)

AS 2267

Druck der Wagner'schen Buchdruckerei

V o r w o r t.

Im untern Gijakthale und den umliegenden Gebirgen ist bei dem Volke ein sehr einfaches Kartenspiel im Gebrauche. Es wird von zwei oder mehreren Personen gespielt; nur drei Karten ohne a tout werden ausgegeben; und die aus Farbe und Rangordnung entspringenden Combinationen: Spiel, Herz, Jung, Hanger und Gleich — zählen dem Besizer nach dem höheren Grade ihrer Beschaffenheit, und entscheiden den Sieg. Kunst und Malice haben daran keinen Antheil; die Karte vertritt nur die Stelle des Würfels.

Obwohl sich die Erfindung dieses Spieles mehr Ortschaften zueignen, als einst um die Wiege Homers zankten, — weshalb man es mit gleichem Fuge das Brixner-, das Kastel-

ruter- oder das Wölfer-Spiel nennen dürfte,
— scheint doch der Kittnerberg darauf am
meisten Anspruch zu haben, nicht nur weil es
auch auswärts unter dem Namen Kittner-
Spiel bekannt ist, sondern weil auf jenem Ge-

Teufelsgewalt muß es gehen." Der Italiener kennt unsere Spiele nicht, er hat seine eigenen Karten, und verabscheut die unsrigen; allein sein deutscher Nachbar ist ein eben so gewandter als leidenschaftlicher Giltspieler, und weil ihm seine Muttersprache gerade kein passendes Wort darboth, die neu einzuführende Figur zu charakterisiren, entlehnte er aus der ihm eben so geläufigen wälschen den Berloch und germanisirte ihn zum Berlagg.

Das Geburtsjahr des Berlaaa können wir nicht genau angeben, weil er ein Produkt der Menschheit und nicht einer Nation ist. Er ist aber schon seit Jahrhunderten bekannt, und hat sich seit dem Berlagg, den Engel Siebener; später wurde die Würde auch auf den Eichel-Ober und Unter ausgedehnt, bis endlich unsere jüngste Zeit,

von dem der Monarchie und Republik die Familie Eichel dieses Vorjages verlastig erklärte,

und das Recht der Berlaaa auf die Eichel übertragen.

Seit der Berlagg angekommen ist das alte Giltspiel in Verfall; es ist völlig außer Gebrauch, und wird

nen ist, geriet
ist jetzt schon
nächstens der

Und nicht mit Unrecht; — denn obwohl wir im Allgemeinen den sitzenden Spielen nicht das Wort reden wollen, behaupten wir doch, daß sich das Verlagspiel unter denselben vortheilhaft auszeichne. Es kann nicht leicht ruinöse Verluste nach sich ziehen, weil seine Abtheilung nach Parthien den Wechselfällen des Glückes bestimmte Gränzen setzt; es nimmt nicht

Spieler in Anspruch; es unterhält im Gegensatz zum stummen Hinflarren von vier zu einem Kobber verurtheilten Selbstweinigern eine fortwährende oft in große Heiterkeit überspringende Conversation; es fördert neue Witzwörter und originelle Kernsprüche zu Tage; kurz — es ist

keineswegs eine Selbstspeculation für Kobsprechner wie Juden, sondern was es eben sein soll, — ein Erholungs-Spiel.

Ohne uns deshalb im Tone der heutigen Ankündigungen das Verdienst beizumessen, einem scheinenden Bedürfnisse der Zeit abgeholfen zu haben, begnügen wir uns einfach die Zwecke auszudrücken, die wir bei Herausgabe dieser kleinen Schrift im Auge hatten.

Man müsse stehen für in patriotischem

Wenn es dessenungeachtet bedünken möchte,
daß wir unseren Mund etwas zu voll genom-
men, der bedenke, daß der Berlaggspieler von
Natur aus ein *Katſcher* ist; was aber
Katſchen sei, darüber verweisen wir auf
den Text.

Das Perlagg-Spiel wird mit den sogenannten deutschen Karten gespielt, welche in einem großen Theile des südlichen Deutschlands und der Schweiz beim Volke gebräuchlich sind. Diese entsprechen den französischen, nur daß sie statt 52, bloß 32 Blätter enthalten. Das Spiel würde zwar an seiner Eigenthümlichkeit verlieren, wollte man sich dabei anderer als der deutschen Karten bedienen; man ist aber nicht gezwungen, sich dafür zu entscheiden.

Man muß es,
 die Sechser,
 weglassen.
 ohne Rang-
 (ur) Scheit,
 (tröfle).
 h) folgender
 (nser, as).

vorzieht, oder keine anderen haben
 mag es auch mit diesen spielen, n
 wie beim Piquet, Préférence u. a. m.
 Fünfer, Vierer, Dreier und Zweier
 Das Spiel hat vier Farben
 ordnung unter denselben: Herz, (coeur)
 (carreau) Laub, (pique) und Sichel
 Jede Farbe zählt 8 Blätter nach
 Rangordnung:

5. Zehner
6. Neuner,
7. Achter,
8. Siebener — Spitz.

1. Aß, (As), (Jack), (Bötsch), (Cinque)
2. König, (roi).
3. Ober, (Dame, dame).
4. Unter, (Valet, valet, cavallo)

Gewöhnlich spielt man in Bieren, wovon zwei und zwei sich gegenüber setzen, zusammenhalten, und sich gegenseitig Freund, Kamerad (partner) nennen. Die Kameradschaft wird durchs Loos bestimmt, indem man vier Karten, je zwei und zwei von derselben Farbe, umgekehrt auf den Tisch legt, und diejenigen, welche die gleiche Farbe ziehen, zusammenkommen und eine Partei bilden.

Geht der Vierte ab, so kann er durch den Blinden oder Strohmann ersetzt werden; Einer der drei Theilnehmer übernimmt nämlich nebst seiner eigenen Karte auch die Karte des abgängigen Kameraden, und spielt in seiner Tour an dessen Stelle.

Demjenigen, der den Blinden führt, gewährt die Einsicht in die Karte des Letzteren einen unterschiedenen Vortheil, welcher dadurch ausgeglichen

wird, daß er nur die Karte des Letzteren sehen darf, nicht auch die des Blinden, und nicht auch den Gewinn zu vergebren, dagegen jedem der Teilnehmer das Recht einzuräumen, nach je einmal in drei Parthien den Blinden nehmen.

Auch sechs Personen können Antheil nehmen, wo dann drei und drei zusammenhalten und eine Partei ausmachen; es können auch zwei oder mehrere ohne einen Kameraden jede für ihre eigene Rechnung spielen. Diese Verfahrensweisen sind jedoch minder gebräuchlich, und das schönste ist unstreitig das Spiel in Bieren, wobei der höchste Grad der Spannung mit der überraschendsten Lösung erzielt wird, ohne der nöthigen Evidenz und Ordnung Eintrag zu thun.

Wer die höchste Karte gezogen, hat das Recht die Karten zu geben. Im Verlaufe des Spieles steht dies Recht immer derjenigen Partei zu, welche die unmittelbare vorhergehende Parthie verloren hat. Der Ausgeber mischt, läßt von seinem Nachbar rechts abheben, (*couperen*), gibt dann zuerst dem Nachbar links und so der Reihe nach Jedem das erste Mal drei und das zweite Mal zwei Karten, und schlägt zuletzt einen *Trumpf* (*a tout*) auf.

Wird beim Geben zufällig eine Karte aufgedeckt, so ist derjenige, dem sie zugebracht ist, nicht schuldig dieselbe anzunehmen, sondern er hat die Wahl, sie zu behalten, oder zu verlangen, daß neu ausgegeben werde.

Es sind demnach von den 32 Blättern 20 im Spiele, je 5 in einer Hand, Eins liegt als *Trumpf* auf, und 11 bleiben auf dem Tische

unberührt liegen, und sollen ein Geheimniß bleiben, damit der Berechnung nicht zu sichere Daten geliefert werden, auch dem Zufall ein Spielraum gelassen sei, und so über dem Ganzen oft

Sub.
auf
Wieder

ist jedoch allgemein gebräuchlich, daß der
geber auch die letzte Karte, welche unter
steht, ebenfalls nach dem Mehrigen zieht, so

ein nachheriger Mitspieler nicht ge-
winnen sollte.

Man spielt nach Wardsien; und läßt die
ohne bestimmte Summe gelten. Die War-
sien sind aber größten Theils von 20 bis
(Punkten, punkte); gewöhnlich spielt man
Sicheln, und welcher Thiel diejenige

aber
bisher
W
Wardsie
theil
auf

man, das ist dasjenige, was man
wirden. Es ist in dem nachfolgenden Artikel
gehandelt, man gewöhnt sich nicht daran, nicht
auf die Mitte des Tisches, und nicht von diesem

Ward
man
das
durch

er seine Aufmerksamkeit, und seinen

guten Grund hat, wie man später sehen wird; ist aber die Parthie geendet, dann wird die ganze Aufschreibung gelöscht, um einer neuen Platz zu machen, und es bleibt nur der Kreis, in den der Gewinne Theil die Zahl der gewonnenen Max-

~~den Markt bildet.~~

Eine gewonnene Parthie heißt ein Roggese, weil es früher der Brauch war, die gewonnenen Parthien mit ebenso vielen Kugeln »Roggese« auf der Tischdecke zu notiren.

Man spielt einfach oder mit Double; das Letztere ist gewöhnlicher. In diesem Falle muß der verlierende Theil bei Beendigung der Parthie mehr als die Hälfte der festgesetzten Points markirt haben, also 6, wenn man auf 11, 7 wenn man auf 13 Striche spielt u. s. w., sonst verliert er den Einsatz doppelt. Der Matsch oder die Strafe des Dreifachen, wenn ein Theil beim Ausgange der Parthie noch gar nichts markirt hat, ist nicht im Gebrauche.

Jede Parthie umfaßt in der Regel mehrere Abschnitte oder Spiele; ein Spiel ist aber vorüber, wenn alle 20 Karten ihre Bestimmung erfüllt haben, und zusammengeworfen werden, um wieder neu ausgegeben zu werden. Das geringste Resultat eines Spieles ist, daß der eine Theil nur Einen Point, der andere aber gar keinen macht; das größtmögliche Resultat wäre

vorhanden, wenn ein Theil 11 Points machen, somit zugleich mit dem Spiele auch die Parthie enden würde. Jeder Theil schreibt die Striche (points), welche er gemacht hat, während des Spieles oder unmittelbar nach Beendigung desselben auf, und ist zugleich die Parthie geendet, so wird das Resultat durch die entsprechende Abänderung der Ziffer im Kreise bemerkt. Der Gegen-Parthei steht hierbei die Controlle zu. Aufschreiben, ändern, löschen und kontrollieren.

Der Spieler, welcher die Karte auf dem Tische der Hauptpunkte gefassten steht, wird keinen Reclamationen noch von der anderen Seite dem Spielmeister zu machen.

Die Karten sind, je Parthei drei oder mehr, und zwei Manieren von Karten berechnen, nämlich die Karte und der

Die Karten sind, je Parthei drei oder mehr,

Die Karte (jedoch) machen. Welche Parthei nun wird aber auf folgende Weise: Der Spieler

Der Spieler, welcher die Karte auf dem Tische der Hauptpunkte gefassten steht, wird keinen Reclamationen noch von der anderen Seite dem Spielmeister zu machen. Die Karten sind, je Parthei drei oder mehr, und zwei Manieren von Karten berechnen, nämlich die Karte und der

Da in jeder Hand muß notwendig die Karte

links vom Ausgeber hat die Vorhand und spielt aus, indem er seine Karte vor sich hinlegt, und so geht es der Reihe nach herum bis zum Letzten. Der den Stich gemacht hat, zieht ihn nicht ein, sondern legt die zweite Karte, die er ausspielt, neben die erste rechts, und diesem Beispiele folgen auch alle Uebrigen. Der den zweiten Stich macht, spielt die dritte Karte aus, und legt sie neben der zweiten rechts vor sich hin, und in dieser Ordnung geht es so lange fort, bis das Spiel, d. h. die Mehrzahl der Stiche, zu Gunsten einer Parthei entschieden ist, indem Jeder seine Karten nach der Reihe, wie sie gespielt wurden, vor sich liegen läßt. Diese Verfahrensweise findet natürlich keine Anwendung mehr, sobald eine Parthei, sei es gleich von Anfang, sei es nach dem ersten oder zweiten Stiche u. s. w., das Spiel gut gelassen, d. h. der andern Parthei zuerkannt hat, was sehr häufig geschieht, um nicht Karten herabzulegen oder zu verrathen, welche noch bei der Entscheidung der zwei anderen Momente, Gleich und Hanger von Wichtigkeit sein können.

Trumpf (a tout) sticht die anderen Farben. Es ist Regel Farbe zu bekennen, d. h. welche Farbe ausgespielt wurde, die muß, wenn man sie hat, nachgespielt werden, auch dann, wenn

die Karte des Anspielers von einem Zwischenmann mit Trumpf gestochen worden wäre.

Wenn man Farbe und Trumpf hat, kann man auch den letzteren nehmen, wenn man aber keine Farbe hat, kann man was immer zugeben, und ist nicht schuldig abzutrumpfen.

Man ist auch nicht schuldig Farbe mit Farbe zu überstechen, sondern kann Farbe zugeben, nachgeben (lachiren).

Das einmal ausgespielte und losgelassene Blatt kann nicht mehr zurückgenommen werden, ausgenommen es müßte geschehen, um Farbe zu bekennen.

In der Trumpf-Farbe hat eine andere Rangordnung statt; die höchste Karte ist der Trumpf-König, dann kommt der Siebener oder Spiz, dann der Ober, zuletzt der Unter. Diese vier nennt man die Verlaggen. Hierüber gibt es viele Variationen; in einigen Orten spielt man bloß mit einem Verlag, in andern mit mehreren, sogar mit sieben. Einige lassen bloß den Schell-Siebener-Schello bello — als Verlag gelten, andere bloß den Herzkönig, den sie dann Kadezky heißen; wieder Andere lassen eine von diesen beiden Karten und dazu noch den Trumpf-Siebener, Ober und Unter gelten. Am meisten ist jedoch die