

Anleitung und Regeln  
zum  
**Immediat-Whist-Spiele,**  
welches  
mit 2, 3, 4, 5 und 6 Personen gespielt werden kann.

---

Eine Verbesserung  
des gewöhnlichen englischen Whist's, da es ohne  
Partner (Gehülfsen) gespielt wird,  
nebst  
einer Einleitung, in der die vielen Vortheile dieser  
Spiel-Reform  
angegeben werden,  
und  
sechs Musterspielen,  
als nöthiger Leitfaden für Anfänger, und Uebersicht für  
erfahrene Dilettanten dieses Spieles.

**Zweyte Auflage.**

---

---

**W i e n.**

Verlag von F. Zentler.

Stellung und Bedeutung

in

Zurückbildung des

in

mit 3, 4, 5 und 6 Buchstaben

aus

aus den Buchstaben

77564



aus

in

aus den Buchstaben

---

## Einleitung.

---

Die Tendenz jedes Spieles sollte, des Ausdruckes wegen, entweder eine körperlich = gymnastisch = physisch = ergehende Übung, oder eine psychologische, das Gedächtniß nicht anstrengende Thätigkeit seyn, um sich nach Beendigung der täglichen Beschäftigungen erhohlen und erheitern zu können. Allein, wer sich mit dieser Idee zu einer Whist-Partie einläßt, hat sicher seinen Zweck verfehlt, denn, wenn man auch voraussetzt, daß sich zu guten Spielern kein so genannter Stümper zugesellen wird, so sind die Ansichten und Meinungen der Ersteren im Spiele so sehr verschieden, daß keines ohne Vorwürfe von der einen oder anderen Seite zu Ende geht. — Die Spielsprache wird so verschiedenartig gesprochen, daß es nicht wenig Studiums und Aufmerksamkeit bedarf, um sich im Gange des Spieles zu verständigen, und keinen Le-vée zu vergeben; da aber selbst unter vier der besten Spieler Einer der schwächste seyn muß, so findet jeder Gelegenheit, sich über sein Spiel zu beschweren, und so ist das Vergnügen des Spieles gestört, man wird mißmuthig, manchmahl auch übermüthig, und nur jener, der eine feine Erziehung genossen hat, wird

wohl den Verlust bey'm Spiele empfinden, keinesweges aber seine Empfindlichkeit darüber zu erkennen geben.

Sehr unangenehm ist auch in dem gewöhnlichen Whist=Spiele, daß, wenn einer das Unglück hat, vier oder fünf Robber zu verlieren, er sich mit dem sechsten unmöglich von seinem gehabten Verluste regressiren kann.

Sollte sich endlich einer der vier Spielenden entfernen müssen, so kann dieß nicht geschehen, ohne die Partie zu stören, und so wird sowohl von jenen, die zu früh aufhören, als von solchen, die sich auf längere Zeit, als ihnen gelegen wäre, zu spielen einzulassen müssen, ein Opfer gebracht.

Wer das Immediat=Whist spielt, ist von allen diesen Unannehmlichkeiten befreyt. Er spielt allein für sich; wenn er verliert oder gewinnt, hat er Niemanden seinen Verlust vorzuwerfen, oder seinen Gewinn zu verdanken, er allein ist Alles im Spiele; — er kann viel verloren haben, und mit einem einzigen ausgezeichnet guten Spiele alles wieder gewinnen; — es steht in der Willkühr eines jeden, sich vom Spiele zu entfernen, oder zu bleiben, weil er dadurch keinen Partnerbeeinträchtigt; — spielt einer launig oder leicht, so theilt Niemand mit ihm die Folgen, eben weil er keinen Partner hat, und die übrigen Mitspieler können leicht über seinen Verlust unverdrossen bleiben, weil der Gewinn unter ihnen vertheilt ist.

So wird dieses Spiel durch seine Eigenthümlichkeiten eine angenehme Abendunterhaltung; denn man zerstreut sich, und verlebt einige heitere Stunden im Kreise seiner Freunde, ohne durch die mindeste Unannehmlichkeit gestört zu werden.

Der Erfinder dieser Spiel-Reform ist fest überzeugt, daß, wenn er auch etwas geliefert hat, das nicht ganz originell ist, dennoch alle Whist-Spieler dieselbe in Rücksicht ihrer vortheilhaften Eigenthümlichkeit jedem anderen Spiele vorziehen werden.

Übrigens muß er beyfügen, daß seine Erfindung nicht so sehr für Anfänger \*), als vielmehr für jene anwendbar sey, die sich bereits einige Fertigkeit im Whist-Spiele erworben haben.

---

## Allgemeine Regel des Immediat-Whist-Spieles.

### §. 1.

An diesem Spiele können zwey, drey, vier, fünf bis sechs Personen Theil nehmen, wo jede für sich, ohne von dem guten oder schlechten Spiele der Mitspielenden abzuhängen, spielt.

---

\*) Diesen empfiehlt er die „Theoretisch = praktische Anleitung zum Whist-Spiele“ bey Tandler und von Manstein. Wien 1825.

§. 2.

Man spielt mit einem vollständigen Spiele französischer Karten von zwey und fünfzig Blättern, wie im gewöhnlichen Whist, und vier Jetons zum Anlegen der Points; wenn in fünf oder sechs gespielt wird, dann sind Tafeln zum Aufschreiben der Points den Jetons vorzuziehen.

§. 3.

Vor dem Beginne des Spieles werden die Plätze durch Ziehen einer Karte aus dem Talon bestimmt, so, daß jener, der die niedrigste zog, den Vorzug, den Platz zu wählen, hat, und die übrigen müssen nach der Rangordnung der Karten einer neben dem andern sitzen, so zwar, daß jener, der die höchste hatte, zur Rechten der niedrigsten zu sitzen kommen soll.

§. 4.

Der die niedrigste Karte gezogen hat, muß auch zuerst geben.

§. 5.

Am Ende jeder Partie wird von neuem gezogen, um zu sehen, wer am ersten gibt, und es können nach Belieben die Karten gewechselt werden; die Plätze können aber nur nach Beendigung aller sechs Partien, wie bey dem Anfange, gewechselt werden.

§. 6.

Gewöhnlich wird, um den Spielgang nicht aufzuhalten, mit zwey Spiel = Talons gespielt, und der

Dritte zur Linken soll stets die Karte für seinen zur Rechten sitzenden Nachbar für die zweite Donne mischen.

§. 7.

Die Karten werden eine nach der anderen gegeben; bey dem Umschlagen einer Karte muß allemahl von neuem gegeben werden, allein die Donne geht nicht weiter, wie im gewöhnlichen Whist, jedoch dürfen die Karten, bis nicht alle vertheilt sind, nicht aufgehoben werden.

§. 8.

Beim Aufnehmen der Karten muß jeder zählen, ob er sie alle hat, denn hat Einer um eine zu wenig, so hat er nur sich selbst seinen Schaden zuzuschreiben, und wer eine zu viel hat, dem werden zwey Points zurück markirt; denn das Spiel hat immer seine Gültigkeit.

§. 9.

Wenn im Spiele eine Renonce gemacht wird, so werden dem Schuldigen drey Points zurück markirt, und wenn einer die Reihefolge des Zuwerfens übertritt, so wird er um ein Point gestraft.

§. 10.

Sollte Einer 2 Figuren in Atout haben, so markirt er ein, wer drey hat, markirt zwey, und mit vier Honneurs markirt man drey Points.

§. 11.

Da jede Partie mit zehn Levées oder Tricks gewonnen wird, so kann, der auf sieben steht, mit vier Hon-

neurs, die drey markiren, sich aussagen, der auf acht steht, mit drey Honneurs, und der auf neun steht, kann mit einem Trick oder Levée sein Spiel gewinnen.

§. 12.

Sollte Einer eine Renonce gemacht haben, und bemerkt es, bevor von neuem ausgespielt wird, so kann er seine Karte zurück nehmen, und ist von der Strafe enthoben; allein, wenn seine Karte, die er renoncirt hat, ein Stichblatt wäre, so wird sie dennoch als eine ungünstige Karte angesehen, und der Levée bleibt stets demjenigen, dem er bey der Renonce geblieben wäre.

§. 13.

Die Points werden, wie gesagt, mit Jetons markirt, und am Ende der Partie bey jedem nachgesehen, wie viel er markirt hat, und so viel Points bis zehn fehlen, so viel fallen dem Gewinnenden zu. Z. B. A hat das Spiel mit zehn Levées am ersten gewonnen, B hat fünf Points markirt, so muß er fünf Marken an den Gewinnenden zahlen. C hat drey Points markirt, so zahlt er sieben Marken. D hat neun markirt, so zahlt er eine Mark u. s. f.

Wenn man nicht mit Marken zahlt, so kann eben so gut auf eine Schreibtafel oder Papier auf folgende Art geschrieben werden. Man rubricirt das Papier auf die Anzahl der Spieler, oben setzt man in jeder Rubrik den Anfangsbuchstaben des Namens jedes Spielers,



und der das Spiel gewonnen hat, wird mit einem aufrecht stehenden Kreuze (+) bezeichnet, die Verlierenden aber mit Zahlen aufgeführt, wo dann zuletzt durch eine gegenseitige Subtraction leicht gesehen wird, wer gewonnen und verloren hat. Sollte einer vom Spiele sich entfernen, oder tritt noch einer zum Spiele ein, so wird die alte von der neuen Spielrechnung durch einen Strich abgetheilt, und auf diese Art ist am Ende des Spieles leicht zu sehen, in welchem Spiele jeder Theil gewonnen, und was er gewonnen oder verloren hat. Endlich wird auch bemerkt, daß in dieser Art Whist weder Klein- noch Groß-Slam, noch eine Robber-Partie vorkommt.

---

### Immediat = Whist = Spiel in zwey Personen.

1. Beym Anfange jeder Partie wird aus dem Karten-Talon eine Karte gezogen, und wer die kleinste hat, wird am ersten geben.

2. Die Karten werden eine nach der andern, wie bey dem gewöhnlichen Whist, gegeben; die letzte ist allemahl Atout. Sollte der eine oder andere Spieler mit seinen Karten nicht zufrieden seyn, so darf er seine mit jenen Karten, die ihm rechts liegen, auswechseln; sollte der Geber gern seine Karten wechseln, so darf er den aufgeschlagenen Trumpf nicht behalten, allein dessen Farbe muß immer Atout bleiben.

3. Auf Zehn ist die Partie ohne Robber-Partie aus, und nur jene Tricks zählen, welche nach dem sechsten Levée gemacht werden.

4. Die Honneurs zählen, und haben ihre Gültigkeit, wie schon im §. 10 gesagt wurde.

5. Hat einer zehn Points erreicht, so hat er die Partie gewonnen, und sein Gegner muß ihm so viele Marken zahlen, als ihm bis einschläufig zehn noch fehlen. Z. B. A hat mit zehn Levées gewonnen, B hat nur vier Points markirt, so zahlt er an A sechs Marken oder sechs fl., wenn die Mark zu einem Gulden gerechnet wird.

6. Diese Art Whist-Spiel ist die leichteste von allen; denn man darf stets nur die Farbe anspielen, wo man die Folgekarten oder die meisten hat, und, so wie fast in Piquet, mit jener so viel möglich in der Hinterhand bleiben, in der man schwach ist.

---

### In drey Personen.

1. Die Plätze werden gewählt und die Karten gegeben, so, daß die ersten dreyzehn Karten zur Gunst dessen, der die Vorhand hat, auf dem Tische zum Auswechseln liegen bleiben, im Falle er mit den ersten, die er bekommen, nicht zufrieden wäre; jedoch darf dieser Talon nicht an seinen Nächsten cedirt werden.

2. Wenn der, welcher die Vorhand hat, seine Karten wechselt, so muß er jedes Mal eine Mark zur Reserve

auf die Seite legen, womit an öffentlichen Orten das Kartengeld bezahlt werden soll, und

3. hat Einer Carte blanche, d. h. lauter leere Karten ohne Buben, Damen, König und Asß, so darf er, wenn er durch sein Spiel keine Levées zu machen glaubt, die Karten niederlegen, und zuletzt seine Karten zeigen, wo ihm aus der Reserve zwey Marken als Consolation zu nehmen gestattet werden; sollte in der Reserve noch nichts seyn, so darf er zwey Points markiren.

4. Alle Levées, die über die vierten gemacht werden, sind als Tricks zu markiren.

---

### In vier Personen.

1. Man wählt die Plätze, und die Karten werden wie sonst gegeben, daß jeder dreyzehn bekommt.

2. Alle Levées über den dritten werden markirt, die Honneurs aber allemahl besonders markirt, hat man einen Levée gemacht oder nicht.

---

### In fünf Personen.

1. Die Plätze werden gewählt, und die Karten wie sonst gegeben.

2. Da das ganze Kartenspiel aus zwey und fünfzig Blättern besteht, so bekommt jeder Theilnehmer zehn Karten, und zwey bleiben übrig, welche gleich im Anfange der Donne von oben genommen, und auf die Seite gelegt werden, und die jener, der die Vorhand

hat, aufnehmen kann, nachdem er vorher zwey andere weggelegt hatte; sollte er aber glauben, durch Aufnehmen dieser zwey Karten sein Spiel nicht zu verbessern, so kann er sie seinem Nächsten zur Linken überlassen.

3. Alle Levées, welche jeder macht, werden markirt.
4. Die Honneurs gelten wie sonst.

### In sechs Personen.

1. Die Plätze werden gewählt, und die Karten wie sonst vertheilt.
2. Jeder Theilnehmer des Spieles bekommt neun Karten, mit Ausnahme der zwey zur Rechten des Kartengebers Sitzenden, die jeder nur acht Karten bekommen, dagegen den Vorzug haben, ein Mahl, und zwar wann es ihnen beliebt, im Spielen keine Karte zuzuworfen.
3. Die Levées werden alle markirt, und die Honneurs haben wie sonst ihre Gültigkeit.

### M u s t e r = S p i e l e.

A. B. C. D. E. und F. ist stets die Rangordnung, wie die Spieler von der Linken zur Rechten sitzen.

#### I. Spiel in zwey Personen.

B. hat gegeben und Pique 3 als Trumpf aufgeschlagen.

Lage der Karten.

Talon für A.: Pique Bube, vier; Carreau Dame, zehn, acht, sieben, sechs, vier; Trefle Dame, neun, sieben; Coeur sechs, drey.

A. Pique König, neun, sechs; Carreau Aß, neun, drey; Trefle König, zehn; Coeur König, Dame, zehn, vier, zwey.

Talon für B.: Pique Aß, Dame, acht, sieben, fünf; Carreau König, zwey; Trefle Aß, Bube, acht, vier; Coeur Bube, neun.

B. Pique zehn, drey, zwey; Carreau Bube, fünf; Trefle sechs, fünf, drey, zwey; Coeur Aß, acht, sieben, fünf.

A. hat ein ziemlich gutes Spiel, und behält seine Karten; B. hingegen hat nur Coeur Aß als sichern Stich in seinem Spiele, folglich nimmt er den ihm rechts liegenden Talon auf, mit welchem es ihm gelingt, ein Trick und ein Honneur zu markiren.

Gang des Spieles:

1. Stich A Coeur König, B Coeur neun.
2. — A Coeur Dame, B Coeur Bube.
3. — A Coeur zehn, B Pique fünf.
4. — B Trefle Aß, A Trefle zehn.
5. — B Trefle Bube, A Trefle König.
6. — A Coeur vier, B Pique sieben.
7. — B Trefle acht, A Pique sechs.
8. — A Coeur zwey, B Pique acht.
9. — B Pique Aß, A Pique neun.
10. — B Trefle vier, A Pique König.
11. — A Carreau Aß, B. Carreau zwey.

12 Stich A Carreau neun, B Carreau König.

13. — B Pique Dame, A Carreau drey.

A hat sechs und B sieben Stiche, und zwey Figuren in Atout, welches eins zählt, folglich markirt B zwey Points.

### Bemerkungen.

Da A die Force in Coeur, und wenig Atout hat, so muß er stets seinen Gegner mit der Coeur-Farbe in Atout zu schwächen trachten; B hingegen, um mit Carreau König und Pique Dame einen Levée zu machen, stets mit der Trefle in die Hinterhand zu kommen suchen, und auf diese Weise gelingt es ihm wirklich, mit dem Carreau König den Trick zu machen, weil sein Gegner Carreau zu bringen gezwungen wurde.

## II. Spiel in drey Personen.

Kartengeber C. Atout: Coeur Aß.

### Vertheilung.

Talon. Coeur König, vier, drey; Trefle Bube, neun, sechs, fünf, vier; Carreau Aß, sechs; Pique Dame, neun, acht.

A. Coeur sieben, sechs, fünf; Trefle Aß, zehn acht, zwey; Carreau acht, sieben, fünf, vier; Pique König, drey.

B. Coeur Dame, Bube, zehn zwey; Trefle Renonce; Carreau König, Bube, zehn, neun; Pique Aß, sieben, sechs, vier, zwey.

C. Coeur Aß, neun, acht; Trefle König, Dame, sieben, drey; Carreau Dame, drey, zwey; Pique Bube, zehn, fünf.

Indem es A durch sein Spiel nur mit Trefle Aß möglich wäre, einen Levée zu machen, legte er seine Karten weg, nahm den Salon auf, und gelangte dadurch zu einem viel bessern Spiele.

Gang des Spieles.

1. Stich A Trefle neun, B Coeur zwey, C Trefle drey.
2. — B Carreau Bube, C Carreau zwey, A Carreau Aß.
3. — A Trefle vier, B Coeur zehn, C Trefle sieben,
4. — B Carreau König, C Carreau drey, A Carreau sechs.
5. — B Carreau zehn, C Carreau Dame, A Coeur drey.
6. — A Trefle fünf, B Coeur Bube, C Trefle Dame.
7. — B Carreau neun, C Pique fünf, A Coeur vier.
8. — A Trefle sechs, B Coeur Dame, C Trefle König.
9. — B Pique Aß, C Pique zehn, A Pique acht.
10. — B Pique sieben, C Pique Bube, A Pique Dame.
11. — A Trefle Bube, B Pique zwey, C Coeur acht.
12. — C Coeur Aß, A Coeur König, B Pique vier.
13. — C Coeur neun, A Pique neun, B Pique sechs.

A hat vier, B sechs und C drey Stiche, folglich hat B zwey Tricks, und weil er noch zwey Honneurs,

welche ein Point zählen, hat, so markirt er drey, A und C nichts.

### Bemerkungen.

Wenn A beim achten Ausspielen anstatt Trefle sechs, Pique acht ausgespielt haben würde, so hätte C statt drey, vier Stiche bekommen, und B nur fünf anstatt sechs, somit sammt Honneur zwey markirt, was für A und C viel vortheilhafter gewesen wäre.

### III. Spiel in vier Personen.

Kartengeber D. Utout: Carreau sechs.

#### Vertheilung.

- A. Carreau Bube, zehn, neun, sieben, drey; Pique Aß, König, Bube, sieben; Coeur König, zehn, drey; Trefle sechs.
- B. Carreau Renonce; Pique Dame, acht, sechs, vier, drey; Coeur Dame, neun, acht, sieben, zwey; Trefle Bube, neun, acht.
- C. Carreau Aß, König, fünf, zwey; Pique zwey; Coeur Aß, Bube, fünf, vier; Trefle König, Dame, zehn, zwey.
- D. Carreau Dame, acht, sechs, vier; Pique zehn, neun, fünf; Coeur sechs, Trefle Aß, sieben, fünf, vier, drey.

#### Gang des Spieles.

1. Stich A Carreau Bube, B Coeur zwey, C Carreau Aß, D Carreau vier.



2. Stich C Coeur Aß, D Coeur sechs, A Coeur drey,  
B Coeur sieben.
  3. — C Coeur vier, D Carreau sechs, A Coeur  
zehn, B Coeur acht.
  4. — D Trefle Aß, A Trefle sechs, B Trefle acht,  
C Trefle zwey.
  5. — D Trefle drey, A Carreau drey, B Trefle neun,  
C Trefle zehn.
  6. — A Pique Aß, B Pique drey, C Pique zwey,  
D Pique fünf.
  7. — A Pique König, B Pique vier, C Carreau  
zwey, D Pique neun.
  8. — C Carreau König, D Carreau acht, A Car-  
reau sieben, B Pique sechs.
  9. — C Trefle König, D Trefle vier, A Carreau  
neun, B Trefle Bube.
  10. — A Coeur König, B Coeur neun, C Coeur  
fünf, D Carreau Dame.
  11. — D Trefle fünf, A Carreau zehn, B Pique  
acht, C Trefle Dame.
  12. — A Pique sieben, B Pique Dame, C Car-  
reau fünf, D Pique zehn.
  13. — C Coeur Bube, D Trefle sieben, A Pique  
Bube, B Coeur Dame.
- A hat vier, B einen, C fünf und D drey Stiche;  
A markirt einen, und C sammt Honneur drey Points.

### Bemerkungen.

A hat, um seine Pique frey zu machen, im Anfange Atout Buben ausgespielt, in der Hoffnung, daß die Atouts besser vertheilt wären; da aber B in Atout Renonce war, so durfte er wohl nicht mehr Atout spielen, weil C und D natürlich alle übrigen haben mußten, und er leicht statt vier, nur zwey Stiche hätte machen können.

#### IV. Spiel in vier Personen, wo einer die Partie in einer Donne gewinnt.

Kartengeber D. Atout: Carreau König.

##### Vertheilung.

- A. Carreau fünf; Pique acht, sieben; Coeur zehn, neun, sechs, vier, drey; Trefle acht, sechs, vier, drey, zwey.
- B. Carreau zehn, neun, drey, zwey; Pique Dame, Bube, zehn; Coeur König, sieben, zwey, Trefle König, neun, sieben.
- C. Carreau sieben, sechs, vier; Pique neun, sechs, zwey; Coeur Dame, Bube, acht, fünf; Trefle Aß, Bube, zehn.
- D. Carreau Aß, König, Dame, Bube, acht; Pique Aß, König, fünf, vier, drey; Coeur Aß; Trefle Dame, fünf.

Gang des Spieles:

Weil A Carte blanche, nämlich leere Karten ohne Figuren hat, so legt er die Karten nieder, und markirt zwey Points. B spielt aus.

1. Stich. B Pique Dame, C. Pique zwey, D Pique Aß.
2. — D Carreau Aß, B Carreau zwey, C Carreau vier.
3. — D Carreau König, B Carreau drey, C Carreau sechs.
4. — D Carreau Dame, B Carreau neun, C Carreau sieben.
5. — D Pique König, B Pique zehn, C Pique sechs.
6. — D Pique drey, B Pique Bube, C Pique neun.
7. — B Coeur zwey, C Coeur Dame, D Coeur Aß.
8. — D Carreau Bube, B Carreau zehn, C Coeur fünf.
9. — D Pique fünf, B Coeur sieben, C Trefle zehn.
10. — D Pique vier, B Trefle sieben, C Trefle Bube.
11. — D Trefle fünf, B Trefle neun, C Trefle Aß.
12. — C Coeur acht, D Carreau acht, B Coeur König.
13. — D Trefle Dame, B Trefle König, C Coeur Bube.

A hat die Karten niedergelegt, und zwey Points markirt. B hat zwey, C einen, und D zehn Stiche, also sieben Tricks, und drey für die Honneurs, also in allen zehn Tricks markirt, wodurch er die Partie

gewann. A hat zwey markirt, zahlt acht, B und C markiren nichts, folglich zahlt jeder zehn Marken; so hat D in einem Geben in allem acht und zwanzig Marken gewonnen.

### V. Spiel in fünf Personen.

Kartengeber E *Utout*: *Trefle Dame*.

*Vertheilung*.

*Salon*: *Trefle Bube*, *Carreau zehn*.

A. *Trefle Aß*, *König*, acht, drey; *Carreau Bube*, acht; *Pique vier*; *Coeur Aß*, *Dame vier*.

B. *Trefle vier*; *Carreau Aß*, *Dame*, *Pique König*, *Dame*, zehn, fünf; *Coeur Bube*, neun, sieben.

C. *Trefle zehn*, zwey; *Carreau Renonce*; *Pique Aß*, *Bube*, neun, acht, drey, zwey; *Coeur sechs*, zwey.

D. *Trefle sieben*, fünf; *Carreau König*, neun, vier, drey; *Pique sieben*; *Coeur zehn*, fünf, drey.

E. *Trefle Dame*, neun, sechs; *Carreau sieben*, sechs, fünf, zwey; *Pique sechs*; *Coeur König*, acht.

A hat *Pique vier* und *Carreau acht* scartirt, und den *Salon* aufgenommen, und durch den *Trefle Buben* und *Carreau zehn* sein Spiel ungemein verbessert.

Gang des Spieles.

1. Stich. A Trefle Aß, B Trefle vier, C Trefle zwey,  
D Trefle fünf, E. Trefle sechs.
2. — A Trefle König, B Pique fünf, C Trefle  
zehn, D Trefle sieben, E Trefle neun.
3. — A Trefle Bube, B Pique zehn, C Pique  
zwey, D Carreau drey, E Trefle Dame.
4. — E Carreau zwey, A Carreau zehn, B Carreau  
Dame, C Pique drey, D Carreau König.
5. — D Carreau vier, E Carreau fünf, A Carreau  
Bube, B Carreau Aß, C Pique acht.
6. — B Pique König, C Pique Aß, D Pique sie-  
ben, E Pique sechs, A Trefle drey.
7. — A Coeur Aß, B Coeur sieben, C Coeur zwey,  
D Coeur drey, E Coeur acht.
8. — A Coeur vier, B Coeur Bube, C Coeur  
sechs, D Coeur fünf, E Coeur König.
9. — E Carreau sechs, A Trefle acht, B Coeur neun,  
C Pique neun, D Carreau neun.
10. — A Coeur Dame, B Pique Dame, C Pique  
Bube, D Coeur zehn, E Carreau sieben.

Da im Spiele mit fünf Theilnehmern jeder Stich markirt wird, so hat A sechs, und nebst den drey Figuren in Utout, die zwey Stiche gelten, zusammen also acht, B einen, C keinen, D einen, und E zwey Points zu markiren.

### Bemerkungen.

A hat Trefle Aß ausgespielt, in der Meinung, die Dame zu fangen, allein hätte er Pique vier Singleton statt Atout gespielt, so hätte er wahrscheinlich um einen Levée mehr machen können, weil er sowohl mit der Coeur als Atout in der Hinterhand gekommen wäre, und mit Atout Buben die Pique gestochen hätte.

### VI. Spiel in sechs Personen.

Kartengeber F. Atout: Coeur acht.

#### Vertheilung.

- A. Coeur zehn, zwey, Pique Aß, König, Dame, zehn, neun, Carreau Renonce, Trefle acht, sieben.
- B. Coeur sieben, Pique Bube, sechs, Carreau Aß, acht, vier, Trefle zehn, vier, zwey.
- C. Coeur neun, sechs, drey, Pique sieben, zwey, Carreau Bube, zwey, Trefle Bube, fünf.
- D. Coeur Dame, Bube, Pique fünf, vier, Carreau König, sieben, Trefle Dame, neun.
- E. Coeur Renonce, Pique acht, drey, Carreau Dame, zehn, neun, sechs, drey, Trefle König.
- F. Coeur Aß, König, acht, fünf, vier, Pique Renonce, Carreau fünf, Trefle Aß, sechs, drey.

Gang des Spieles.

1. Stich A Pique Dame, B Pique sechs, C Pique zwey,  
D Pique vier, E Pique drey, F Coeur vier.
2. — F Coeur Aß, A Coeur zwey, B Coeur sieben,  
C Coeur drey, D Main levée \*), E Carreau drey.
3. — F Coeur König, A Coeur zehn, B Carreau vier,  
C Coeur sechs, D Coeur Bube, E Carreau sechs.
4. — F Trefle Aß, A Trefle sieben, B Trefle zwey,  
C Trefle fünf, D Trefle neun, E Main levée.
5. — F Trefle drey, A Trefle acht, B Trefle vier, C  
Trefle Bube, D Trefle Dame, E Trefle König.
6. — E Carreau neun, F Carreau fünf, A Pique neun,  
B Carreau Aß, C Carreau zwey, D Carreau sieben.
7. — B Trefle zehn, C Coeur neun, D Pique fünf,  
E Pique acht, F Trefle sechs, A Pique zehn.
8. — C Carreau Bube, D Carreau König, E Carreau zehn,  
F Coeur fünf, A Pique König, B Carreau acht.
9. — F Coeur acht, A Pique Aß, B Pique Bube,  
C Pique sieben, D Coeur Dame, E Carreau Dame.

---

\*) Main levée heißt, keine Karte zugeben.

A hat keinen, B einen, C einen, D einen, E einen, und F fünf Stiche, da aber D und F jeder zwey Figuren in Atout hat, so markirt D statt einen zwey, und F statt fünf, sechs Levées.

### Bemerkungen.

Hätte D bey dem zweyten Außspielen nicht Main levée gemacht, nämlich keine Karte zugegeben, so wäre D um seinen zweyten Atout, und somit auch um den Levée gekommen; eben so hätte E bey dem vierten Außspielen mit Trefle König Singleton ohne Main levée keinen Stich gemacht; endlich war es auch sehr gut, daß D bey dem siebenten Außspielen Coeur neun mit der Dame nicht überstochen hat, denn sonst wäre C um seinen Levée gekommen, und F hätte um einen Stich mehr gemacht, welches für alle Mitspieler nachtheilig gewesen wäre. Darum ist in diesem Immediat = Spiele hauptsächlich darauf zu sehen, daß die Stiche so viel möglich vertheilt werden, so zwar, daß, wenn bey einem Spieler die Force bemerkt wird, das eigene Interesse jedes Spielers dahin gerichtet seyn muß, zu trachten, dessen Spiel zu schwächen.

