

XXII. Das Hundertspiel.

Das **Hundert-** oder wie es in vielen Gegenden, wiewohl mit Unrecht, genannt wird: **Hunderteins-Spiel**, hat sich seit einer undenklichen Reihe von Jahren in geltendem Ansehen erhalten, und ist noch gegenwärtig unter **gewissen** Ständen der bürgerlichen Gesellschaft der **beliebteste** Zeitvertreib. Dessen ungeachtet besteht keine eigentliche Anleitung und gründliche Auseinandersetzung dieses, für den Kenner in vieler Rücksicht sehr interessanten Spieles, denn die jüngst in Wien im Druck erschienenen Gesetze, sind **kaum** ein Fingerzeig für den Liebhaber, **der das Spiel bereits kann**, aber **keineswegs ein genügender** Rathgeber für den, welcher es erst **lernen will**.

Aller Wahrscheinlichkeit nach, hat sich dieses Spiel bis auf den heutigen Tag durch die **Tradition** oder bloß praktischen Unterricht fortgepflanzt, und diesem Umstande ist es ohne Zweifel zuzuschreiben, daß nicht nur **jede Gegend**, sondern beynahe jede **Gesellschaft** für das **Hundertspiel** eigene Regeln gebildet hat, die sowohl von einander ziemlich abweichend sind, und den beabsichtigten Gang, **die Raison**, des Spieles ganz entstellen, sondern auch sehr oft Veranlassungen störender Streitigkeiten sind, in denen gewöhnlich der **größte** Schreyer und **unverständigste** Hitzkopf **nur deßhalb** sein **ungegründetes** Recht **behauptet**, weil Niemand ihn mit einiger **Authenticität** zu widerlegen, noch weniger aber durch Hindeutung auf einen **anerkannt** richtigen, durch den Druck **gemeinnützig** gemachten Leitfadens zu beschwichtigen vermag.

Die ungeheure Mühe, aus einem Chaos veralteter, widersinniger, unpassender, nur durch die Behauptungen dieses oder jenes streitsüchtigen, handfesten Schreyers, den Grundlagen des Spieles **aufgedrungener** Zusätze und bedeutender Abweichungen, bey dem **gänzlichen** Mangel einer, die **wahre** Urgestalt **verbürgenden** Richtschnur, aus diesem Wirrwarr: das Lautere, Zweckmäßige und auf Raison Beruhende zu **sichten**, schreckte den Herausgeber mehr als ein Mahl von einem, im Ganzen genommen, doch sehr **undankbaren** Unternehmen zurück, indeß da er **gründlicher** Kenner mehrerer Spiele ist, und sich **nie** begnügte, dieselben bloß **praktisch** zu erlernen, sondern in ihren Geist einzudringen, und nur stets die **Raison** als die einzige Basis aller Theorien gelten zu lassen, diese letztere aber immer mit sorgfältiger **Vorsicht** in **wirklicher Anwendung** zu prüfen, wagte er es, dieses beliebte Spiel unserer Zeit in offener Fehde gegen alberne Vorurtheile zu beleuchten.

Man bedient sich zum Hundertspiele der so genannten **Trappolirkarte**, der allerältesten, deren Erfindung wie die der ersten Spiele vermuthlich zur Verkürzung der Zeit, in der Langweiligkeit der Feldlager und der übrigen Muße des Soldatenstandes überhaupt zu suchen ist, dann die unterscheidenden Farben der **Trappolirkarte**: Spadi, Bastoni, Coppi und Denari (Säbel, Stock, Trinkbecher und Geld) waren die vier Hauptelemente des damaligen Kriegerlebens, und selbst die Nahmen der bey den verschiedenen Nationen nach und nach erfundenen Spiele, tragen noch das Charakteristische ihres militärischen Ursprunges. Obgleich die weit jüngere, um vieles verbesserte und vermehrte französische **Tarokkarte** die Trappolierkarten ganz überflüssig machte, denn die so genannte **Deutsche**, auch **Schellen-** oder **Eichelkarte**, so wie die eigentliche **französische** Karte, mit abweichender Blätterzahl, haben **besondere** Spielbestimmungen, so hat doch eine löbliche Vorliebe für das rein Ursprüngliche, in manchen Ländern die **Trappolierkarte** sogar für das **Tarokspiel** beybehalten, zu dem **Hundertspiel** aber bedient man sich derselben überall einzig und allein mit Vermeidung aller andern Kartenarten.

Es läßt sich nicht läugnen, daß das **Hundertspiel** manche Widersacher und Verächter zählt; deren trägt aber weit weniger das Spiel selbst, dem bey genauerer Kenntniß in der That manche

interessante Seite abzugewinnen ist, die Schuld, als die Art und Weise, wie es in vielen Gegenden gespielt wird. Seine Feinde nennen es freylich ein Zwist- und Haderspiel, das statt angenehmer Unterhaltung nur Verdruß und Ärger gewährt; allein jeder Unparteyische wird leicht einsehen, daß **alle** Spiele, die nicht nach fest bestehenden, auf wahre Raison gegründeten und allgemein anerkannten Regeln getrieben werden, **derselbe** Vorwurf treffen müsse, den wir jetzt, nach Erscheinung dieses theoretisch-praktischen Leitfadens, um vieles gemindert zu sehen hoffen.

Bey dem gleichgültigen Zuschauer trägt aber außer dem Streite, das gewaltige **Aufhauen** der Karten, die von manchen Leuten mit einem dröhnenden Faustschlag auf den Tisch begleitet werden, etwas Abschreckendes für eine genauere Bekanntschaft mit sich. Jeder Vernünftige wird inzwischen wohl von selbst einsehen, daß nur die **Qualität des ausgespielten, vorgesetzten ober zugegebenen Blattes für den Stich**, auch **ohne** alle jene, häufig genug anzutreffenden, **energischen** Begleitungen der umgekehrten Hand entscheidet, welche mindestens die Karte für ein paar Abende **früher** untauglich machen.

Für die Annehmlichkeit des Spieles spricht dagegen die unendlich bedeutendere Anzahl seiner Freunde und Verehrer, deren größerer Theil **ungern** einen **Abend ohne** diese längst **gewohnte** Unterhaltung verlegt. - Eine Neigung, die sich nach redlich vollbrachten Berufsgeschäften des **Tages** auf die Grenzen eines **erlaubten**, und mehr Zerstreung als Gewinn verbürgenden **Conversations-Spieles** beschränkt, dürfte in **mehr als einer** Rücksicht auf Entschuldigung Anspruch machen können.

A. Gesetze des Hundertspieles.

a) Vorkehrungen zum Spiele.

§. 1. Findet sich eine Gesellschaft von **vier** Liebhabern dieses Spieles zusammen, denn diese Anzahl ist eigentlich erforderlich, obschon man es, wie wir in der Folge zeigen werden, auch unter **drey** Personen spielen kann, sind Tisch, Karten, Schwamm und Kreide in Bereitschaft, so ist, da alle Mahl zwey und zwey zusammen spielen, das heißt eine Gegenpartey gegen das andere Paar bilden, die erste Frage: **welche** zwey die eine, und welche zwey die andere Partey ausmachen sollen.

§. 2. Es ist wohl sehr begreiflich, daß dabey keine Willkührlichkeit Statt finden kann, sonst würden sich gewöhnlich die beyden besseren Spieler zusammen gesellen, und die zwey Schwächeren könnten im Voraus versichert seyn, den Verlust zu tragen; um nun hierin ganz unparteyisch zu Werke zu gehen, läßt man den Zufall und zwar **gewöhnlich** auf folgende Art entscheiden.

Man nimmt von jeder Farbe eine beliebige Karte, wobey man nur beobachtet, daß sich nicht **zwey gleiche** Figuren oder leere Blätter befinden, z. B. **Denari-König** und **Spadi-Bube**, **Coppi-Zehner** und **Bastoni-Siebener**; diese legt man umgekehrt auf den Spieltisch, ohne daß einer der Mitspieler die Lage dieser oder jener Karte kennt, und läßt ziehen. Hat nun jeder eine Karte, so machen jene, welche die höheren Blätter, nämlich **Denari-König** und **Spadi-Bube** gezogen haben, die eine, die beyden Andern aber, welche die niederen bekommen, die Gegenpartey aus. - Beym Niedersetzen hat man vorzüglich darauf zu sehen, daß immer die Gegner neben einander, die Freunde einander gegenüber zu sitzen kommen. - Derjenige, auf dessen Platz die niedrigste Karte kam, übernimmt das **erste** Ausgeben.

§. 3. Bekanntlich herrscht bey diesem Spiele fast allgemein die Gewohnheit, die jedesmahlige *Atout*-Farbe durch das Abheben zu bestimmen, und durch die unterste Karte anzuzeigen, allein da auf diese

Art nicht nur die Lage des Spieles bisweilen zu früh verrathen, sondern überdieß auch mancher Anlaß zum Unterschleif gegeben werden kann, wird es besser seyn, wenn gleich Anfangs festgesetzt wird, daß bey jedem Spiele ein für alle Mahl die Farbe *Atout* sey, welche ihm beym Ziehen um die Sitze zu Theil wurde; z. B. für A immer **Bastoni**, für B **Coppi**, für C **Denari** und für D **Spadi** Trumpf.

b) Geben, Ansagen und Auspielen.

§. 4. Wir haben bereits §. 2 gezeigt, an **welchem** Spieler das **erste** Geben sey; nachdem nun gehörig gemischt, und von dem Gegner zur Rechten abgehoben ist, fängt der Geber von dem ihm links sitzenden Spieler an, jedem derselben **drey** und **drey** Blätter zu vertheilen, demnach auf ihn immer die letzten Würfe kommen.

§. 5. Benin Abheben soll weder vom Geber noch Abheber oder einem andern Mitspieler, die unterste Karte angesehen werden, und zwar bey Vermeidung einer kleinen, gleich Anfangs festzusehenden Strafe. - Auf jeden Fall aber müßte nach einem solchen Versehen frisch abgehoben und aufs Neue gegeben werden. - Derselbe Fall tritt ein, wenn aus Versehen des Gebers eine Karte umgeschlagen und dadurch sichtbar wird, der Empfänger sie daher nicht annehmen will. - Wird aber durch die Schuld eines der Mitspieler, es sey nun während des Gebens oder nach demselben, ein Blatt durch Umschlagen sichtbar; so wird **nicht** aufs Neue abgehoben, sondern der Empfänger **muß** es behalten.

§. 6. Der Spieler, welcher die **ersten** Karten erhält, hat auch das **erste** Auspielen, und sodann immer jener, der den Stich nahm.

§. 7. Das Vorwerfen oder außer der gehörigen Reihe Zugeben eines Blattes, ist durchaus eben so wenig zu gestatten, als das Zurücknehmen einer **richtig** ausgespielten oder zugeworfenen Karte.

§. 8. Glaubt ein Spieler von dieser oder jener Partey nach der Lage seiner Karten einen **Sechs und Zwanziger** machen zu können, so ist es ihm unbenommen **vor** dem Auspielen den dießfälligen **Do** aufzulegen, wodurch er andeutet, daß er denselben verlässlich zu machen Willens sey.

§. 9. Tritt aber der Fall ein, daß die Gegenpartey nach einem solchen Ansagen glaubt, das Gewinnen des **Sechs und Zwanzigers** verhindern zu können, so darf sie **Contra** ansagen, das heißt: im Voraus die Meinung äußern, das der angesagte **Sechs und zwanziger nicht** werde gemacht werden, dabey braucht jedoch die **Contra** sagende Partey keine Karte aufzulegen.

§. 10. In manchen Gesellschaften begnügt man sich mit dieser einfachen, auf Raison und Ursprünglichkeit des Spieles gegründeten Methode des Ansagens noch nicht, sondern erwiedert auf das **Contra** ein **Recontra** und darauf ein **Supra-Contra**.

§. 11. Sollte es sich ereignen, daß ein **Zwey und fünfziger** angesagt würde, so treten die beyden vorhergehenden Paragraphe in eben dieselbe Wirksamkeit.

§. 12. Da jeder **Do**, vor dem **ersten** Auspielen aufgelegt werden soll, so hat immer jener, an dem die Reihe des ersten Auspielens ist, zu fragen, **ob etwas aufgelegt werde?** unterläßt er dieß, so können auch seine **Gegner nach** dem **ersten** Auspielen, ehe der Stich gemacht ist, auflegen, ohne daß die ausgespielte Karte zurückgenommen werden darf. Der Freund oder Helfer des Ausspielers wird durch dieses Versehen des Ausspielers auch des Auflegens verlustig.

§. 13. Da in diesem Spiele nicht nur die **eingestochenen** Figuren und gemachten **Do's**, sondern auch diejenigen welche man als Besitzer in der Hand hat, gezählt werden, **ohne** daß man **sie einsticht**, so müssen sie angesagt werden, wobey folgende Ordnung zu beobachten ist.

§. 14. Die Figuren, nämlich: **König, Cavall** und **Bube**, ingleichen die **Do's**, müssen eher angesagt werden, als das erste Blatt ausgespielt wird, widrigenfalls man dieselben nicht mehr zählen darf.

§. 15. Hat man, was immer für **drey** Figuren, versteht sich **einer** Gattung, als drey Könige, drey Cavall oder Buben, angesagt, so muß immer nach dem darauf gefolgten Stiche, auf **Verlangen der Gegenpartey**, die fehlende vierte Figur in der Farbe benennt werden.

§. 16. **Drey** oder **vier** Aß können während des Spieles angesagt werden, um seine Force nicht voreilig zu verrathen, jedoch mit dem Unterschiede, daß der Spieler **vor** dem Ansagen noch keines seiner Aße eingestochen hat, denn sonst wäre er des Ansagens verlustig und dürfte seine Aße nicht mehr zählen.

§. 17. Jedes unrichtige Ansagen und Aufschreiben unterliegt, wie sich von selbst versteht, der darauf festzusehenden Strafe, muß aber während des Spieles gerügt werden, weil nach dem Zusammenwerfen und neuen Ausgeben, die Rüge zu spät kommt und nur zu Streitigkeiten Anlaß gibt.

Vom Zählen und dem verschiedenen Werthe der Karten.

§. 18. Die Trappolierkarte zählt **sechs und dreyßig** Blätter, deren Rangordnung folgende ist: Aß, König, Cavall, Bube. - Der Cavall vertritt wie in der **deutschen** Karte den **Ober**, die Stelle der Dame, die in beyden abgeht, und **neben** einem Cavall nur in der Tarokkarte besteht. - Die Stechordnung der übrigen Blätter ist: Zehner, Neuner, Achter, Siebner. - Die unterste Karte ist der sogenannte **Do**. Jeden Stich, den man mit demselben macht, honorirt man besonders.

§. 19. Im **Hundertspiele** entscheidet nicht die Anzahl der Stiche, sondern jene durch das Einstechen der Figuren erlangten Points, den Gewinn oder Verlust. - Das Aß zählt **sechs**, der König **fünf**, der Cavall **vier** und der Bube **drey** Points, welche insgesamt **vierfach** genommen die Zahl **zwey und siebenzig** geben, und mit Einschluß des **letzten** Stiches, welcher **sechs** zählt, enthält das ganze Spiel an und für sich selbst, das heißt: **ohne** sonstige, **besondere** Ansagen: **acht und siebenzig** Points - Die sogenannten **Do's** zählen bloß in den später anzugebenden Fällen.

§. 20. Außer den durch das **Einstechen** erlangten Points befördern zugleich die **angesagten** Figuren, wie wir §. 14. u. 15. bereits erwähnt haben, die schnellere Erreichung der zum Gewinn des Spieles erforderlichen **hundert** Points. Demnach zählen **drey** angesagte Aß dreyßig, **vier** aber vierzig; **drey** Do's zehnen, **vier** zwanzig Points. - Von den übrigen Figuren zählen deren **drey gleiche** immer **sechs**, und **vier gleiche**, **zwölf** Points.

§. 21. Macht was immer für ein Spieler Mit dem **Atout-Do** den **ersten** Stich, so zählt dieser, ohne die mit den Blättern erlangten Points: **zwey und fünfzig**.

§. 22. Jeder **Do**, der im Laufe des Spieles gemacht wird, zählt **zehn**, der ganz **zuletzt** eingestochene, **zwanzig** Points, welche mit Inbegriff der für den **letzten** Stich gebührenden **sechs**, sechs und zwanzig Points bilden, die man **Sechs und Zwanziger** heißt.

§. 23. **Zwey Do**, welche von einem und demselben Spieler auf die **beyden letzten** Stiche gemacht werden, zählen mit Einschluß der sechs Points für den letzten Stich, zwey und fünfzig Points.

§. 24. Es ist ein höchst seltener Fall, der nur bey ganz ungeübten Spielern eintritt, daß alle **drey letzten** Stiche, jeder mit einem **Do** von einem Spieler gemacht würden. Wo sich dieß wirklich ereignete, müßte es mit Einrechnung der sechs Points für den letzten Stich, **zwey und siebenzig** Points zählen.

§. 25. Die Parthey, welche auf die in den vorhergehenden §§. erklärte Art am ersten **Hundert** zählt, hat die Parthie gewonnen, und erhält von jedem der beyden Gegner eine Marke, worunter der, allemahl für ein Spiel festgesetzte Preis oder Geldbetrag verstanden wird.

§. 26. Wenn jedoch die eine Parthey bereits **hundert** zählt, mithin das Spiel gewonnen hat, ehe die andere noch **fünfzig** zu schreiben im Stande gewesen wäre, so nennt man dieß einen **Matsch**, für welchen die verlierende Parthey der gewinnenden **zwey** Marken zu entrichten hat. Z. B. A, und C machen Parthey gegen B und D. Erstere zählen früher hundert als letztere, so entrichtet B an A, und D an C **eine** Marke, waren aber B und D gar im Matsche, so geben sie jeder zwey Marken an die Gegenparthey.

§. 27. Wenn, wie es am üblichsten ist, das Spiel unter **vier** Personen besteht, finden nur **zwey** Rechnungen statt, weil nur zwey Partheyen sind, deren Individuen den Gewinn oder Verlust des **befreundeten** Mitspielers gemeinschaftlich tragen, demnach schreibt A gleich mit für C wie B für D.

§. 28. Kein Stich darf eher gezählt werden als bis alle vier Spieler regelmäßig die darauf gehörende Karte zugegeben haben.

§. 29. Bisweilen ereignet es sich auch wohl, daß beyde Partheyen während des Spieles auf das Zählen oder Revidiren ihrer Rechnung vergessen, und jede **hundert** Points oder gar darüber haben kann. Um für solche Fälle allen Streitigkeiten zu begegnen, wird festgesetzt: daß jene Parthey gewonnen habe, welche eben in der Vorhand ist, mithin die Karten nicht ausgegeben hat. - Sollte jedoch eine Parthey nicht zählen und die andern sich aussagen, so gewinnt die **aussagende** Parthey, wenn auch die gegenseitige hundert oder mehr Points zählte, und die Vorhand hätte.

§. 30. Eine Parthey, die sich aussagt, ohne es wirklich zu seyn, hat das Spiel als verloren zu bezahlen, wenn auch die Gegenparthey noch nicht hundert hätte. Hierbey ist ganz vorzüglich auf das §. 28. Gesagte zu merken.

§. 31. Ein **gewonnener** Sechs und Zwanziger zählt nicht nur für das Spiel die gewöhnlichen sechs und zwanzig Points, sondern wird noch von jedem Spieler der Gegenparthey mit zwey Marken honorirt. - Es bedarf wohl keiner Erinnerung, daß ein **verlorener** dasselbe an die Gegner zu entrichten habe.

§. 32. Wird ein Contra angesagt, so wird die im vorigen §. bestimmte Zahlung, je nachdem Gewinn oder Verlust entscheidet, auch von dieser oder jener Parthey **doppelt** geleistet.

§. 33. Bey einem aufgelegten **Zwey und fünfziger** bleiben die vorgedachten Paragraphe gleichfalls anwendbar, nur mit dem Bemerkten, daß die Zahlung dafür verdoppelt wird, mithin **jeder** des verlierenden Theils **vier** Marken, wenn kein Contra angesagt wurde, wo aber ein Contra Statt findet, **acht** Marken zahlen müsse.

d) Alt und Neu.

§. 34. Es tritt nicht selten der Fall ein, daß eine Partey neunzig oder darüber, jedoch **noch nicht** hundert Points zählt, mithin zur Beendigung des Spieles nochmalts ausgegeben werden muß; man pflegt dann zu sagen: **alt und neu**, das heißt, wenn auch das Spiel, bey welchem die eine Partey vier und neunzig Points zählt, schon geendet und gewonnen ist, so wird dennoch fortgespielt und Alles, was von der einen oder der andern Seite durch Einstechen oder Ansagen der Karten gezählt wird, als für ein neues Spiel geltend aufgeschrieben. Hiervon findet jedoch eine Ausnahme statt: wenn ein **Sechs und zwanziger** oder **Zwey und fünfziger** angesagt wird, so muß das Spiel, welches **früher** zu Ende ginge, als der Eine oder der Andere noch gemacht werden konnte, fortgespielt, das heißt: die Taille beendet werden, obgleich das Spiel **nicht** alt und neu gilt. - Es versteht sich von selbst, daß in einem solchen Falle **Nichts** auf ein neues Spiel gezählt werden darf, weil es sich hier bloß um die bestimmte Belohnung des aufgelegten Sechs und Zwanzigers oder Zwey und Fünfzigers handelt.

Bemerkungen über den Gang des Spieles.

§. 35. Das **Hundertspiel** unterscheidet sich wesentlich von allen andern Kartenspielen, daß es die Theilnehmer **nicht** verpflichtet, die ausgespielte Farbe zu bekennen, sondern gestattet, **alles Beliebige**, wenn man auch die durch das Anspielen geforderte Farbe hätte, mit Trumpf zu stechen. - Nur wenn *à tout* gefordert wird, muß derselbe, so lange man welche in der Hand hat, zugegeben werden.

§. 36. Da leere Blätter **nichts** zählen, sucht man begreiflich nur **höhere Figuren** einzustechen, um seine Trümpfe nicht unnöthiger Weise zu vergeuden. Natürlich pflegt dann C den B und D den C zu überstechen.

§. 37. Die **Do's** sind zwar die niedrigsten Blätter, spielen aber dessen ungeachtet in mehr als einer Rücksicht die wichtigste Rolle. - Ohne ihren Besitz ist weder ein **Sechs und zwanziger** noch **Zwey und fünfziger** denkbar.

§. 38. Um einen **Zwey und fünfziger** durch den ersten Stich zu verhindern, hat der zur **rechten** Seite des Kartengebers sitzende, **vorletzte** Spieler vorzüglich darauf zu sehen, ob die von der Vorhand ausgespielte Karte, schon mit Trumpf bedient sey? Ist dieß nicht der Fall, so muß er nothwendig einen *Atout* vorsetzen, wenn er einen hat, damit die **Hinterhand**, die sich dazu in der besten Lage befindet, den Stich nicht mit dem **Atout-Do** nehmen kann,

§. 39. Da der Talon **sechs und dreyßig** Blätter in **vier** Farben zählt, mithin auf jede der letztern **neun** Karten kommen, so läßt sich aus den, in der eigenen Hand befindlichen mit aller Gewißheit voraussehen, wie viel von dieser oder jener Farbe sich bey den drey andern Spielern befinden. Der Gang des Spieles selbst muß aber auch zugleich bald lehren, auf welche Art sie vertheilt stehen.

§. 40. Das Trumpffordern kann mit einer und derselben Karte unter gewissen Umständen sehr vortheilhaft, leicht aber auch eben so nachtheilig seyn, weil Alles auf den Stand und die Vertheilung derselben ankommt. - Befinden sich die übrigen Trümpfe in der Hand **eines** Gegners beysammen, so kann durch ein unzeitiges Fordern das sicherste Spiel verloren gehen, und man geräth wohl gar durch ein unerwartetes Ausspielen in den Fall, von der wohlberechneten und ziemlich fest gegründeten Forcefarbe, gar keinen Gebrauch machen zu können.

§. 41. Ist die eigene Karte **so schlecht**, daß man im Voraus überzeugt seyn kann, wenig oder nichts damit auszurichten, der **Freund** hätte aber ein um so stärkeres Spiel, so hüthe man sich, durch unzeitiges Vorsetzen und ungelegenes Ausspielen dessen Plane zu vereiteln. - Man thut in solchen Fällen immer sehr wohl, sich durch bloßes Zuwerfen ganz leidend zu verhalten; dagegen versteht es sich von selbst, daß man, wenn die Force in der Hand der Gegner ist, alles aufbiethen müsse, sie so viel als möglich zu schwächen, und ihre uns nachtheiligen Absichten zu durchkreuzen; besonders aber trachte man für den nächsten Stich, sich oder den Freund in die Hinterhand zu bringen. .

Abweichende Spjelarten.

a) Unter vier Personen mit Scat.

§. 42. In einigen Gegenden spielt man das **Hundertspiel** mit einem **Scat**, der aus **vier** Blättern besteht, und von dem Ausgeber gleich nach dem Abheben oder Klopfen, **ehe** ein anderer Mitspieler Karten erhält, von **oben** abgelegt wird; demnach empfängt ein jeder Spieler, statt der sonst üblichen neuen Blätter, deren nur **acht**, nämlich **jedesmahl vier** in **zweymahligen** Herumgeben.

§. 43. Ist die erhaltene Karte von der Beschaffenheit, daß Einer der Spieler ohne Aufnahme des Scats seinen Sechs und zwanziger ansagen kann, so thut er es **ohne** Kauf; ist aber seine Karte zu schlecht, so sagt er: "**Weiter**;" eben so viel, als "**ich passe**."

§. 44. Erst dann, wenn Jeder der Mitspieler einmahl **weiter** gesagt hat, steht es der Vorhand und dann einem der Reihe nach folgenden, also der Hinterhand **zuletzt**, frey, den Scat aufzunehmen, daß heißt: zu den acht Blättern in der Hand, noch **vier** zu kaufen, und **vier** beliebige, jedoch keinen König oder Aß, abzulegen; wodurch die Anzahl seiner Blätter, mit jener der übrigen Spieler wieder gleich wird.

§. 45. Beym Ablegen oder in den Scatwerfen des **Käufers** ist vorzüglich zu beobachten, sich von **einer** oder wo möglich **zwey** Farben ganz **frey** zu machen, um deren zählende Figuren um so gewisser einstechen zu können.

§. 46. In dieser Spielart tritt auch ein Vorzug der Farben ein, der von der Willkühr bestimmt wird: überdieß hängt es auch von der spielenden Gesellschaft ab, ob die Farben bloß im Ansagen des Spieles einen Vorzug behaupten, oder auch in der Bezahlung in höherem Werthe stehen sollen. Meistens ist letzteres zugleich eingeführt. - A sagt z. B. einen Sechs und zwanziger in **Spady** an, der nur **eine** Marke gilt, so darf er ihn nicht spielen, wenn B oder C einen in **Denary** oder gar **Coppy** ankündigte, der mit **zwey** und letzterer mit drey Marken bezahlt wird. Hängt nun etwa D gar den **guten Maxel** aus (**Bastony Do**), so müssen die übrigen alle sich zurückziehen und das Spiel geht um **vier** Marken.

§. 47. Diese Art des Ansagens gilt jedoch nur, wenn ein Spiel **aus der Hand** angesagt wird. Hat man bereits gekauft, so bestimmt der Aufnehmer des Scats, in welcher Farbe er spielen wolle, und zieht durch ihren höheren Werth die Vortheile in der Zahlung, demnach Jeder wo möglich in einer der beyden besseren zu spielen trachten wird.

§. 48. Die Farbe, in welcher man ein Spiel angesagt, gilt durch dasselbe als *Atout*, mithin ist jede andere Trumpf-Bestimmung durch das Ansehen der untersten Karte bey dem Abheben, oder durch Feststellung für einen gewissen Platz **nicht anwendbar**.

§. 49. Sowohl die Points eines liegen gebliebenen Scats, als auch die eines aus der eigenen Karte abgelegten, zählen allemahl dem Spieler.

§. 50. Im übrigen sind alle die Regeln, welche wir in der Beleuchtung des ursprünglichen Hundertspieles aufgestellt haben, auch bey dieser etwas abweichenden Art geltend. - Der darin eingeführte Farbenvorzug und die Reihe des Kaufens sind aus dem bekannten Préférence-Spiele, das Legen und Zählen des Scats aber aus dem Tarok-Tappen entlehnt.

§. 51. Mehr als vier Personen können am Hundertspiele nicht Theil nehmen, auch dann **nicht**, wenn eine **fünfte** den König machte, weil nur **zwey** Parteyen sind, und die Rechnung des Königs allemahl ein Mißverhältnis; hervorbringen müßte. - Dagegen spielt man es in Ermangelung einer vierten Person wohl auch unter **Dreyen**, sowohl mit als ohne Scat.

b) Unter drey Personen.

§. 52. Jeder spielt für sich allein und auf eigene Rechnung. Sagt demnach auch Jemand ein Spiel an, so sind zwar die beyden andern gemeinschaftliche Gegner, aber jeder nimmt die selbst gemachten Stiche, zählt und schreibt deren Betrag für sich auf.

§. 53. Ist man überein gekommen, **ohne** Scat zu spielen, so erhält beym Kartengeben jeder Theilnehmer **zwölf** Blätter; zieht man aber die Art **mit** Scat vor, so werden nach dem Abheben die **obersten drey** Blätter des Talons unbesehen beseitigt und die Karten in einem zweymahligen Herumgeben zu **sechs** und **fünf** vertheilt. Im ersten Falle werden die Karten gleich von oben **ohne weitere Beseitigung** in einem zweymahligen Herumgeben der Reihe nach zu **sechs** und **sechs** vertheilt, demnach der zur Linken des Kartengebers sitzende Spieler die **Vorhand**, der zur **Rechten** die Mittelhand, und der Geber selbst die Hinterhand hat, und mit dieser die letzten Würfe der zu vertheilenden Karte erhält.

§. 54. Es wird keiner Erwähnung bedürfen, daß im Spiel zu **Dreyen** Gewinn und Verlust gewöhnlich bedeutender ausfallen, als in dem zu **viere**n, wo man nur **eine**, im Spiele zu **Dreyen** aber **zwey** Gegenrechnungen zu berichtigen hat. Für Anfänger ist **diese** Weise um so nachtheiliger, weil sie ihre eigenen Versehen allein tragen müssen, ohne die Möglichkeit, sie durch die Geschicklichkeit eines Helfers gehoben zu sehen.

§. 55. Außer diesen angeführten Abweichungen, sind alle übrigen früher verzeichneten Regeln, auch auf diese Spielart in voller Kraft anwendbar.

§. 56. Will man aufhören, so thut man dieß nie, ohne zuvor auf eine bescheidene Art die letzten **drey** Touren angesagt zu haben, und dieß nicht, ohne dringende Ursachen, **wenn man gewonnen hat**. - Müßte man aber auch in einem solchen Falle aufhören, so erbiethen man sich für einen andern festzusetzenden Tag zur Revange.

Nur wenn man die **gewisse Überzeugung** sich verschaffte, es nicht mit ganz **ehrlichen** Spielern zu thun zu haben, ist ein plötzliches Aufhören zu entschuldigen, wobey man am besten fährt, keine weitere Ursache anzugeben; der Falschspieler wird sie auf der Stelle mit Beschämung errathen.

Aus:

Neuestes allgemeines Spielbuch : *Enthaltend: Der vollkommene Kartenspieler, in allen bekannten, beliebten, erlaubten, auch mehreren noch nirgends beschriebenen Kartenspielen. Nebst warnenden Winken über die Mischungen listiger und unredlicher Spieler ; Der allezeit fertige Brettspieler, oder Anweisung zur schnellsten practischen Erlernung sowohl, als auch der Regeln vom Schach-, Domino-, Dame-, Kegel-, Billard-, Ball-, Trictrac-und Toccategli-Spiel etc. ; Der willkommene Gesellschafter, oder Beyträge zur Unterhaltung froher Zirkel durch Gesang, Declamation, mimisch-plastische Tableaux, Charadrenaufgaben - Fragen und Antworten, Commerzspiele, Pfänderlösungen , Karten- und Taschenspielerkünste ; alles kurz.und faßlich, auf Erfahrung gegründet dargestellt, und beschrieben für Jung und Alt. - Wien : C. Haas, 1829.*
S. 166-179.