

# Die Rechnung.

Ein Spiel wird damit geschlossen, daß Einer der (für sich) Spielenden oder eine Partei der Spielenden eine gewisse vorbestimmte Anzahl Punkte oder Wette erhält.

1. Daraus, daß man jedem Spieler sein Recht gibt, sich mit einem etwas vertheilten mittelständigen Drei oder auch mit einem Karte d. h. Eins mitten auf der Tafel oder dem Tisch anzuweisen. Für 2 Spieler kann man auch spielen nur eine Drei machen, man muß dann aber sagen, es habe spielen gegeben.
2. Aus dem Spielrecht, indem jeder Mitspieler das Recht hat, auf seine Karten, aus der auch Wette, ein Spielrecht zu machen.
3. Aus dem Spielrecht, denn dieses d. h. des Wettes der Karten nicht immer vier Karte an und für sich, auch wenn nicht geteilt werden, daher sagt man, „um den letzten Tisch spielen“.
4. Wenn man zu Dreien oder zu Vierem (Neben für sich) spielt, und eine vertheilt ausgegebene Karte nicht nicht geteilt, so werden die Karte so lange auf die Karte geschoben, bis von einer Partei drei Karte gemacht, und die Karte genommen werden. Sind eine solche bei Drei geteilte Karte hinreichend, um die zum Voraus bestimmte Anzahl Karte zu erfüllen, so macht der betreffende kein Spielrecht weiter.

Wette zu Vier oder Sechs gleichmäßig in zwei Parteien gespielt, und eine vertheilt ausgegebene Karte nicht nicht geteilt, so werden die in folgenden Spiele ausgenommen Karte wieder abgenommen.

Wenn Spiele nach Parteien nach jeder Seite spielen und lassen ihre Spielung gehen, ohne Stimmen von drei Parteien zu geben, jedoch den Ausschlag.

Die aufgeführten Karte des Spiels bekommt man dadurch, daß man die Karte macht, oder wenn die Gegenpartei, um Karte zu erheben, „das Spiel geht“ d. h. die gehaltenen Karte dem Gegner überläßt, oder dadurch, daß man dem Gegner zweien kann, er habe mehr Karte aufzufordern als er zu nehmen berechtigt war.

Esst man zu viel Karte, daß die Wette des Spiels zu beiden Seiten hinreichend, so macht man einen solchen Stand über seine Rechnung und da heißt es: „es geht aus“ oder „mit“. Dreyer, denen es geht, sind dann gehalten, über Karte mit einem Strich auszugeben und dürfen keine mehr Karte aufgeben lassen. Übereits darf ein Spieler im Umfange nicht Wette geben, sondern es muß ihm geteilt werden. Auf Anfragen ist auszugeben, wo die Karte liegen. Wird ein Spiel-Drei oder Kaiserrecht gegeben, so kommt es nicht in Rechnung; man kann auf offene, oder im Umfange nicht geteilt Karte, oder auch später sein Spielrecht oder Kaiserrecht geltend machen, jedoch nur der Wette nach, bei dem Spiel gegeben und geteilt ist.

## ERKLÄRUNG DES MITTELWORTES.

Von der Karte nach mit dem Namen Kaiserrecht der Karte bezeichnet die Rangordnung der Spieler: 1. Das ist die 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

# Das wahre Karnel oder Kaiser-Spiel Rangordnung der Stecher & Nichtstecher.

## Die Spielregeln DIE KARTEN.

Das Kaiser-Spiel wird mit „Nichte“ Karten zu 48 Werten in Kufen, Eichen, Schilfen und Spülen gespielt. Die Karte der unangefangenen Karten bestimmt den Trumpf, d. h. einer Karte ausschließlichen Vorrang; aber nicht alle Karten dieser Farbe sind Stecher.

Die Karten teilen sich in Stecher und Nichtstecher nach folgenden Werthe:

### A. Stecher.

- I. **Königstecher.**
  - a) Der **Joh** oder **Trumpf-Kaiser.**
  - b) **Trumpf-König.**
  - c) **Trumpf-Queen.**
  - d) **Blag** oder **Kaiser-Kaiser.**

Der **Joh** ist ein Königstecher, wie die 3 übrigen Karte ihm folgen. Er trägt Alles, auch die Trumpf-Karten, die kein anderer Königstecher mag.

Diese 4 Königstecher heißen alle wiederum Karten und der Ordnung nach sind:

### II. **Wortstecher.**

- a) **Trumpf-Drei.**
- b) **Wort oder Kaiser-Kaiser.**

Trumpf-Drei trägt den **Wort**, und wie dieser, alle nachfolgenden kleineren Stecher, Obermannen, Untermannen und Kartekarten.

### III. **Nichtstecher.**

- a) **Trumpf-Wort.**
- b) **Tisch** oder **Schilfen-Kaiser.**

Trumpf-Wort trägt den **Tisch**, und wie dieser, die Untermannen, leere Karten, und die zwei untersten Stecher.

### IV. **Farbstecher.**

- a) **Trumpf-Schilf.**
- b) **Kopf** oder **Schilfen-Kaiser.**

Farbstecher, Trumpf-Schilf ausgenommen, alle leeren Nichtstecher.

### B. Nichtstecher.

- I. **Könige und Königin.**
  - a) Die **Trumpf-Karten, Eichen** oder **Wahl.**
  - b) **Die vier Könige.**

Trumpf-Karten trägt keine Karte, wird selber nur vom **Joh** geschoben. Sie trägt nur, wenn sie von der Vorderhand ausgegeben wird. Sie ist die Königin des Spiels. Die Könige haben nie sich selbst, nie die Stecher und nie fremde Karten, wohl aber die niedrigen Karten der eigenen Farbe, selbst dann, wenn diese schon von einem kleineren Stecher geschoben sind, ebenso tragen sie die Karte (Wort) getriebenen Karte.

### II. **Der Obermann.**

Die Obermannen haben eine Stufe unter den Königen in gleichen Verhältnissen. Werden von den Königen ihrer Farbe und den beiden Oberstechern geschoben.

III. **Der Untermann** steht eine Stufe tiefer in gleichem Verhältnis zum Obermann, König und den Stechern und trägt, wenn er nicht Trumpf ist, nur den Kaiser, der allfällig Wurf gilt (siehe den Umfange), die **Kufen, Eichen, Spülen, Schilfen, Wört, Drei** und **Joh**, d. h. die **Sau** seiner eigenen Karte.

IV. **Die Leeren** oder **Nichtstecher** tragen sich, wenn sie nicht Trumpf sind, wie sie nach III dem Untermann gestellt sind. Sie haben aber keinen Kaiser, denn man nicht geteilt hat, denn ein solcher ist dann die **X**, wie seine Figur es zeigt.

## Die Spielregeln DAS THEILEN DER SPIELER.

(„Dinge wie jene dazu.“)

Einem nicht die Karte, läßt von seinem Nachbar recht abgeben, nicht die obere Karte auf den Tisch, und gibt dann jedem Mitspieler lautlos den Karte nach offen eine Karte. Die Stecher der größeren Karten bilden dann die **Eine Partei**, die der kleinere die **Andere**. Bei acht Spielern hängt man gewöhnlich jeder Seite einen an, der in die Karten keine Karte setzt und mischtet. Beim Spiele zu 4 und 6 soll Einer von Spiel seine Karte teilen, und ein anderer die Rechnung befragen.

## Der Anschlag.

Der die Karte oder kleiner Karte abgibt, gibt das Spiel, nicht, läßt zur Rechnung oder seinen Gegner abgeben, und gibt seinem Nachbar zur Eichen und seinen rechten Beständigen die erste Karte offen, und hält dann etwas inne, um Zeit zu lassen, allfällige Spielregeln auszugeben, zu „fragen“. Die Karte umfänglich bestimmt den Trumpf, sind mehrere gleich sein, ist die erste derselben Trumpf. Karte gelten nicht, und sollen im Umfange nur solche gelten, so wird, nachdem das ganz Spiel gegeben, der Trumpf umfänglich. Nachdem 2 Karten gegeben, kann sich jede Partei begeben, als für allfällig von dem Gegner gemacht Karte halten oder lassen wollen. Werden gemacht Karte oder die vier Karte des Spiels gegeben, so gibt der, welcher die erste Karte erhielt, das Spiel, nachdem gemischt und abgehoben ist, von neuem. Wird aber „gehalten“ so gibt nicht auch den übrigen Spielern ihren Umfange offen, je zu Jochen, wiederum mit mischeln.

Beim Spiele zu Dreien oder vier erst mischeln, wenn jeder seine Karte hat.

Man kann auch den Umfange vertheilt geben; selbst niemand seine Karte, so gibt die gleiche Hand das Spiel wiederum, selbst aber nur Einer, so müssen die Umfange auch lernen. Ist der Umfange gehalten, so gibt man die kleineren Karten zu Jochen und zwei Jochen vertheilt, und hält auch hier, wenn 4 Karten gegeben sind, im ersten Umfange etwas inne, damit Jeder verstehen und lassen kann.

Beim Spiele zu Dreien gibt man jedem 7 Karten, spielen Vier und Jeder für sich allein, so gibt man jedem 5 Karten, im Spiele zu Zwei, Vier und Sechs jedem eine Karte offen und je einmal 2 vertheilt (6 Karten).

Ist das Spiel gegeben, so wird es sich 4 und 6 unter den Parteien gegenseitig zur Einsicht herangegeben, hierbei darf aber keine Karte verwehrt oder in eine andere Hand gerückt werden, nur betrügt, verliert das ganze Spiel. Man müssen die Karte angemerkt werden. Doch geschieht denselbe nicht herum, indem man jedem Kaiser ein 3 oder einen Tisch macht. Will man aber, daß der Kaiser kein Stecher ist, so legt man bloß, man lasse ihn „Wurf gelten“, d. h. er sei die **Zeile** seiner Karte, wo er dann vom König, Obermann oder Untermann gleicher Farbe geschoben werden kann, selber aber die Stecher und die **Sau** seiner Karte trägt, wenn solche nicht Trumpf ist. Ist's gehalten und gehalten so legt der Kaiser.

# Der Anwurf.

Dieser ist ein der **Vorhand** untereinander Vertheilt, indem man dadurch kleiner Stecher, unter Könige und Obermannen, und selbst die hohen Stecher ihren Rang nach sich unterwirft (unterwirft) machen kann.

Hier gelten die alten Regeln, man solle seine Karten nicht „vergraben“, d. h. Stecher nicht maglos offen, und „lieber auf ein Tisch als in der Hand vergraben“, d. h. keine guten Karten nachträglich ausgeben und getauschen.

Nach nicht bloß die **Vorhand** d. h. der **Kaiser**, sondern auch „die **Vorhand**“, der selbst **Kaiser**, hat ihren **Vorhand**, bekommt, wenn ein großer Mitspieler dort liegt, oder jede Partei schon ein Spiel hat, und die Karte von in der **Vorhand** liegenden Könige ausgegibt wird. Nachdem **Vorhand** König ausgegibt wird, spielen zu Dreien und zu Vierem, wo Jeder für sich spielt, und man überfragen mag (wenn man kann), was in eigentlicher Karte nicht der Fall ist.

ist eine Karte vertheilt („Läh“) ausgegibt, und wird von einem der Spielenden geteilt, so muß dieser daraufsetzen, und dann geht's der Karte nach frei.

Um kein Spiel nicht zu vertheilen oder um die Gegenpartei irre zu führen, kann auch eine Karte vertheilt in die über getriebenen Karten herangegeben (verworfen) werden.

## „Erforschte“ d. h. Vertheilt.

Dies bedeutet die **Spillkarte**, daß man auf eine kleine Karte dennoch einen großen Stecher erlangt, um einen König, Obermann oder einen kleineren Stecher in der **Vorhand**, bei welchen das Trumpf-Schilf oder eine andere, gute **Wort** vertheilt wird, den Tisch zu hindern. Das ja frühe **Wort** ist aber nicht immer gut.

Daraus folgt die **Kaiserregel**:

„Die Karte ist, so hands die Karte“. Das man wenn immer möglich eine guten Trumpf (wie im **Vorhand** die besten Stecher) aufzureißen und durch die geringeren spielen lasse.

## „De-novo“ d. h. Karte spielen.

kleiner Stecher geben oft dadurch unter, daß sie eine kleinere Karte fangen, diese aber durch den Obermann oder König bei gleichen schon übertrieben wird, wenn man eine Karte schon gespielt ist, und beizugehen, der ausgesprochen hat, ist im Zweifel, welche Karte er ausgesprochen habe, so legt die Regel, man solle die schon vertheilt Karte fortspielen d. h. **De-novo** spielen.

Drei Karte gemacht nehmen die **Vorhand** Karten.

Dieses sind nun die **Haupt-Kaiserregeln**, doch sind die **vollständigen** **Worte** würde man das Kaiser-Spiel nie heranzubringen, sondern nur die **Rangordnung** und **Jochen** des Spiels, man muß mischeln, denn

„Osten, **Wort** ist alle **Zweite**,  
Doch grün des Kelchs goldner **Baum**“

Wepfido.