





Stralsunder Patienzen

Kartengeduldspiele leichter Art
und in erzählender Form vorgetragen
von

Liane Feuchtmann

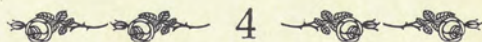
Mit 10 Abbildungen / 9.—10. Tausend

Druck und Verlag:
Vereinigte Stralsunder Spielkarten-Fabriken
Aktiengesellschaft
Stralsund

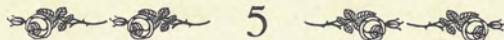
Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einer jungen Freundin	5
Zum Geleit	7
Fachwörtererklärung	17
Schulunterricht im Fischerdorfe (mit Bild) für 53 Blätter	23
Schiff in Seenot (mit Bild) für 52 Blätter	27
Wettladen im Ostseehafen, für 52 Blätter	30
Das Stelldichein im Strandkorbe (mit Bild) für 52 Blätter	33
Strandbummel, für 52 Blätter	36
Stralsunder Heimatsfest, für 104 Blätter	37
Fischmarkt in Lübeck, für 52 Blätter	39
Die Pfingstfahrt nach Rügen (mit Bild) für 52 Blätter	41



Die Vertreibung aus dem Paradiese (mit Bild) für 53 Blätter	47
Das Kasperletheater (mit Bild) für 53 Blätter	55
Holzversteigerung (mit Bild) für 52 Blätter	57
Das Reiterfest in Greifswald (mit Bild) für 104 Blätter	61
Die Viehzählung auf der Koppel des Herrn v. Bredow, für 32 Blätter . 65	
Um die Dorflinde (mit Bild) für 52 Blätter 67	
Der Festzug, für 52 Blätter.	72
Das Gänseliesel (mit Bild) für 32 Blätter 75	



Einer jungen Freundin!

Du fragst mich, Kind, warum ich sinnend mische
Die Karten hier mit müder, welker Hand?
Dir scheint es Torheit, wenn ich auf dem Tische
Sie breite wie ein schönes, buntes Band —
Du sollst es wissen, was die Häufchen sagen,
Die Kopf und Hand berechnend bilden muß,
Denn tiefer Sinn liegt im Zusammentragen
Der bunten Blätter — bis zum rechten Schluß.

Mit Großmama schritt ich schon durch das Leben
Im Kinderkleid —
Uns beide einte gleiches Ziel und Streben
Trotz Raum und Zeit.
Wir schritten jubelnd durch die Blütenflocken,
Entließ im Mai die Stadt mich engem Zwange;
Wir kränzten uns mit rotem Mohn die Locken
Am Weizenfeld auf heitrem Morgengange.

Wie bin ich oft ein lieber Gast gewesen
In deiner Heimat hier, in diesen Räumen!
Manch frohes Fest, apart und auserlesen
Umfängt mich heute noch in stillen Träumen.
Dein Großpapa fand hier zum Lebensbunde
Die Großmama — ich legte ihr aufs Haar
Den Myrtenkranz für jene Weihestunde
Am Hochzeitstag — am kleinen Dorfaltar.

Sie zog hinaus — und reichem Glück entgegen.
 Manch Reis entsproß dem alten Adelsstamme.
 Und auch mir schlug auf ebensolchen Wegen
 Die Stunde bald, geglüht von Liebesflamme.
 Wie hielt ich fest mit beiden, beiden Händen
 Das kurze Glück, bestrahlt von heißem Schein —
 Vor fünfzig Jahren muß' er früh vollenden —
 Seit fünfzig Jahren ließ er mich allein — — —

Nun weißt du, Kind, warum trotz grauer Haare
 Die Karte mir nicht aus den Händen geht.
 Durch sie lebt neu, was modert schon die Jahre,
 Erinnerungsfroh, was Wind und Zeit verweht.
 Nun weißt du es, warum ich hinnen sinne,
 Locket draußen Mai und liches Sonnenspiel:
 Mein Kartenspiel singt mir die schönste Minne
 Bis einst ich scheide — bis ich bin am Ziel.

Waldeseck.

L i a n e F e u c h t m a n n .

Zum Geleit!

Meine Seele zittert beim Gedenken
 an einen schlichten Sang. Mächtig
 wirken Wort und Melodie auf mich
 und bringen mein Innerstes zum Klin-
 gen. Ein Lied ohnegleichen — das
 sich irgendwo auf meinem langen Le-
 benswege der Erinnerung fest ein-
 prägte — dessen einfache Töne und
 Worte die Stürme meiner Seele so-
 fort in sanfte Ruhe wiegen. Wie
 süßer Lindenduft in lauer Sommer-
 nacht umkost es die Schatten meines
 Gemütes. Ich fühle wieder dieschmei-
 chelnde, kosende Weise, deren Zauber
 mich immer und immer wieder ganz
 bestrickt.

... Doch kam ich wieder zum Singen,
 war alles auch wieder gut ...

Und ich greife tief versunken nach
 einer altväterischen Truhe. Die wel-
 ken Hände suchen darin ein schlich-
 tes Gerät, das den wandernden Ge-

danken, die mich einzuschläfern anschicken, halt zu bieten und Beschäftigung zu geben vermag. Liebes Spiel, mir so vertraut durch täglichen Gebrauch — und so wirkungsvoll in der Bannung trüben Sinnes — Scheucher des Mißmuts und Erlöser von den kleinen Beklemmungen des Tages, hervorgerufen durch Mißverstehen und Uebelwollen andersgearteter Menschenkinder! Betrachteich deine bunten Bilder und folge ich dem Sinne deines Wesens, so finde ich überall, daß alle Gegensätze des Ausgleichs nicht zu entbehren brauchen, daß alles, was feindlich sich gegenübersteht, den Gesetzen der Harmonie doch eingeordnet werden kann. Du zeigst mir weiter, daß Beschäftigung des Geistes und der Hände ein guter Seelenarzt sind — daß du selbst ihn verkörperst — und daß du berufen bist, allem Innenleben reiche Gestaltung zu geben.

Daher schreibe ich dieses Büchlein für alle diejenigen, die mir zwar sinnesverwandt, aber mit der Kenntnis der Patiencespiele und ihrem segensreichen Wirken noch nicht so vertraut sind, daß sie sich ohne weiteres in schon vorhandene Spielbücher hinefinden könnten. Um ihnen den Weg dahin zu zeigen, will ich meinen Patienen Form und Bild täglichen Geschehens aufprägen und den Stoff erzählend zu vermitteln suchen. Ohne eine Einführung in das Wesen der Patienen dürfte es aber auch hier nicht abgehen, denn allem Studium ist die Grundlage unentbehrlich, die erst befähigt, weiteren Aufbau zu tragen und zu stützen.

Von Bedeutung für angehende Freunde der Patienen ist es zu wissen, daß zu diesen Spielen kein Mitspieler gebraucht wird. Der Spieler spielt also mit sich allein. Hinter ihm steht glückverheißend die Fee Ge-

duld, die dem Ueberwinder mancherlei Anfechtung mit tiefster Befriedigung zu lohnen weiß.

Der Sinn aller Patienzen wird beherrscht vom Gesetz der Harmonie. Dieser besteht in der Regel in wohl-durchdachter, gesetzmäßiger Wieder-einordnung durcheinander gewürfelter Blätter des Kartenspiels nach Stämmen oder Familien, das ist die natürliche Zusammengehörigkeit der einzelnen Blätter nach Farbe und Blattfolge. Dies Ziel zu erreichen, gibt es verschiedene Wege und diese wiederum weisen uns hin zu den mannigfachsten und gut ausgedachten Legebeispielen, wie wir sie unter hübschen Namen in den verschiedensten Spielbüchern besitzen. Ich wähle für dies Büchlein Bilder aus meiner Heimat Pommern. Heuduft und Seeluft, Ackerschollengeruch, Buchengrün, Lebenslust, Bürgersinn sind die Farben, die ich dabei auftrage.

Die Kenntnis der Spielkarte ist Allgemeingut, denn wenige wird es geben, durch deren Finger die bunten Briefe nicht schon wanderten. Eine Artbeschreibung erspart mir daher! Es wird den angehenden Patience-spielern ein Leichtes sein, noch erforderliche wenige Fachausdrücke zu Kopfe zu bringen, die ich nunmehr folgen lasse.

Zum Patiencelegen meist gebräuchlich ist die Verwendung der sogenannten französischen Karte, und bevorzugt wird dabei das Whistspiel mit 52, neuerdings 53 Blättern (mit Joker), einmal weil deren höhere Blattzahl bessere Ausgestaltung der verschiedensten Spiele zuläßt, zum anderen eine bessere Uebersichtlichkeit gegenüber den Karten mit deutschen Bildern aufweist. Doch gibt es auch eine ganze Reihe Spiele, bei denen die deutsche Schwerterkarte genügt, ja sogar Vorschrift ist.

Um die meistgebräuchlichen Fachausdrücke hier durchzunehmen, soll der Gang des Patiencelegens kurz veranschaulicht werden. Der Spieler entschließt sich für eine in seinem Buche ausgesuchte Aufgabe. Nach dem nicht zu unterlassenden Mischen und Abheben des Kartenstoßes legt er die einzelnen Blätter nach Vorschrift offen oder verdeckt aus. Diese Anordnung — meist in figürlicher Weise — heißt das Bild (Bilder aber sind auch Buben, Damen, Könige). Sind unter den ausgelegten Karten solche, welche nach der Spielvorschrift zur Bildung von Stämmen oder Familien (diese unterscheiden sich in solche aufsteigender und absteigender Linie und sind Wertfolge der Karten, angefangen vom As bis König aufwärts oder vom König bis As abwärts, da dem As im Patiencespiel nur der Zählwert 1 zukommt) bestimmt sind, verfährt der Spieler ganz

nach Vorschrift seines Buches, indem er sie in eine besondere Reihe oder auf bestimmte Plätze herauslegt. Man spricht nun von diesen Blättern als den Haupt- oder Grundkarten, im Gegensatz zu den Hilfskarten, die bei Beginn des Spiels oder während diesem offen auf den Tisch gelegt werden, um im weiteren Verlauf zur Bildung von Stämmen oder Reihen Verwendung zu finden. Diese Hilfskarten wieder können zur Bildung von Teilstämmen benutzt werden, wobei man die im Spiele verlangte Wertfolge entgegengesetzt beachtet, um passende Blätter zum Aufbau der Familien gleich bei der Hand zu haben. Sieht der Spieler unter diesen offen aufliegenden Hilfskarten Blätter, die sich zur Bildung von Stämmen den Grundkarten anpassen, so legt er auf letztere auf- oder absteigend, wie es die Aufgabe vorschreibt, und ergänzt das verwendete Blatt

durch ein neues vom Stapel (Talon), d. h. vom verdeckten Kartenstoß, den man nach Auslage des Bildes noch in der Hand hält. Dieser dient zur Fortsetzung des Spiels, indem man Blatt für Blatt von ihm abhebt, solche auf Verwendbarkeit zur Stämmebildung prüft und im Nichtverwendungsfalle offen in einem Haufen auf den Tisch legt. Der dadurch gebildete neue Stapel wird gegebenenfalls wiederholt durchgenommen (umgeschlagen, abgespielt). Hat der Spieler die Grundkarten auch nur einmal belegt — und baut er weiter die Stämme darauf auf, dann heißen die dadurch gebildeten Häufchen fortan Grund- oder Hauptpakete. Mit der Bildseite nach oben aufliegende Häufchen werden als offene Päckchen bezeichnet, im Gegensatz zu den verdeckten Päckchen, bei welchen die Kartenrückseite zu schauen ist. Mitunter sind nach Spielaufgabe die Blät-

ter wechselweise in den Farben und von jeder Grundkarte ausgehend — auf- oder abwärts — zu legen. Für diese Aufeinanderfolge der Karten gilt die Benennung „Reihenfolge“. Nicht allzu häufig kommt es vor, daß Karten gegenstandslos werden und nicht mehr Verwendung finden. Das sind die toten Karten. Ist nun dem Spieler die Aufgabe geglückt, d. h. es liegen die Blätter vorschriftsmäßig nach Farben und Familien geordnet in den Grundpaketen, dann ist die Patience aufgegangen. Bleiben aber trotz in der Aufgabe festgesetzter Wiederholungen noch Blätter übrig — ob durch Zufall oder Versehen, ist nicht von Belang — dann ist die Patience nicht aufgegangen.

Mit Gesagtem dürfte kurz das Notwendigste gestreift worden sein, um neue Freunde den Patiencespielen zuführen zu können. Wird es nicht

ersichtlich, warum dies harmlose Spiel geeignet ist, in trüben und einsamen Stunden als Tröster und Leidüberwinder aufzutreten? Sagte nicht ein Weiser, daß die Spiele wie ein nasser Schwamm seien, der über die Tafel des Bewusstseins dahingehe und alle verwickelten Formen des Daseins, die unsere Seele fesseln und belasten, für eine Weile hinwegwische? Verknüpfen wir gar noch Hoffnungen und Wünsche mit dem Ausgange einer Patience, so kann mitunter ein glückliches Ausschlagen einem kranken Gemüte zur Heilung gereichen. „Gibt es nicht Dinge zwischen Himmel und Erde, von denen sich unsere Schulweisheit nichts träumen läßt?“

Liane Feuchtmann.

**Zusammenfassende Erklärung
oft gebrauchter Fachwörter**
alphabetisch geordnet.

Bild —

nach Vorschrift meist in einer Figur geschehene Anordnung ausgelegter Karten, ehe das eigentliche Spiel beginnt und wovon letzteres seinen Ausgang nimmt.

Bilder —

Könige, Damen, Buben.

Familie —

alle Blätter einer Farbe, von 1 (As) angefangen bis hinauf zum König.

Farbe —

in der Spielkarte vorhandene Einteilung nach den vier Kartenzeichen Treff, Pik, Coeur und Caro (Kreuz, Schippen, Herzen, Eckstein) der französischen Karte. Die Farben der deutschen Karte sind Eicheln, Grün, Rot, Schellen (Eckern, Laub (Gras), Herzen, Schellen).

Grundkarten —

sind Karten, auf denen im Verlaufe des Spiels die Familien (Stämme) nach ihrer Wertfolge in auf- oder absteigender Linie oder Ordnung gebildet werden.

Halbstämme —

durch das Bild und das Spiel verlangte Trennung der Stämme oder Familien.

Hauptkarten —

wie Grundkarten.

Hilfskarten —

sind Karten, die am Anfang des Spiels oder während diesem neben den Haupt- (Grund-) Karten offen ausgelegt werden. Man benutzt sie zur Weiterbildung der Familien (Stämme) oder zur Bildung von Teilstämmen.

Linie —

auf- oder absteigend — Folge der Blätter nach ihrer Ordnung (As,

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, und umgekehrt).

Ordnung —

auf- oder absteigende — siehe Linie.

Päckchen —

offene oder verdeckte Kartenhäufchen bei denen die Bildseite (offene) oder die Rückseite (verdeckte) sichtbar ist.

Paket —

(Grund- auch Hauptpaket genannt) — auf den Grund- oder Hauptkarten während des Spiels aufgehäufte Blätter aufsteigender oder absteigender Linie.

Patience aufgegangen

und nicht aufgegangen —

wenn alle Kartenblätter gemäß Spieldaufgabe zusammengetragen wurden: aufgegangen; wenn Blätter nach Einhaltung der Spielregeln nicht an ihre Plätze gebracht werden können: nicht aufgegangen.

Reihenfolge —

(Reihe) — Aufeinanderfolge der Blätter ohne Rücksicht auf die Farbe. Von beliebigem Blatte als Grundkarte ausgegangen, kann aufwärts oder abwärts „gelegt“ oder „gebaut“ werden.

Stamm (Stämme) —

siehe Familie.

Stapel —

der Kartenstoß in der Hand, von welchem das Bild ausgelegt wurde, und der nach Vorschrift im Verlaufe des Spiels abgespielt wird. Ist der Stapel erstmalig „aufgebraucht“, „abgespielt“ worden, muß das durch Weglegen der nicht zur Stämmebildung gebrauchten Blätter entstandene offene Päckchen nach Vorschrift aufgenommen und verdeckt als neuer Stapel so viele Male „umgeschlagen“, „durchgenommen“, „abgespielt“ werden, wie die Spielaufgabe besagt.

Talon —

siehe Stapel.

Teilstämme —

auf den Hilfskarten den Grundkarten entgegengesetzte Teilordnung der Stämme, um zur Vervollständigung der Familien in den Hauptpaketen gleich passende Blätter zur Hand zu haben, aber auch um die Lösung der Spielaufgabe zu beschleunigen.

Tote Karten —

sind solche Blätter, die, weil im Spiel nicht verwendbar, schon bei Beginn oder im Verlaufe der Patience ausscheiden.

Wertfolge —

aufsteigend oder absteigend — alle Blätter einer Farbe von 1. (As) bis König aufwärts oder von König bis 1 (As) abwärts.



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Schulunterricht im Fischerdorfe.

Schulunterricht im Fischerdorfe.

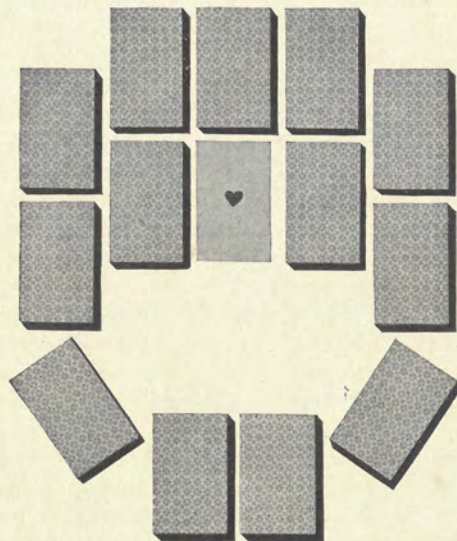
Spiel für 53 Blätter (mit Joker).

Zu diesem hübschen Legespiele, das durch steten Wechsel und immer andere Zusammenrechnung große Aufmerksamkeit erheischt; nimmt man ein Whistspiel, dem die 53. Karte — der Joker — beigelegt ist. Dieser ist das Dorfschulmeisterlein. In seiner Klasse sind drei Reihen Bänke aufgestellt, die in der Mitte ein freier Gang teilt. Rechts von ihm sitzen die Mädchen, links die Buben — in der vordersten Reihe die besten Schüler. Der Schulmeister prüft im Rechnen; den guten Schülern stellt er eine etwas schwerere Aufgabe als der übrigen Klasse. Nebestehendes Bild zeigt die Klasse mit dem Lehrer, wie sie durch Herausnahme der Bilder aus dem Kartensstoß aussieht. Es bleiben also nur noch Augen oder Punkte im nicht

abgespielten Stapel. Diese sind auf die Fischerkinder als Zensurpunkte so zu verteilen, daß auf die besten Schüler (die Könige) je 19, auf die übrigen Buben und Mädchen aber je 18 Augen kommen. Das Weiterspiel beginnt damit, daß vom Stapel 4 Blätter nacheinander abgezogen und offen aufgelegt werden. Die vorhandenen Augen werden zusammengezählt und danach getrachtet, den guten Schülern die 19 Punkte zuzuschreiben. Sind also unter den vier aufgelegten Blättern mit dem Blatt abschließende 19 Augen, so werden sie auf den König aufgelegt, dessen Kartenzeichen — ganz gleich ob Kreuz, Schippen, Herzen, Eckstein — am meisten auf den wegzulegenden Blättern vorhanden sind. Etwa übrigbleibende Blätter legt man in einem neuen Haufen offen beiseite, dessen oberstes Blatt jedoch zur folgenden Aufrechnung heran-

gezogen werden kann, falls die Beurteilung Schwierigkeiten bereitet. Im Notfalle darf auch noch vom Stapel ein fünftes Blatt der Reihe der 4 Blätter angefügt werden, mehr aber auf keinen Fall. So ist der Verlauf während des weiteren Spiels: erst danach trachten, die Königsreihe mit je 19 Augen auf einem Blatt zu belegen, wenn nicht, 18 Augen auf einem Blatt der übrigen Kinder nach der Regel wie bei den Königen. Nur werden zuerst die Mädchen beachtet, falls ein As bei der Aufrechnung der Augen mit Verwendung findet. Sind so alle Blätter vorschriftsmäßig belegt, ist die Patience geglückt, wenn nicht, dann ist ein Zählfehler bei Abgabe der Zensur die Ursache des Mißlingens.

Mit zwei Kartenspielen ist diese Patience noch zu erweitern, d. h. die Klasse läßt sich um die gleiche Anzahl der jetzigen Schüler vergrößern,



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Schiff in Seenot.

was die Patience noch schwieriger gestaltet.

Schiff in Seenot.

Spiel für 52 Blätter.

Der Dampfer „Herzliebe“ der Roten Herz-Linie hat durch Lichtzeichen gemeldet, daß er 100 Seemeilen vom Bestimmungshafen entfernt infolge hohen Seeganges seeuntüchtig geworden sei und Hilfe erbitte. Zur Leistung solcher sticht der „Eckstein“ gleicher Linie in See und erstrebt, die schon mit den schwarzen Wellen ringende Besatzung der „Herzliebe“ aufzufischen und bei sich zu bergen. Das Spiel beginnt, indem man das Herz-As aus der Karte herausnimmt und in der Mitte des Tisches offen auflegt. Die übrigen Blätter werden gemischt und in 12 Häufchen zu je 4 und einem zu 3 blattweise um das aufgelegte

As verdeckt verteilt, wie das Bild zeigt.

Jetzt werden die obersten Blätter jedes Häufchens aufgedeckt und auf Verwendung zur Stämmebildung geprüft. Auf das Herz=As ist die Eckstein-Zwei, weiter die Herzen-Drei usw. aufzulegen, so daß wechselweise die roten Farben in den Stämmen von Herz und Eckstein aufgehen. Findet sich unter den aufgelegten 13 Blättern das Eckstein=As, so wird es unter Herz=As gelegt, weiter der Kreuz-König links und Pik-König rechts davon. Auf den schwarzen Blättern sind also die Stämme absteigend, auf den roten wechselweise aufsteigend aufzubauen. Ist es nach Durchnahme der 13 aufgedeckten Blätter nicht mehr möglich, die Familien weiter zu entwickeln, werden die durch Abnahme einzelner Blätter erscheinenden Karten der nächsten Lage aufgedeckt und davon

Passendes sinngemäß verwendet. So wird fortgefahren, bis kein Blatt mehr zum Umdrehen vorhanden ist und passend Verwendung finden kann. Es werden nun alle aufgedeckten Blätter — natürlich ohne die Grundpakete — zusammengenommen und in einem neuen Haufen beiseite gelegt. Jetzt kommt die andere Reihe zum Aufdecken. So geht es fort bis zum Schluß. Der neu entstandene Stapel wird umgeschlagen, neu ausgelegt und in beschriebener Weise so oft abgespielt, bis alle Blätter nach Vorschrift in den Stämmen vereinigt sind. Wenn die roten Farben zuerst die Stämmebildung beendigten, so gelang dem „Eckstein“ die Rettung der „Herzliebe“ aus Seenot, und die Patience ist aufgegangen. Entscheidend für den Ausgang ist die Lage der Blätter beim letzten Auflegen. Es ist Gesetz, mit der den Ausschlag

gebenden letzten Aufnahme der Blätter stets oben links anzufangen.

Wettladen im Ostseehafen.

Spiel für 52 Blätter.

In einem Ostseehafen liegen vier Kähne ladebereit. Jeder Führer erhofft für seinen Kahn schnellste Beladung, um bald in See stechen zu können. Sie gehen untereinander Wetten ein, welches ihrer Schiffe das Laden am ehesten beenden wird. Als Sieger soll der Kahn angesehen werden, dessen Steuermann dem Kapitän samt seiner Gattin zuerst die Meldung der Ladebeendigung erstattet. Das Spiel entwickelt sich wie folgt: Nach Farbenfolge werden die vier Asse in einer Reihe herausgelegt. Hierauf wird der Kartensstoß gut gemischt, um allzuschnelle Folge beim Bilden der Familien zu vermeiden. Nun wird vom Stapel

Blatt um Blatt aufgehoben und auf Verwendbarkeit zur Stammbildung geprüft. Es werden auf allen Assen Stämme oder Familien aufsteigender Ordnung gebildet. Die sich beim erstmaligen Abspielen des Stapels zeigenden Könige und Damen — Kapitäne mit ihren Gattinnen — werden hinter die Asse der betreffenden Farben aufgelegt, um gleich bei der Hand zu sein, wenn der Steuermann — der Bube — seine Meldung erstattet. Er kommt jedoch bis zu seiner Verwendung nach der Zehn immer wieder in den neuzubildenden Stapel zu liegen. Ist der Stapel einmal abgespielt, so kann hinter dem Kapitänspaare mit dem Anlegen der Hilfskarten begonnen werden, um das Spiel nicht in die Länge zu ziehen. Für diese Hilfskarten gilt das bereits für andere Spiele Gesagte, d. h. es werden Blätter bereit gestellt, die man zur Weiter-

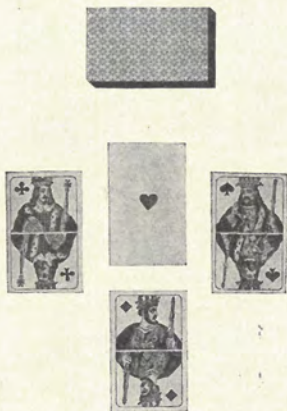
entwicklung der Familien bald brauchen könnte, und auf denen man weitere Blätter in absteigender Linie aufbaut. Vor jedesmaligem Abspielen des neuen Stapels ist dieser gut zu mischen, und er kann beliebige Male umgeschlagen werden, da der Reiz dieser Patience in der Spannung auf den vermutlichen Sieger liegt. Derjenige Haufen, dem zuerst die Zehn aufgelegt wurde, und dem der Bube sofort folgt und gleich anschließend die bereitliegende Dame samt König, ist somit als Kahn fertig beladen und sticht in See. Er wird eine Kartenlänge vorgeschoben. Die anderen Kähne tragen in gleicher Weise die Wetten weiter aus, bis zum Inseestechen des dritten Kahnes. Ob die Patience mißglückt ist, richtet sich ganz nach dem Wetterfolge des Spielers, der Wünsche und Hoffnungen mit diesem oder jenem Kahn verknüpfen kann.

Das Stelldichein im Strandkorbe.

Spiel für 52 Blätter.

Diesem Spiele liegt das Liebesverlangen der Herz-Dame nach einem Zusammentreffen mit dem Herz-König zugrunde. Verabredungsgemäß streben beide zu dem durch ein rotes Herz bezeichneten Strandkorbe, der durch die Könige von Kreuz, Schippen, Eckstein gebildet wird. Es sind also sinngemäß auf dem Herz-As der Stamm in aufsteigender Linie, auf den genannten Königen die Stämme in absteigender Ordnung zu bilden, so daß am Schlusse des Spieles die Asse bei Kreuz, Schippen, Eckstein, bei Herzen der König obenauf liegen müssen.

Nach dem Herauslegen genannter Grundkarten (s. umstehendes Bild) wird der Kartenstoß nochmals gut gemischt, ehe man vom Stapel Blatt um Blatt abzieht und passende auf



Ausgelegtes Bild der Patience:
Stelldichein im Strandkorbe.

die Grundkarten legt, während man nicht brauchbare Blätter in einem neuen Stoße links offen aufschichtet. Auch bei diesem Spiele bedient man sich zulässiger Hilfskarten, die bei den Königen hinter diesen, bei dem Herz=As aber vor diesem zu liegen kommen. Dazu verwendet man selbstverständlich Blätter, die bald auf den Grundpaketen gebraucht werden könnten, nur belegt man diese Hilfskarten entgegengesetzt den Karten der Grundpakete. Auf den Platz verwendeter Hilfskarten darf aber nicht wieder weggelegt werden, wenn dieser durch Uebertragung auf die Grundpakete frei wird. Wenn der Stapel einmal durchgespielt ist, dreht man den beiseite gelegten Haufen um und benutzt ihn so als neuen Stapel. Letzterer darf nur dreimal umgeschlagen werden. Ist dann der Strandkorb noch nicht völlig gebildet worden, und auch die Herz=Dame —

zuletzt der Herz-König — zum Stelldichein noch nicht eingetroffen, dann ist die Patience nicht aufgegangen.

Strandbummel.

Spiel für 52 Blätter.

Vom gemischten, verdeckten Kartentstoß werden 6 Blätter nacheinander abgezogen und auf dem Tische in zwei Reihen offen ausgelegt. Finden sich unter diesen Karten Paare entgegengesetzter Farbe, z. B. Herz-As und Kreuz-As, so werden diese Kartenpaare in langer Reihe hintereinander offen herausgelegt und so im weiteren Spiele fortgeführt. Zu beachten ist, daß bei den weggelegten Blättern stets ein rotes mit einem schwarzen Paare zu wechseln hat. Aus den eingangs vom Stapel abgezogenen 6 Blättern sind die weggelegten Paare immer durch neue Blätter vom Stapel zu ergänzen.

Bilden die beiden zuletzt noch übrigbleibenden Karten kein Paar, so ist die Patience nicht aufgegangen, was nur durch Unachtsamkeit beim Weglegen der Paare geschehen konnte.

Stralsunder Heimatsfest.

Spiel für 104 Blätter.

Bei diesem Spiel muß die Hälfte der Karten andersfarbige Rückseite zeigen. Die 104 Blätter sind gut durcheinander zu mischen und in 26 Häufchen zu je 4 Blättern in vier Gängen verdeckt aufzulegen. Es gilt bei diesem Spiele, den in alle Welt zerstreuten Stadtkindern die Wiedersehensfreude in der Heimat zu bereiten. Zu diesem Vorhaben sind die Häufchen 1 bis 13 in Gedanken mit 1, 2, 3 usw. bis zum König zu bezeichnen, in gleicher Weise auch die Häufchen 14 bis 26. Vom letzteren wird das oberste Blatt aufge-

deckt und nach Beschauen unter den Haufen verdeckt geschoben, in den es der Reihe und Rückseitenfarbe nach gehört. Wäre also das As als erstes Blatt aufgedeckt worden, so käme es unter den 1. oder 14. Haufen zu liegen, je nach der Farbe der Rückseite. Von dem Haufen, dem das Blatt untergeschoben wurde, ist nun das oberste Blatt aufzudecken und dort unterzustecken, wohin es nach Zahl und Rückseite gehört. So ist im Spiel fortzufahren, bis nach Annahme in jedem Häufchen Karten gleichen Wertes liegen, und in dem 1. bis 13. Häufchen das Kartenspiel mit der einen, im 14. bis 26. Häufchen das Kartenspiel mit der anderen Rückseite. Trifft dies beim Nachsehen aller Häufchen zu, so ist das Spiel geglückt, die Patience mithin aufgegangen und das Stralsunder Heimatsfest in schönster Weise verlaufen.

Fischmarkt in Lübeck.

Spiel für 52 Blätter.

Diese Legart ist nicht ganz leicht, da die verlangte Zusammenzählung der Kartenzeichen — der Fische — in die einzelnen Lose einige Aufmerksamkeit vom Spieler fordert. Aus dem im Hafen eingelaufenen Fischkutter ist der ganze Fang auf 10 Lose — je 24 Fische — zu verteilen. Der Verkauf gestaltet sich folgendermaßen: Vondergutgemischten und verdeckt gehaltenen Karte werden 3 Blätter offen aufgelegt, die daraufhin anzusehen sind, ob ihre Kartenzeichen — gleich welcher Farbe — zusammen 24 Augen ergeben. Ist dies der Fall, so werden die Blätter zusammengenommen und in einem Stoß weggelegt. Dabei ist Spielregel, daß ein As weil zu kleiner, eine Drei weil nicht genießbarer Fisch, als tote Karten stets beiseite zu legen sind.

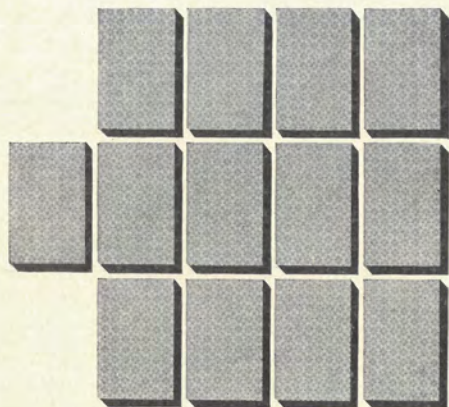
Ergeben die 3 Blätter nicht die Zahl 24, so wird ein viertes Blatt vom Stapel abgezogen, und es wird weiter geprüft auf die Zahl 24 hin. Sind dann noch nicht diese 24 Augen beisammen, darf man die verlangte Zahl auf 12 herabsetzen, zum Schlusse, wenn auch das nicht mehr gelingen will, auf 8. Man nimmt dann die entsprechenden Blätter auf und legt die Häufchen nach oben in eine Reihe, streicht die übrigen Blätter zusammen und legt sie offen beiseite. Hierauf werden weitere Blätter, jedoch niemals mehr als vier, vom Stapel abgezogen und aufgelegt. Es wird nun erst der Haufen mit 12 oder 8 durch weitere 12 oder 8 Augen auf 24 aufgefüllt und der verbleibende Rest der Karten dem beiseite gelegten Haufen eingereiht. So wird im Spiel fortgefahren, bis der Stapel einmal durchgespielt ist. Darauf wird der offen beiseite gelegte, aus nicht ge-

brauchten Karten gebildete Haufen umgekehrt und verdeckt als neuer Stapel durch Abziehen der Blätter in Angriff genommen. Der Stapel kann beliebige Male abgezogen werden. Sind nun am Schlusse des Spieles 10 Haufen zu je 24 Augen aufgelegt worden und keine Blätter außer den während des Spieles schon herausgelegten kleinen und ungenießbaren Fischen — den Assen und Dreien — mehr vorhanden, dann ist die Patience aufgegangen, andernfalls sind durch falsche Zählung Fehler unterlaufen, die das Spiel mißglücken ließen.

Die Pfingstfahrt nach Rügen.

Spiel für 52 Blätter.

Das Spiel wird gut gemischt und 12 Blätter davon in drei Reihen, in jede 4 Karten, verdeckt auf den Tisch gelegt. Das folgende 13. Blatt kommt



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Pfingstfahrt nach Rügen.

links neben das erste der mittelsten Reihe zu liegen. In ebensolcher Weise wird mit dem Verteilen der Karten fortgefahren, bis das 52. Blatt auf den links vorstehenden Haufen der zweiten Reihe als vierte Karte zu liegen kommt. Die aus dem Binnenlande stammende Reisegesellschaft ist am Meeresstrande etwas unbeholfen und hat in langen Beratungen Reiseführer und Ordner für die mit Spannung erwartete große Seereise gewählt. Die Vergnügungsfahrt glaubt nun der gewählte Reiseführer auf folgende Weise am besten geordnet zu haben: Der links vorspringende verdeckte Haufen der mittelsten Reihe hat den Reiseführer und nebenher auch die drei Ordner für die kommende Einbootung zu stellen. Zu diesem Zwecke wird er aufgenommen und durchgesehen, ob in ihm ein König oder As, oder auch mehrere von beiden liegen. Ist dies der Fall,

z. B. der Herz-König und Pik-As, so werden beide Blätter links über die obere verdeckte Reihe offen ausgelegt. Ist aber kein so brauchbares Blatt im betreffenden Haufen vorhanden, dann wird der ganze Haufen verdeckt mit dem ersten der obersten Reihe vertauscht und auf das Vorhandensein von König und As geprüft. Ist auch darin nichts Passendes zu finden, wird mit dem zweiten Haufen getauscht und solange mit dem Auswechseln fortgefahren, bis ein König oder ein As über der ersten Reihe links aufgelegt werden kann. Auf den aufgedeckten Blättern sind bei den Assen (Grundkarten) die Stämme oder Familien in aufsteigender, bei den Königen (Hilfskarten) in absteigender Linie zu bilden. War nun die erste Grund- oder Hilfskarte ausgelegt, wird von allen 12 Haufen, außer dem vorspringenden 13., das zu oberst lie-

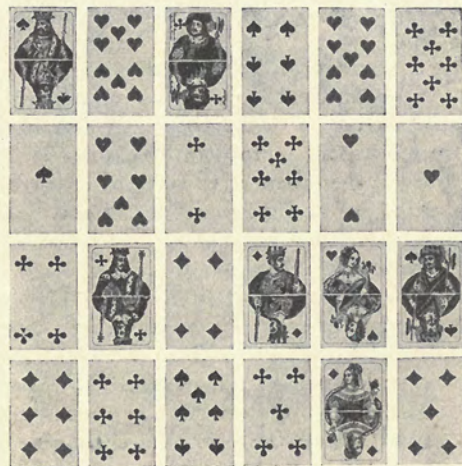
gende Blatt aufgedeckt und passende Blätter zur Stämmebildung verwendet. Ist As und König dabei, werden sie nach oben in die Reihe der Grund- und Hilfskarten gebracht und ihre Stelle vom Führerhaufen ergänzt. Läßt sich aus den 12 aufgedeckten Blättern keine Karte mehr zur Bildung der Stämme verwenden, wird der Rest von oben nach unten zusammengenommen und offen in einem Stoße beiseite gelegt. Hierauf wird eine weitere Reihe der 12 Haufen aufgedeckt und aus den Blättern Passendes zur Stämmebildung verwendet. Das im aufgenommenen Haufen offen aufliegende, oberste Blatt kann, wenn passend, wieder mit zur Stämmebildung herangezogen werden. So wird fortgefahren, bis die letzte Reihe durchgenommen ist. Der weggelegte offene Kartenstoß wird hierauf umgekehrt. Vom neuerstandenen, verdeckten Stapel wird

wiederum Blatt um Blatt abgezogen, und wenn nicht sofort zur Fortbildung der Stämme geeignet, in drei Reihen zu vier Karten verdeckt nochmals aufgelegt. Auf diese erste Lage kommt bei weiterem Gange des Spiels die zweite u. s. f., bis der Stapel vollständig verteilt ist. Dann deckt man die oberste Reihe wieder auf und legt nach oben in den Stämmen auf, alle in den Häufchen aufgelegten Blätter wieder zusammen nehmend, wenn kein passendes Blatt gefunden wird, und neue 12 Blätter aufdeckend. Von den Hilfskarten werden zu gegebener Zeit die auf die Grundpakete passenden Blätter umgelegt. Ist so der Stapel, die erste Verteilung abgerechnet, dreimal durchgenommen, und sind dabei nicht alle Familien in auf- oder absteigender Linie auf den vier Grundkarten vereinigt, dann ist die Einboothung, das Spiel mißglückt, die Patience also nicht aufgegangen.

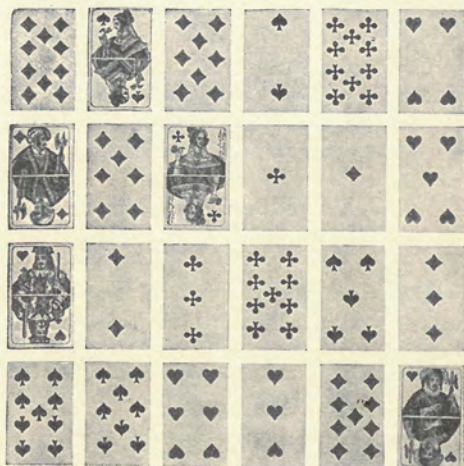
Die Vertreibung aus dem Paradiese.

Spiel für 53 Blätter (mit Joker).

Die Wiese des Hofbesitzers Jochen Nüssler in Glützwow prangt im Maienschmucke. Da sie von einer Straße durchschnitten wird, die nach der nahen Stadt führt, pflückten städtische Ausflügler seither auf ihr gern den Sonntagsstrauß, nicht ohne Schaden für den jungen Graswuchs. Jochen ist davon wenig erbaut und beschließt bei sich, den lästigen Städtern am kommenden Sonntage das Betreten der Wiese mit Hilfe seiner Häusler zu verwehren. Er postiert je zwei seiner Leute auf beiden Wiesenteilen versteckt ins Gras, um nötigenfalls die Frevler aus seinem Eigentum mit Gewalt zu vertreiben. Er selbst sieht von weitem dem Gelingen seines Planes zu. Seine Ahnung trügt nicht. Am strahlenden Sonntage strömt das



Ausgelegtes Bild zur Patience:



Die Vertreibung aus dem Paradiese.

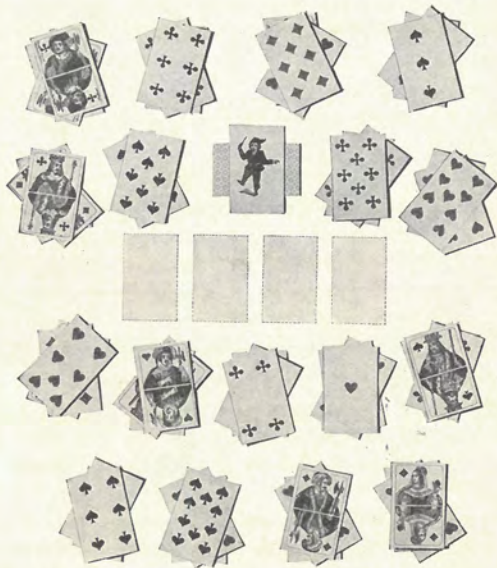
junge Volk in Scharen hinaus in den jauchzenden Mai und — auf die Wiese Jochen Nüßlers.

Der nun einsetzende Streit der Häusler mit den städtischen Damen und Herren wird durch getätigtes Spiel veranschaulicht. Es stellt jedoch nicht geringe Anforderungen an die Denkkraft des Spielers. Die gut gemischten Karten, der Joker (Jochen) ist vorher offen herausgelegt worden, sind in vier Reihen zu je 12 Blättern auf dem Tische offen aufzulegen, wobei nach dem sechsten Blatt jeder Reihe ein Raum von zwei Kartenbreiten zu bleiben hat, der den Wiesenweg darstellt. Die aufgelegten Blätter bedeuten die buntblühende Wiese, auf der sich das junge Volk nach Herzenslust tummelt. Die übrigbleibenden 4 Blätter sollen zur Ausfüllung der Lücken Verwendung finden, die durch Herausnahme der vier Könige entstehen und welch

letztere an den linken und rechten Rand der Wiese verteilt werden. Sie sind die Häusler Jochen Nüßlers und bestimmt, die Stadtbuben und -mädel von der Wiese ihres Brotherrn auf die Landstraße zu verweisen, was längere Zeit in Anspruch nimmt, da etliche der Frevler sich sehr widerspenstig benehmen. Es gilt nun, die Grundkarten für den Abmarsch des jungen Volkes an den Straßenrand zu bringen. Diese Grundkarten sind die vier Asse und die vier Zweien, die also rechts oder links von der Wiese auf die Landstraße, den in der Mitte des Bildes freien Raum, herausgelegt werden müssen. Auf den Assen ist die Reihenfolge der Blätter: As, Drei, Fünf, Sieben, Neun, Bube ihrer Farbe, desgl. auf den Zweien: Zwei, Vier, Sechs, Acht, Zehn, Dame. Nach der Herausnahme der Könige und Einfügung der verbliebenen 4 Blätter an die Stelle der Könige wird ver-

sucht, Asse und Zweien auf die Straße zu rücken. Liegen diese schon am Rande, so schiebt man sie heraus, und es können nun sofort die Halbstämme in Reihenfolge, wie oben angegeben, aus allen Reihen rechts und links auf ihnen gebildet werden. Ist dies geschehen, so wird versucht, die Karten in den Reihen farbenweise und in absteigender Ordnung zu ordnen. Man kann dies in wagerechter und anschließend auch in senkrechter Reihe versuchen, jedoch darf dabei der Weg in der Mitte nicht überschritten und Asse und Zweien nicht belegt werden. Hat man so geordnet, und ist ein Wechselspiel nicht mehr möglich, schiebt man die Blätter und Häufchen bis an den Straßenrand in den Reihen zusammen und dicht hinter ihnen auch die verfolgenden Könige. Hierauf wird nochmals versucht, in den wagerechten und senkrechten Reihen mit dem

Ordnen der Karten fortzufahren. Bei dem Streben der Asse und Zweien nach der Landstraße ist es diesen gestattet, alle Hindernisse zu überspringen, wenn der Grabenrand — die rechts und links des Weges senkrechten Reihen — frei ist. Aufgelegte Teilstämme inmitten der Wiese können jedoch nur ein Blatt überspringen, falls sie die vorhandenen Lücken in der Reihe besetzen sollen. Die auf die Straße gelangten Grundblätter müssen sofort aufwärts weiter zu Halbfamilien — entweder gerader oder ungerader Zahlen — entwickelt werden. Diesen Halbfamilien auf dem Wege ist das Recht eingeräumt, auf den Wiesenteilen rechts oder links auszuweichen, wenn ein Flüchtling vor den erbosten Häuslern den Rettungshafen zu erreichen sucht. Stehen vier Männlein und vier Weiblein auf der Straße zur Rückkehr nach der Stadt bereit und die



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Das Kasperletheater.

vier Häusler an den Grabenrändern,
dann ist die Patience aufgegangen,
wenn nicht, dann ist sie mißglückt.

Das Kasperletheater.

Spiel für 53 Blätter.

Das 53. Blatt ist der Joker, und dieser ist das Kasperle. Er wird deshalb, wenn er im Laufe des Spiels erscheint, wie im Bilde angedeutet, offen herausgelegt und nach ihm die nächstfolgende Karte verdeckt quer darunter geschoben. Hierauf legt man 17 Häufchen zu je 3 Blättern kunterbunt und möglichst weit, doch aufgedeckt, auf den Tisch, läßt aber doch soweit Raum, um das Kasperletheater — die vier Asse — wie mit Strichen angedeutet, noch inmitten aufbauen zu können. Die Blätter der 13 Häufchen bilden die Zuschauer beim sich bald entwickelnden Kasperlespiel, sie sind aber auch zugleich Mitwirkende.

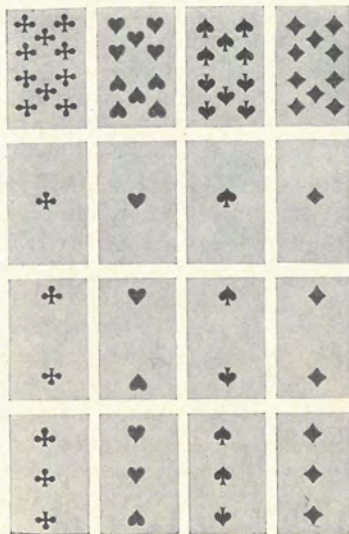
Die freien Karten der Häufchen — also die Blätter, die nicht von den anderen Karten teilweise verdeckt sind und frei aufliegen — sind untereinander mit passenden Karten absteigender Linie und gleicher Farbe zu belegen. Schon freiliegende Asse und auch noch freiwerdende sind in den für sie bestimmten Raum einzuordnen. Sie sind die Grundkarten für die neu zu bildenden Stämme. Unter den Zuschauern entwickelt sich so ein Durcheinander, daß der Spieler recht aufmerksam das Spiel verfolgen muß. Die Teilstämme können beliebig umgebaut werden. An Stelle so aufgelöster Häufchen tritt ein König, falls er als oberstes Blatt eines Häufchens liegen sollte und dadurch die Farbenentwicklung des Spiels einschränkt. Auf ihm können ebenfalls Teilstämme gebildet werden. Es können auch ganze Gruppen an einem anderen Häufchen angelegter Blätter

aufgenommen und wieder an ein passendes Blatt angelegt werden. Ist die Gelegenheit vorhanden, Blätter auf dem Hauptpaket loszuwerden, soll man auf dieses legen, soweit es möglich ist. Die Teilstämme sind im rechten Augenblick auf den Hauptpaketen in richtiger Folge aufwärts einzufügen. Das verdeckte Blatt, der Einkassierer, darf erst nach Bildung des dritten Stammes eingesehen und dann stammbildend Verwendung finden. Geglückt ist das Spiel, wenn alle Häufchen ordnungsmäßig aufgelöst und in den Grundpaketen vereinigt sind.

Holzversteigerung.

Spiel für 52 Blätter.

Im Gemeindewalde zu Klein-Hahnenfurt ist Holzschlag gewesen. Das Holz soll am heutigen Tage meistbietend an die Erschienenen ver-



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Holzversteigerung.

steigert werden. Eingeteilt ist der Schlag in 12 Lose unterschiedlichen Holzes und Wertes. Am Bieten beteiligen sich Liebhaber verschiedenen Standes und Geschlechtes. Der Zuschlag erfolgt an den Meistbietenden, und dieser kann über den neuen Besitz sofort verfügen. — Ausgelegt werden zu diesem Spiel die Zehnen. Sie bilden jedoch nicht die Grundkarten, auf denen die Teilstämme zu bilden sind, sondern stellen nur die Ausschreibung des zu versteigernden Holzes dar und bleiben bis zum Schlusse des Spiels an ihrer Stelle liegen. Grundkarten sind vielmehr Asse, Zweien und Dreien jeder Farbe, die vor den Zehnen ihrer Farbe in Reihenfolge As, Zwei, Drei aufzulegen sind. Auf ihnen sollen die Blätter des noch verbleibenden Stapels farbenweise so aufgelegt werden, daß zwischen jedem aufgelegten Blatt zwei andere der Farbe ausbleiben. Diese so

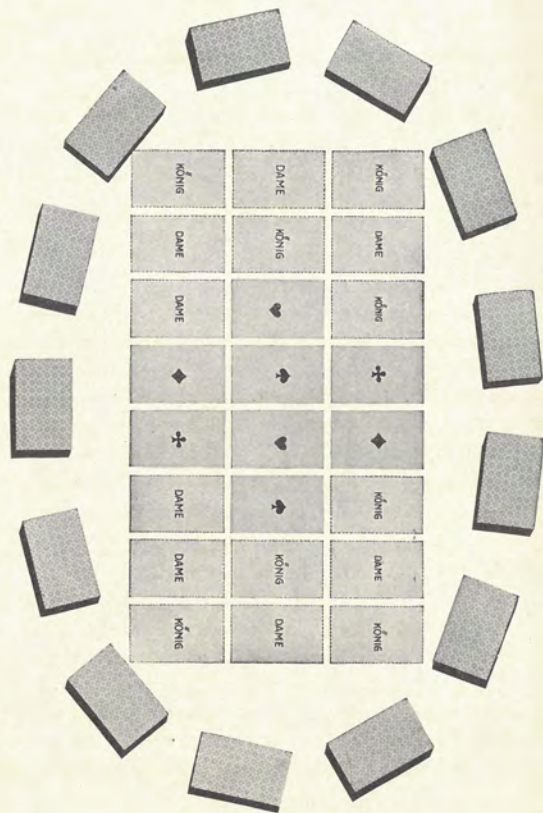
geordneten Blätter — ihre Kartenzeichen werden zusammengezählt — müssen beim ersten Lose 12, beim zweiten Lose 15 und beim dritten Lose 18 Augen ergeben. Die Bieter selbst folgen in einem Abstand von drei ausfallenden Blättern der Familie. Nachdem die Zehnen richtig ausgelegt sind, wird die Karte gemischt und davon 3 Blätter des Stapels aufgelegt. Aus ihnen müssen erst die Grundkarten gesucht und daher der Stapel soviel Mal umgeschlagen werden, bis umstehendes Bild gegeben ist. Hierauf beginnt die Verstärkung in ebensolcher Weise. Passende Blätter sind — wie die Spielregel vorschreibt — neu auf den Grundkarten aufzubauen, die andern wieder in einem Stoße offen wegzulegen. So wird im Spiel nach Vorschrift fortgefahren und der Stapel wiederholte Male umgeschlagen, bis jedes Los seinen Bieter gefunden hat und die Bieter: alle Buben, Damen und Könige,

obenauf liegen, das Spiel somit beglückt ist.

Das Reiterfest in Greifswald.

Spiel für 104 Blätter.

Der pommersche Landes-Pferdezuchtverein veranstaltet alljährlich ein Reiterfest, zu dem zahlreiche Sportsleute von nah und fern herbeieilen. Neben dem Vorstand (vier Könige) teilen sich vier Preisrichter (weiter vier Könige) in die Arbeit der Veranstaltung; zur Verteilung der Ehrenpreise sind acht Damen bestimmt, die neben dem Vorstand und dem Preisrichter auf der Tribüne in der Mitte nach und nach erscheinen. Die acht Buben führen ihre Rennpferde — die acht Asse — durch die Bahn. Das Bild dieser Patience wird wie folgt aufgelegt: Zwei gut gemischte Whistspiele werden in 13 Häufchen zu je acht Karten in einem Oval verdeckt



ausgelegt. In ihm muß soviel Platz bleiben, um die acht Assen in Kreuzform sowie in den vier leeren Ecken und an der rechten und linken Seite des Kreuzes Vorstand, vier Preisrichter und Ehrendamen aufnehmen zu können. Bei diesen 13 Haufen ist die oberste Karte aufzudecken. Dabei erscheinende Assen sind sofort in die Mitte zu legen und zwar so, daß sich die roten und schwarzen Farben stets gegenüber liegen. Nun müssen auf diesen acht Assen — den Rennpferden — die Familien in aufsteigender Ordnung aufgebaut werden (im Bild mit Linien angedeutet), deshalb sind sofort auf den Assen anschließend passende Blätter aufzulegen. Auch die Könige werden gleich nach ihrem Erscheinen in die Ecken des sich bildenden Kreuzes (siehe Punktlinien im Bilde) gelegt, immer ein Paar, ein schwarzes und ein rotes Blatt im Wechsel. Da auch die an-

kommenden Ehrendamen von der Tribüne der Veranstaltung zuschauen, sind sie sofort auf ihre Plätze (rechts und links neben den Königen und den Assen, s. Punktlinie) zu geleiten. Es ist danach zu trachten, soviel als möglich Blätter gleich in den Grundpaketen abzulegen, um immer neue Blätter aufdecken zu können. Wenn es nicht gelingen sollte, die untersten Blätter der Häufchen durch einen aufliegenden Buben frei zu bekommen, kann auch ein Bube an die Stelle eines aufgearbeiteten Häufchens gelegt werden, wo er verbleibt, bis die seiner Farbe entsprechende Zehn im Grundpakete aufgelegt werden kann. Sind alle acht Könige mit den Damen auf der Tribüne versammelt, und die Bildung aller Familien bis zum Sieger, dem Buben, in den acht Grundpaketen gediehen, dann verteilen die Damen die Preise und die Könige die Glückwünsche an die Sieger. Bleiben

noch Häufchen im Kreise, die sich nicht entwickeln lassen, so ist das Reiterfest mit einem Mißerfolg verlaufen, die Patience also mißglückt.

Die Viehzählung auf der Koppel des Herrn v. Bredow.

Spiel für 32 Blätter.

Auf der Koppel des Herrn v. Bredow bei Suchtmichwo weiden 28 Stück Jungvieh verschiedener Farben. Um festzustellen, wieviel Tiere jeder Farbe sich z. Zt. auf der Koppel befinden, beauftragt der Herr Baron seine vier Koppelknechte mit der Farbezählung zwecks Vervollständigung des Herdbuches. Die Ausführung des Auftrages ist für die wenig zahlen-gewandten Burschen nicht ganz einfach, und erst nach langem Nachdenken einigen sie sich auf die gewordene Eingebung, die weidenden Tiere farbenweise in Reih und Glied auf-

zustellen und dann erst zu zählen, trotzdem sie wissen, daß darunter befindliche, störrische Bullenkälber ihnen die Zählung vielfach verleiden und erschweren werden.

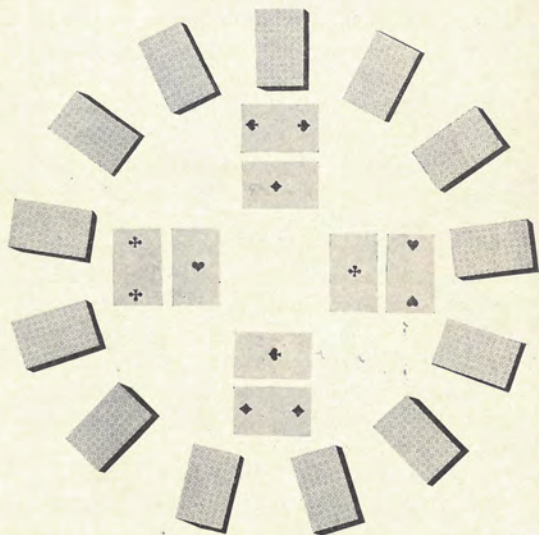
Das Spiel entwickelt sich folgendermaßen: Die 32 Blätter der Karte werden in vier Reihen zu je 8 Blättern offen ausgelegt. Die vier Asse — die Koppelknechte — nimmt man darauf aus der Reihe und legt sie an der linken Seite der Reihen beliebig an. In die dadurch in den Reihen entstehenden Lücken legt man nun aus den Reihen dasjenige Blatt, das sich dem vorhergehenden in Farbe und Werte nach anreicht, den König ausgenommen, hinter dem der Platz leer zu bleiben hat, bis dieser selbst in irgendeiner Reihenfolge richtig angelegt werden kann. Infolge dieser fortgesetzten Verschiebungen gelingt es bisweilen, die Blätter schnell nach und nach zu Stämmen aneinander zu

reihen. Sollte es aber vorkommen, daß in allen vier Reihen der Platz hinter dem Könige freizubleiben hat und sich keine Möglichkeit findet, das Spiel zu beenden, so nimmt man alle Blätter auf, soweit nicht schon die Familie entwickelt ist, und legt — eine Blattbreite freilassend — den neuen Stapel wiederum vollständig aus, das Spiel dann fortsetzend, wie schon beschrieben. Da Herr v. Bredow sehr grob werden kann, können es die Koppelknechte nicht wagen, von der Erledigung des Auftrages abzu- sehen, und muß daher der Stapel so- viel Mal umgeschlagen werden, bis die Viehzählung gelungen ist, d. h. bis alle vier Familien in den Reihen von links nach rechts entwickelt sind.

Um die Dorfblinde.

Spiel für 52 Blätter.

Die Dorfjugend ist vollzählig zur Stelle, um sich beim Tanze unter der



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Um die Dorfblinde.

blühenden Dorfblinde nach Herzenslust zu vergnügen. Leider sind im Dorfe mehr junge Burschen wie Mädchen vorhanden, und Zuzug auswärtiger Schönen ist bei der bekannten Eifersucht aller Dörfler nicht zu erwarten. Die Burschen müssen sich daher bescheiden und Listen anwenden, um eine Tänzerin zu erhalten, und um nicht ganz der Spielball des Zufalls zu werden. Aber „Alleweil fidel!“ ist die Losung hier unter der Dorfblinde, trotzdem das Tanzspiel manche Ueberraschung bringt. Begonnen wird dieses, indem man die Karte in 13 Häufchen zu je 4 Blättern kreisförmig offen auslegt. Obenauf liegende Könige sind die Dorfmusikanten, die außerhalb der Kreisordnung ihren Platz finden. Um die schönste Tänzerin reißen sich wie immer die Burschen, wobei es ohne Händel nicht abgeht. Deshalb ist auch die Farbe bestimmend für die Zusammenset-

zung der Tanzpaare. Von den offen aufliegenden Karten ist das As einer beliebigen Farbe in die Mitte des Kreises zu legen, und nach diesen richtet sich das nun beginnende Spiel. Da die Teilstämme in Farben wechselweise gebildet werden sollen, ist die allergrößte Aufmerksamkeit nötig, um am Schluß eine Schöne als Partnerin führen zu können. Als Grundkarten für die Damen sind die Zweien, für die Buben die Asse ausersehen, und zwar muß neben dem As rechts stets eine Zwei der übersprungenen Farbe liegen. Folgerichtig gehören also in die Teilstämme bei den Assen in aufsteigender Ordnung: As, Drei, Fünf, Sieben, Neun, Bube, bei den Zweien: Zwei, Vier, Sechs, Acht, Zehn, Dame. Zusammengehörende Farben — die Tanzpaare — sind

Kreuz und Herzen,
Herzen und Kreuz,

Schuppen und Eckstein,
Eckstein und Schuppen.

Wie die Tänzer folgen, bestimmt das zuerst bei dem Auslegen erscheinende As. Sind so alle Dorfbewohner unter der Linde versammelt, wird zum Tanz aufgespielt. Von den offen aufliegenden Karten wird das As gesucht. Ist unter den ersten 13 Blättern keins darunter, werden sämtliche Häufchen umgedreht und von diesen verdeckten Häufchen die 13 Blätter aufgedeckt. Wäre auch da keins dabei, so ist jedes aufgedeckte Blatt verdeckt unter den Haufen zu schieben und dann das oberste Blatt aller 13 Haufen aufzudecken. Alle in den Lagen der Häufchen erscheinenden Könige — die Dorfmusikanten — sind sofort außerhalb des Kreises auszulegen. Auf diese Weise müssen die Grundkarten — die Asse und Zweien — gesucht werden, damit dann in schnellem Gange die Stämme gebildet werden können.

Wenn nach Vorschrift die Teilstämme — acht an der Zahl — gebildet sind, was durch beliebiges Umdrehen der Häufchen und Unterstecken der Blätter erreicht werden kann, so müssen am Schlusse die Könige als die Musikanten in einer Reihe, Buben und Damen aber als vier Pärchen in den Grundpaketen obenauf liegen. Diese Patience muß immer aufgehen, aber der Wunsch des Spielers wird seine Gunst einer Dame oder einem Herrn zuwenden, was wiederum des Spielers Hoffnungen und Wünsche bis zum Schlusse der Patience in Spannung halten wird.

Der Festzug.

Spiel für 52 Blätter.

Der „Liederhort“ in Kreuzbach feiert sein 10. Stiftungsfest, zu dem die Bruder-Gesangsvereine Schippenstadt, Herzdorf und Eckenwald eingeladen

wurden und auch erschienen sind. Unter anderen Darbietungen ist ein Festzug beschlossen, über dessen Ordnung man sich in den abgehaltenen Sitzungen nicht einigen konnte. Zuletzt erhielt ein Antrag Beschlußkraft, der verlangt, daß sich aus allen Vereinen die engbefreundeten Sänger, ebenso auch die anwesenden Damen, zusammenschließen und so in Viererreihen zum Festzug antreten möchten. Dabei sollen die ältesten Sänger den Anfang, die jüngsten den Beschluß, Vorstand und Liedermesser mit den Damen aber die Mitte des Festzuges bilden. Die Aufstellung des letzteren muß folgendermaßen vor sich gehen. Der Kartenstoß wird gemischt und offen in 4 Häufchen zu je 13 Blättern aufgeteilt. Es gilt nun, die vier Vereinsvorstände — die vier Könige — zu suchen, die den Festzug zu ordnen haben, aber leider erst nach längerem Umschauen aufzufinden sind. Die im

Spiel aufgefundenen Könige, ganz gleich, in welcher Folge, werden in wagerechter Reihe in die Tischmitte gelegt. Sie bilden die Grundkarten, an die nun die passenden Blätter in auf- oder absteigender Folge anzulegen sind. Dabei kann auch schon an einzelne Könige angelegt werden, wenn andere sich noch in den 4 Häufchen befinden. An den König oberhalb legt man in aufsteigender Ordnung As, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, unterhalb in absteigender Ordnung Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, in Farbe gleich den Königen. Um die benötigten Blätter in den 4 Häufchen zu suchen, wird Blatt um Blatt der vier offen obenauf liegenden Karten auf ihre Verwendbarkeit im Spiele geprüft. Ist nichts Passendes dabei, werden die Karten verdeckt unter ihren Stoß zurückgeschoben, und die zweite Reihe gelangt zur Prüfung. So wird fortgefahren,

bis der Stapel einmal durchgespielt ist, was man an den verdeckten Blättern erkennen wird. Dann wird jeder Stoß umgedreht und das Prüfen der Blätter auf Eignung zur Stämmebildung (zur Aufstellung des Festzugs) fortgesetzt. Der Stapel ist so oft durchzuspielen, bis der Festzug zum Abmarsch, dreizehn Reihen zu je vier Karten, bereit steht. Dann müssen in senkrechter Reihe die vollständigen Familien in vorgeschriebener Weise geordnet sein, und die Patience ist somit aufgegangen.

Das Gänseliesel.

Spiel für 32 Blätter.

Liesel ist Gemeindekind, ihr wurde die Betreuung der dörflichen Gänseherde anvertraut. Vier Großbauern: Kreuzer, Schippel, Herzig und Eckstein gehören die meisten ihrer Pfleglinge. Sie ist angehalten, jeden Abend



Ausgelegtes Bild zur Patience:
Das Gänseliesel.

die richtige Anzahl in den Gehöften abzuliefern. Die Bauersleute stehen daher jeden Abend am Tore zum Empfange ihrer gefiederten Lieb- linge, während die Hofhunde gut auf- passen, daß kein fremdes Stück den Hof betritt. Zum Aufbau des Bildes ist es nötig, die vier Könige — als die vier Gehöfte — aus der Karte herauszunehmen und auf dem Tische im Quadrat und in Abständen so auf- zulegen, daß in die vier Zwischen- räume 4 Blätter in Kreuzform zu le- gen gehen. Dann wird das Spiel ge- mischt und davon Blatt um Blatt ab- gezogen, die auf Verwendbarkeit für die Familien geprüft werden. Er- scheinen dabei Sieben, so sind sie in die Lücken zwischen den Königen in Kreuzform zu legen, erscheinende Da- men auf die Könige, und auf die Damen die Buben. Nur die Eckstein- Dame — das Gänseliesel — darf nicht sofort auf den König gelegt werden,

sie muß vielmehr warten, bis auf der Sieben der Stamm bis zur Zehn gebildet ist. Auf die Sieben kommt also die Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame und zum Schluß nach dem Könige das As — der Hofhund — zu liegen. Nicht passende Blätter sind offenwegzulegen und nach Abspielen des Staps als neuer Stapel soviel Mal umzuschlagen, bis alle Gänse im richtigen Stall und Gänseliesel vor dem König und nach diesem der Hofhund das Gehöft betritt. Sind alle Blätter so zusammengelegt, dann ist die Patience geglückt.

Unsere Patience-Karten
eignen sich auch vorzüglich
für das beliebte

ROMMÉ

das bezwingende Familien-Spiel

Das erste, wirklich gute Lehrbuch der
verschiedenen Spielweisen ist Band 2
dieser Bücherreihe.

In unserem Verlage erschien ferner:

GROSSES PATIENCEBUCH

von

GRAF HAHN-BASEDOW

5. Auflage

Ein Spielbuch für fortgeschrittene
Freunde der Geduldspiele

Das maßgebende und überall ver-
breitete deutsche Patiencebuch

Durch jede Buchhandlung zu beziehen

Vereinigte
Stralsunder Spielkarten-Fabriken
Aktiengesellschaft
STRALSUND

Allen Freunden der Patience empfehlen wir
unsere vorzüglichen und reizenden

Patience-Karten

in geschmackvollen Geschenkkästchen
je 2 Spiele enthaltend,
denen eine kurze Einführung in die Spiel-
technik der Geduldspiele beigelegt ist

Wir empfehlen besonders folgende Nummern:

Nr. 185 „Salon“, Rückseite „Vögel“

Nr. 170 „Rokoko“, Rückseite „Rosen und
Veilchen“

Nr. 171 „Rokoko“, Rückseite „Vögel“
Größe obiger Karten 44x65 mm

Nr. 186 „Rokoko“, Rückseite „Vögel“
die beliebte Liliputgröße 34x50 mm

Ebenso sind unsere

ROMME-SPIELE

(je 2 Doppelspiele zu 53 Blatt) in schöner
Geschenckpackung mit beigelegter Spielregel
ein beliebter Geschenkartikel, den wir in
verschiedenen Preislagen führen

Zu haben bei allen Wiederverkäufern der
„echten Stralsunder“ Spielkarten.

