

Das Trenta-Spiel

Autor(en): **P.S.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Appenzeller Kalender**

Band (Jahr): **217 (1938)**

PDF erstellt am: **28.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-375046>

Nutzungsbedingungen

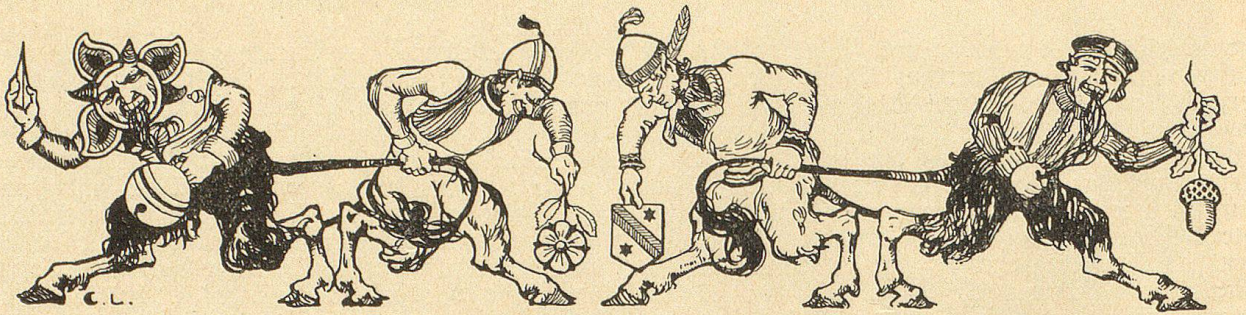
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Das Trenta-Spiel.

Vorwort.

Wie das Schachspiel sind auch die Kartenspiele im fernen Osten beheimatet, letztere wahrscheinlich in China und Japan, wo schon frühe bemalte Holz- und Elfenbeintäfelchen zum Spielen benutzt wurden. Die Araber, die in Spanien eine hohe Kultur geschaffen hatten, verwendeten seit dem 14. Jahrhundert Karten, schufen bestimmte Typen und stellten Spielregeln auf. Von Spanien aus verbreiteten sich die Kartenspiele sehr rasch über ganz Europa. Schon 1376 finden wir sie in Florenz erwähnt, 1377 in Deutschland, 1379 in Belgien. Der Schachmeister des französischen Königs Karls VI. läßt 1392 einem Maler für drei Spielkarten in Gold und Farben eine größere Summe auszahlen. Ein Mönch, Johannes von Rheinfelden, erwähnt das Kartenspiel etwa zur gleichen Zeit in einer gelehrten Abhandlung, und in den deutschen Städten Ulm, Augsburg, Nürnberg bildeten die Kartenspieler eigene Innungen. In mannigfaltiger Weise wurde das Kartenspiel in Italien unter dem Namen Tarocco (auch ein arabisches Wort!) ausgebildet; es gab einen lombardischen, venezianischen, Bologneser Tarock. König, Königin und zwei Ritter mögen aus dem Schachspiel übernommen sein, dazu kommen bloße Zählkarten und schließlich solche mit allerlei farbigen Sujets wie Jagdszenen, Bierfüßler, Vögel, Blumen, Menschen, die wahrscheinlich einem alten Kinderspiel entstammen, das, gleich heutigen ähnlichen Spielen, Unterhaltung und anschauliche Belehrung zu verbinden strebte. Auch Säbel, Becher, Stöcke finden sich. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts treten Herz, Schelle, Blatt, Eichel auf; neue Figuren verdrängen ältere; die Zahl der Karten eines Spieles schwankt zwischen 48 und 60 und wird später reduziert, meist auf 36. Die französische Gesellschaft des 17. und 18. Jahrhunderts spielte leidenschaftlich Karten; Ausdrücke wie Treffe, Bique usw. erinnern an diese Zeit, wo die französischen Spiele und Gesellschaftsformen sich über die ganze Erde verbreiteten. Spiele mit humoristischen, satirischen und anderen Bildern, zum Teil voll politischer Anspielungen tauchten auf und verschwanden wieder von der Bildfläche.

Was die Ausführung der Karten anbetrifft, so waren sie bis zur Mitte des 15. Jahrhunderts handgezeichnet und gemalt; dann aber wurden sie in Holzschnitt, Kupferstich, seit etwa 130 Jahren in

Lithographie ausgeführt, aber bis zur Erfindung des Farbendruckes immer noch von Hand koloriert. Infolge der raschen Abnützung sind Spielkarten recht vergängliche Dinge, und solche aus alter Zeit gehören zu den größten Seltenheiten und werden von Sammlern sehr gesucht und teuer bezahlt.

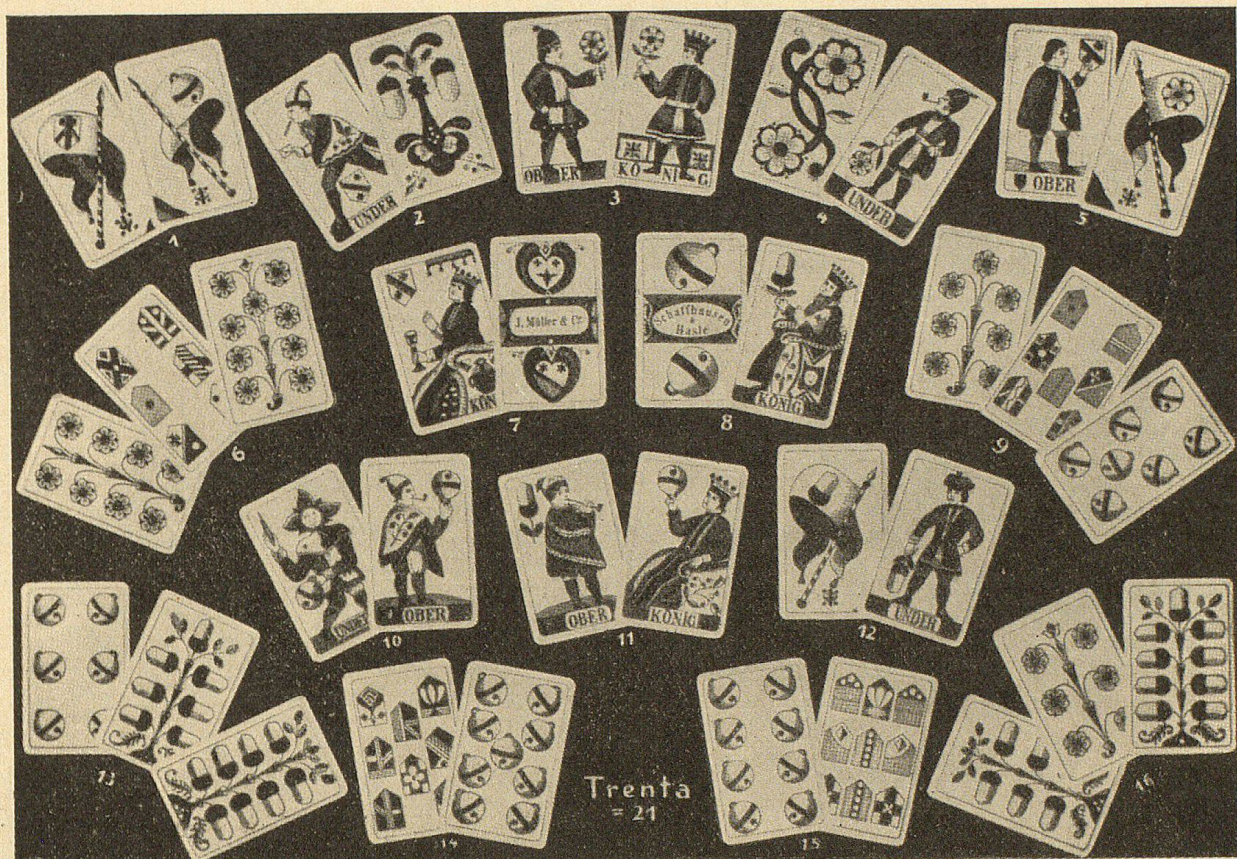
In die Schweiz drangen die Kartenspiele aus den umliegenden Ländern schon früh ein, wie das Zeugnis des Johannes von Rheinfelden beweist. Die alten Eidgenossen klopften in ihren Feldlagern wenn auch noch nicht das heute beliebteste Nationalspiel, den Faß, der vielleicht aus den Niederlanden stammt, so doch andere ähnliche Spiele. Das Reizlaufen, das die Schweizer in fast alle Staaten Europas führte, brachte sie mit allen möglichen Kartenspielen in Verbindung, die, in die Heimat verpflanzt, dort mehr oder minder starke Abänderungen und Kombinationen erlitten.

*

Das Spiel mit den 36 Karten, mit all den vielen Kombinationen, ist zum beliebtesten Nationalspiel der Schweizer geworden. Eine solche Kombination, und zwar eine der gemütlichsten, stellt das Trentaspieldar, das ehemalige Schweizervoldner aus fremden Ländern (man weiß nicht genau von Neapel oder der Türkei), in die Ostschweiz verpflanzt haben. Heute ist es bei der älteren Garde im Oberrheintal, im Appenzellerland und im Toggenburg ein ganz besonders beliebtes Spiel, weil es eben sehr unterhaltend und gemütlich ist und mit wenig Kopferbrechen gespielt werden kann, obschon die fremden Zuschauer dieses Spiel wegen den vielen Namen, die dazu gesprochen werden können, für ganz schwer halten und daher staunend die Künstler bewundern, als ob sie geheimnisvolle Zauberer wären und über ein phänomenales Gedächtnis verfügen. Dem ist nicht so, da es ja eigentlich nur ein Zusammensetzspiel mit den Karten ist. Vielfach geäußerten Wünschen gemäß wollen wir versuchen, das Wesen dieses Spieles etwas ausführlicher klarzulegen, in der Meinung, daß es gewiß auch in anderen Landesgegenden viel zur Gemütlichkeit beitragen könnte.

Allgemeines.

1. Beim Trentaspield hebt die „Vorhand“ ab.
2. Jeder Spielende (es können sich nur zwei oder vier Personen dabei beteiligen) erhält dreimal zwei Karten, die in zwei Umgängen zu je drei Karten aus-



gespielt werden. Auf Vorschlag kann man bei ganz günstiger Kartenlage vielleicht erfolgreich dreimal spielen.

Werte.

1. Das **Äß** zählt 11 Punkte.
2. Alle Karten vom **Behner** bis und mit **König** zählen 10.
3. Die niedrigen Karten zählen 6 bis 9.
4. Ein **Ehrligß** bilden zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Striche). Das höchste Ehrligß (**Belli**) sind die Stöcke: **König** und **Ober** gleicher Farbe (5 Striche). Das zweithöchste Ehrligß ist die große **Herisau** (**König** und **Äß** gleicher Farbe) (5). Das drittgrößte Ehrligß ist der **Jung** (**Ober** und **Uder** gleicher Farbe) (3). Das viertgrößte ist der **Bläß** (**Uder** und **Behner** gleicher Farbe) (3). So geht es weiter bis zum **Siebner** und **Sechser** (je 3).
5. Der **Gspan** (2). Zwei Karten von gleicher Höhe bilden einen **Gspan**. Zwei **Sechs** bilden den niedrigsten und zwei **Äß** den höchsten **Gspan**.
6. **Flöß** (1) sind zwei nicht aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste **Flöß** ist die **Flöß-trenta** mit **Äß** und **Ober** oder **Äß** mit **Uder** oder **Behner**. Dann folgen die Karten gleicher Farbe, die zusammen 20 ergeben. Darauf folgt die Zahl 19, 18, 17 usw.
7. Einen **Tanz** (1) bilden zwei aufeinanderfolgende Karten mit ungleicher Farbe, so **Rosenaß**

und **Eichelkönig**, sonst ist alles gleich wie bei **Flöß**.

8. Der **Gnueg** beginnt bei der Zahl 16 und geht bis zwanzig, resp. setzt sich aus zwei bis drei Karten zusammen, welche die Zahl 16 bis 20 ausmachen. 20 tötet 19 (ungültig machen), 19 tötet 18 usw.

9. Die **Trenta** (2) (wornach das Spiel genannt ist) muß die Kartenwerte 21 ergeben. So kann sie sich aus zwei bis drei Karten zusammensetzen. Sie kann, wenn man ansagt, im Gegensatz zu **Ehrligß**, **Flöß**, **Tanz** und **Gspan** nie getötet werden. Dagegen tötet **Trenta** den **Gnueg** (16—20).

10. Die **Braut** (1) bildet **Ober** und **König** ungleicher Farbe. Sie kann nur mit dem **Belli** entwertet werden.

Bewertung der Karten.

Auch bei diesem Spiel ist die richtige Ausnützung der Kartenwerte von ausschlaggebender Bedeutung. Immer muß man danach trachten, die Vorweisungen des Gegners durch höhere oder bessere Kombinationen zu übertrumpfen (töten), wobei die Hinterhand oft viele Striche mehr machen kann. Beim Schlußspiel kommt es gar oft auf nur wenige Striche an, so daß die im Spiel vergessenen **Flöß** oder **Tanz** oder der **Gnueg** die ganzen Gewinnchancen verderben können. Gewöhnlich spielt man auf 60 Punkte oder mit 12 Kreuzen mit oder ohne **Bellisbollen** oder **Herisau**. Da letztere nur bei entsprechender Vorweisung ge-

strichen werden können, so gehen dabei oft, trotzdem man schon 60 Punkte gemacht hat, die Gewinnchancen verloren. Wir zählen nochmals auf:

1. Belli, höchstes Ehrligs, ergibt 5 Striche.
2. Das Ehrlig ergibt 3 Striche.
3. Der Gspan und Trenta je 2 Striche.
4. Flöß, die Braut, der Tanz und der Gnuég je ein Strich.

Man merke sich weiter:

1. Ehrligs tötet Flöß und Tanz.
2. Der Belli tötet die Braut.
3. Bei Ehrligs, Gspan, Flöß, Tanz und Gnuég tötet das Höhere je das Niedere.
4. Die Trenta tötet den Gnuég.
5. Der Belli ist das höchste Ehrligs. Er tötet also auch das Ehrligs in der großen Herisau.

Ein guter Trenter behält sich für das zweite Ausspiel, wenn möglich, zwei Wählungen vor, was meistens sehr wertvoll ist.

Zur Klärung des Ganzen benennen wir noch die 16 Zusammenstellungen auf der beigelegten Karte.

1. Gspan 10 (ev. 20 Gnuég), 2 resp. 3 Striche.
2. Trenta, 2 Striche.
3. Belli (und ev. 20 Gnuég), 5 resp. 6 Striche.
4. Flößtrenta 2 und 1 = 3 Striche.
5. Nur 20 Gnuég, 1 Strich.
6. 17 Ehrligs (ev. 17 Gnuég), 3 resp. 4 Striche.

7. Große Herisau, 5 Striche.
8. Tanzrenta, 2 und 1 = 3 Striche.
9. Gspanrenta, 2 und 2 = 4 Striche.
10. Der Jung (und ev. 20 Gnuég), 3 u. 1 = 4 Str.
11. Brauttanz (und ev. 20 Gnuég), 2 u. 1 = 3 Str.
12. Der Bläß (und ev. 20 Gnuég), 3 u. 1 = 4 Str.
13. Kleine Herisau, 3 und 2 = 5 Striche.
14. 17 Tanz und Gnuég, 1 und 1 = 2 Striche.
15. Tanz und Gnuég, 1 und 1 = 2 Striche.
16. Gspan-Trenta, 2 und 2 = 4 Striche.

Wie es einem noch mit dem letzten Strich ergehen kann, zeigt folgendes interessante Beispiel: Einer der Spieler hatte noch einen einzigen Strich und konnte dazu noch ansagen, der andere 9 Striche und den Bellisbollen dazu. Nun sagte er Gspan und Gnuég mit $2 \times 6 + 8$ an. Der andere tötet seine Vorzeigung mit Gspanrenta $3 \times 7 = 21$ und konnte demnach 4 Striche auswischen. Dann wies der erste den Bläß mit Gnuég, der andere schlug ihn mit Herisau (5 Striche). Nun konnte beim nächsten Spiel der andere beginnen, und er wies den Belli. Somit blieb Nr. 1 mit einem Strich auf der Strecke.

Wenn nun zwei Personen anhand dieser Erklärungen das Trenta-Spiel mit den Karten üben, so werden sie es bald loshaben. Wir wünschen diesem Spiel auch in anderen Landesteilen eine recht große Verbreitung. P. S.

En Heiweg mit Hindernisse.

Humoreske in Toggenburger Mundart von J. Hartmann-Scherrer.

Dä Grebe=Goris ist grad am Znüniesse gsi, wo dä Umesäger cho ist. Mit em Zylinder i der Hand ist er i dä Stubetür hine gstande ond hät i salbigsvollem Ton sis Sprüchli gseit: „Es ist dä Abraham Meier gstorbä, die Hinterlassene möchtet bitte, ihm die lekt Ehr z'erwiese, em Fritignomittag em eis vo Huis.“ — „Jo, jo, 's ist em wohl gange, em Abraham, ond sine Lüte derzue, er ist esang alt ond obhülfsi gsi,“ hät dä Wäli-Hanesli no gemeint.

Dä Grebe=Goris ist in Chafte hindere ond hät ä Gläsli gholt. „Magst no ä Schnäpsli, Hanesli?“ Dä Hanesli hät's gern agnoh, es sig ä choge Cheltili, me mög 's Aufwärme scho verlide. Er ist froh gsi, daß er si Sach usgricht hät, denn es ist em emol ame Ort passiert, daß em 's Schnäpsli vor em Umesäge cho ist, ond mit em Bräle hät er d'Hauptfach vergesse. Erst woner ä Stuck vom Hus eweg gsi ist, händ's em grüest, a wem er eigetli heb wöle umesäge. Dä Hanesli het's no lang beelendet, daß die Sach so under d'Lüt cho ist, es ist em aber 's erst- ond 's lektmol passiert.

„Aber gell, Vater, hockst denn nöd ume im schwarze Gwändli ine,“ hät 's Grebe=Gorisse Fräuli gseit, wo sie em Ma vor em Goh dä schwarz Frackbürstet hät. Dä Goris hät dä Zylinder ufgleit ond gemeint: „Jo, i bi ämel alemol no wieder öppe cho.“ 's Kathrili hät e chli gfüzet: „Jo, öppe früener oder spöter, dä Galis Köbeli wird wohl au a d'Beerdigung cho, denn chamer's öppe denke, wie's got.“

Dä Grebe=Goris ond dä Galis Köbeli sind denn

au würlkli zämecho, hend em Meiers Abraham die lekt Ehr erwiese ond sind as Totemohl iglade worde. 's ist wacker chalt gsi ond sie hend's gern agnoh, ond die warm Suppe ond dä guet Wh hend ihri Sach tue, ond 's ist noh ond noh recht gmüetli worden. Sie händ viel Ähnlichs mitenand gha, die zwee Manne, sind beid umsichtig ond gwehrig Buure gsi, händ viel Bech ond Bode gha ond beid ä großi Familie, ond sind vor ä paar Johre Schwäher worde. I em Stuck sind's leider enand schüli ähnlich gsi: sie sind nümme gschwind fortcho, wenn's emol ame Ort aghocket gsi sind, ond 's Grebe=Gorisse Kathrili ond 's Galis Köbelis Amergret hend sie scho lang müesse dragwene, elei iz'schlose, wenn d'Mane i Gschäfte hend müesse is Dorf.

D' „Truelüt“ sind noh ond noh ufbroche, ond dä Saal ist langsam leer worde, do hend die zwee Schwäher 's Glas ond 's Dreiergütterli gnoh ond sind no e chli i d'Stube ufeghöcklet. Sie hend gfunde, viel hälter als jek chäm's nümme werde, es fange scho a zuenachte, 's sig gschider, sie wartet bis dä Moo schine. Wie gewohnt hend's denand e chli uskögelet, dä Köbeli hät dä Goris ufzoge weg dä lange Nase, ond dä Goris ist dä Meinig gsi, er wöll lieber ä z'großi Nase als zwei dere Chabisblätter wie er heg.

Öppe um die Zehni hend's d'Sunnewirti ufgeschickt go luege, ob dä Moo scho schine ond ob's no jo chalt gsi, ond die ist inecho mit em Bricht, dä Moo sig grad ufstande, aber chalt ond hähl sig's wie en tuufig. Sie sölet bitti Sorg ha uf em Heiweg. Sie