

Das Trentaspiel

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Appenzeller Kalender**

Band (Jahr): **268 (1989)**

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-376715>

Nutzungsbedingungen

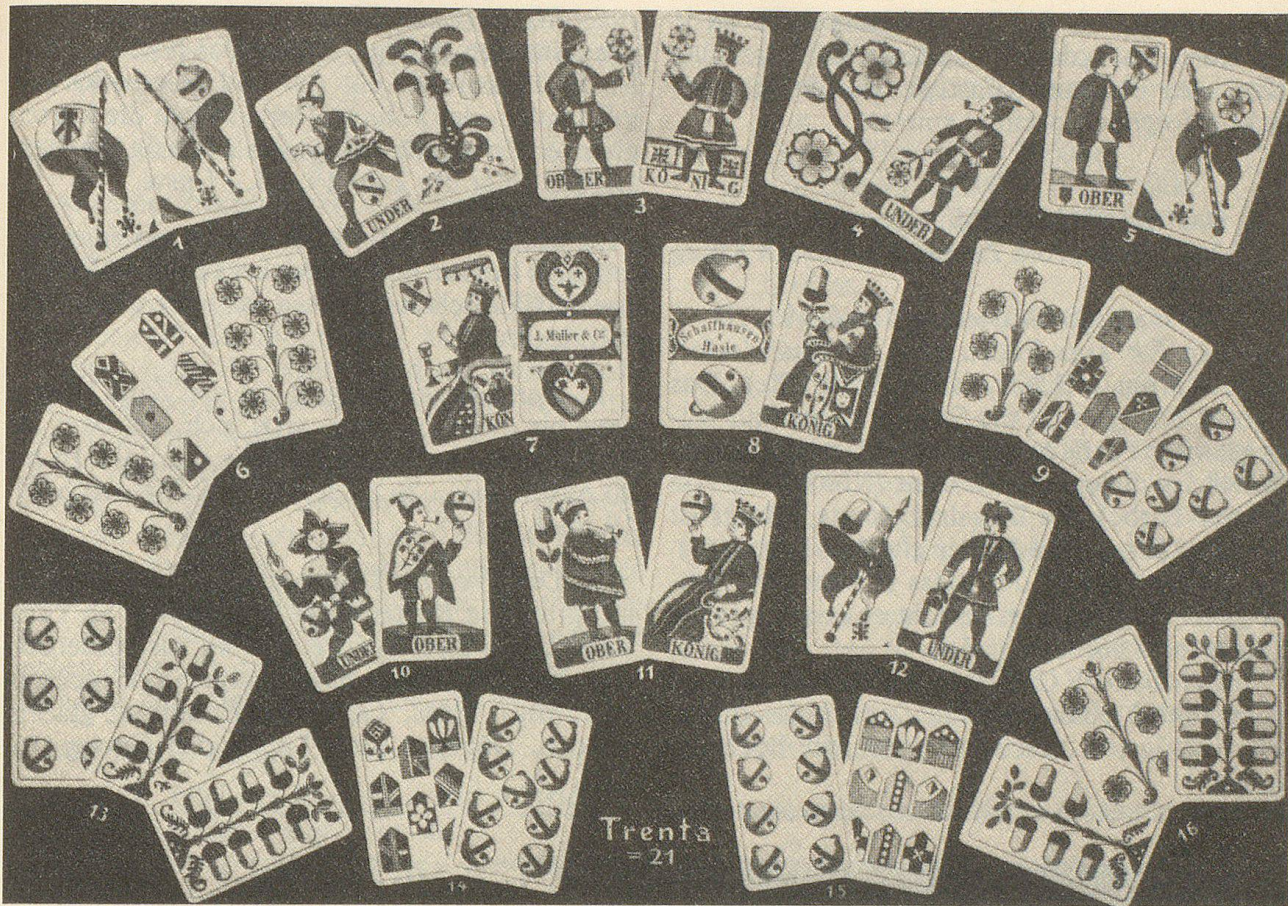
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

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.



Trenta - ein altes, im Appenzellerland und im Toggenburg beliebtes Spiel: 16 Kombinationen sind möglich.

Das Trentaspiel

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 Trentaspiel dar, das ehemalige Schweizeröldner aus fremden Landen (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 Kopfzerbrechen 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 noch etwas ausführlicher klarzulegen, in der Meinung, dass es gewiss auch in andern Landesgegenden viel zur Gemütlichkeit beitragen könnte.

Allgemeines

1. Beim Trentaspiel hebt die «Vorhand» rechts ab.
2. Jeder Spielende (es können sich nur zwei oder vier Personen dabei beteiligen) erhält drei-

mal zwei Karten, die in zwei Umgängen zu je drei Karten ausgespielt werden. Auf Vorschlag kann man bei ganz günstiger Kartenlage vielleicht erfolgreich dreimal spielen.

Werte

1. Das Ass zählt 11 Punkte.
2. Alle Karten vom Zehner bis und mit König zählen 10.
3. Die niedrigen Karten zählen 6—9.
4. Ein *Ehrligs* bilden zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Striche). Das höchste Ehrligs sind die Stöcke: Ober und König gleicher Farbe (5 Striche). Das zweithöchste Ehrligs ist die grosse Herisau (König und Ass gleicher Farbe) (5). Das drittgrösste Ehrligs ist der Jung (Ober und Under gleicher Farbe) (3). Das viertgrösste ist der Bläss (Under und Zehner 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 Ass den höchsten Gspan.

6. *Flöss* (1) sind zwei nicht aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste Flöss ist die Flössrenta mit Ass und Ober oder Ass mit Under oder Zehner. Dann folgen die Karten gleicher Farbe, die zusammen zwanzig 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) wonach 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 Ehrligs, Flöss, Tanz und Gspann nie getötet werden. Dagegen tötet Trenta den Gnueg (16-21).



Endlich ein
Hörgerät wo's
hingehört
... in's Ohr

Fragen sie ihren Hörgeräteakustiker
mit eidgen. Fachausweis.
Vertragslieferant
AHV-IV-MV

Frongartenstrasse 8
Tel. 071/22 22 03
9000 St.Gallen



WALTER KURER

HÖRGERÄTEPRAXIS & AUDIOMETRIE — BRILLENOPTIK — ELEKTRONIK

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

Bewertung der Karten

Auch bei diesem Spiel ist die richtige Ausnutzung 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 Schlusspiel 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 gestrichen 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 *Ehrligs* ergibt 3 Striche,
3. Der *Gspan* und *Trenta* je 2 Striche,
4. *Flöss*, die *Braut*, der *Tanz* und der *Gnueg* 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 *Gnueg* tötet das Höhere je die Niedere,
4. Die *Trenta* tötet den *Gnueg*,
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 hier abgedruckten Karte.

1. *Gspan* 10 (ev. 20 *Gnueg*), 2 resp. 3 Striche.
2. *Trenta*, 2 Striche.
3. *Belli* (und ev. 20 *Gnueg*), 5 resp. 6 Striche.

4. *Flöss**trenta* 2 und 1 = 3 Striche.
5. Nur 20 *Gnueg*, 1 Strich.
6. 17 *Ehrligs* (ev. 17 *Gnueg*), 3 resp. 4 Striche.
7. *Grosse Herisau*, 5 Striche.
8. *Tanz**trenta*, 2 und 1 = 3 Striche.
9. *Gspan**trenta*, 2 und 2 = 4 Striche.
10. Der *Jung* (und ev. 20 *Gnueg*), 3 u. 1 = 4 Striche.
11. *Brauttanz* (und ev. 20 *Gnueg*), 2 u. 1 = 3 Striche.
12. Der *Bläss* (und ev. 20 *Gnueg*), 3 u. 1 = 4 Striche.
13. *Kleine Herisau*, 3 und 2 = 5 Striche.
14. 17 *Tanz* und *Gnueg*, 1 und 1 = 2 Striche.
15. *Tanz* und *Gnueg*, 1 und 1 = 2 Striche.
16. *Gspan-Trenta*, 2 und 2 = 4 Striche.

Wenn nun zwei Personen anhand dieser Erklärungen das Spiel mit den Karten üben, so werden sie es bald los haben. Wir wünschen dieser Kombination, auch in andern Landesteilen, eine recht grosse Verbreitung.



Es entsetzt mich zu denken, dass die Gegenwart, die wir heute leben, der Spiegel sein wird, in dem wir uns später wiedererkennen werden; und dass wir aus dem, was wir gewesen sind, erkennen, wer wir sind.

André Gide



Lüftung – Wärme

Seit Jahrzehnten
für die Land-
wirtschaft

AIRIA WÄRMUNGSTECHNIK

K. Schütz, 8580 Amriswil
Telefon (071) 67 24 26