Zeitschrift: Appenzeller Kalender
Band: 268 (1989)

Artikel: Das Trentaspiel
Autor: [s.n.]
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-376715

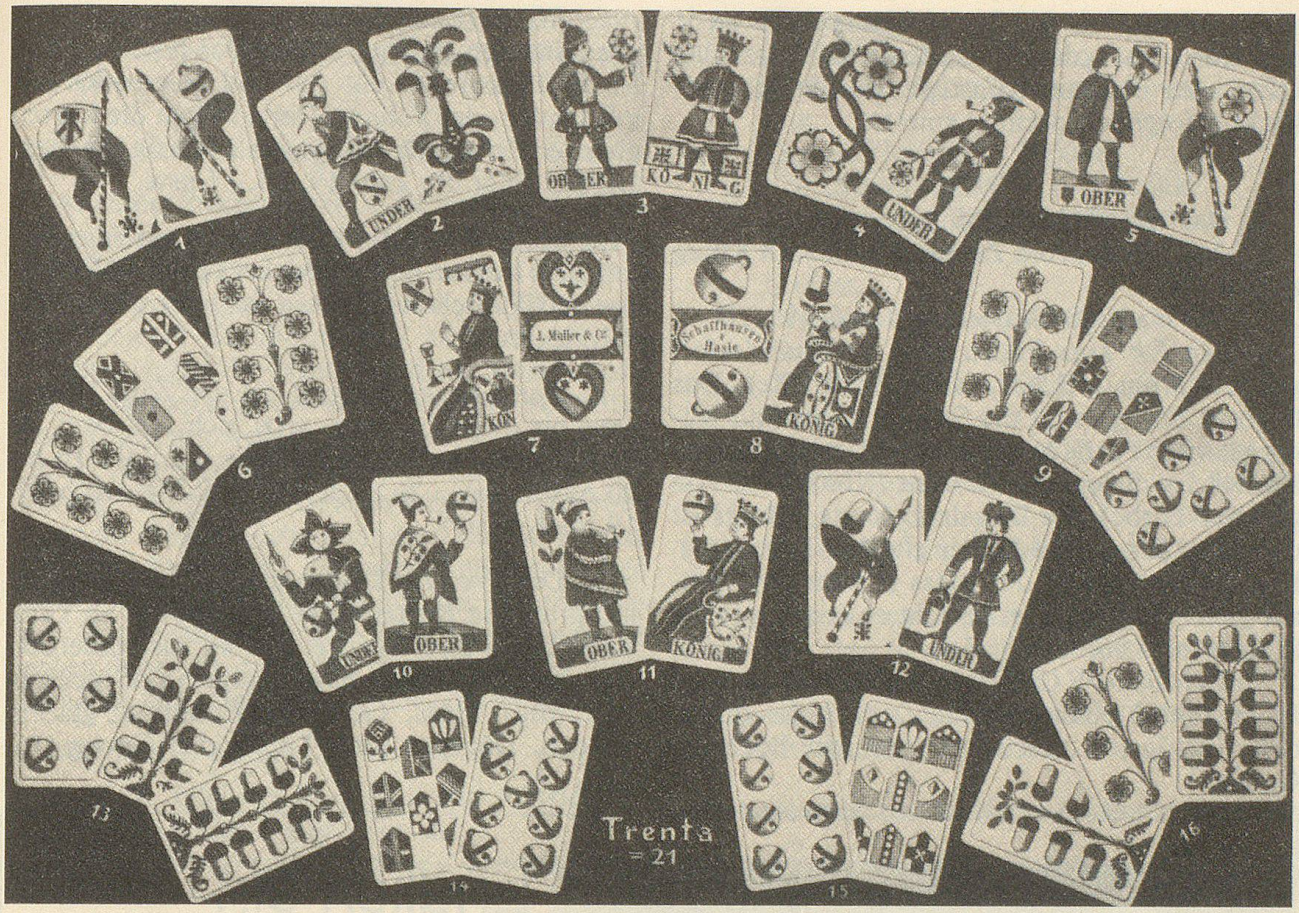
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



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 Schweizersöldner 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

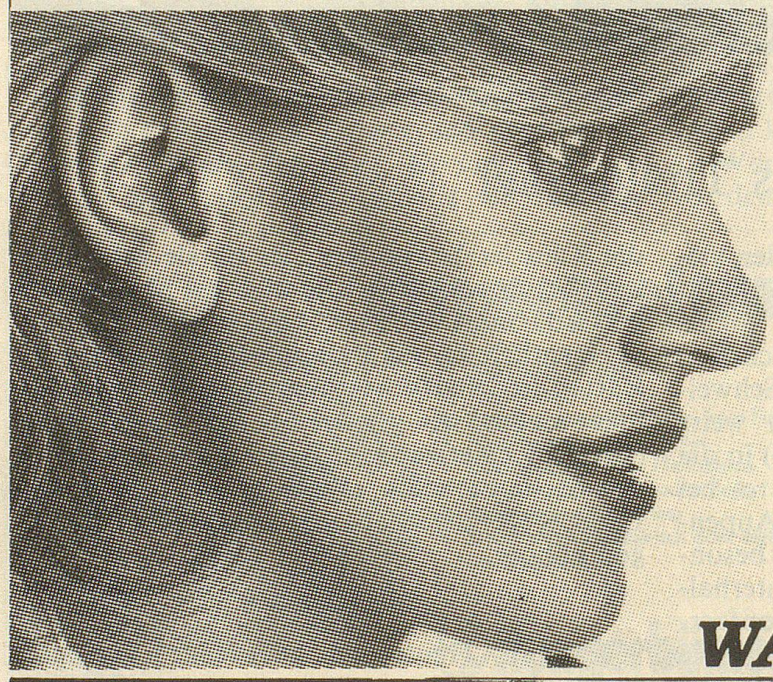
1. Beim Trentaspiel hebt die «Vorhand» rechts ab.

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 Flösstrenta 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 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 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 Erligs. 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. Flösstrenta 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. Tanztrenta, 2 und 1 = 3 Striche.
9. Gspantrenta, 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*