

**Zeitschrift:** Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde

**Band:** 4 (1914)

**Heft:** 6

**Rubrik:** Gut gegen Überbeine

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 17.11.2024

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

### Gut gegen Überbeine.

Eine alte Dame in Basel nannte mir auf der ärztlichen Praxis, als von Überbeinen die Rede war, das folgende alte Heilmittel:

Der Träger des Überbeines wartet so lange bis er einem Brautpaar begegnet. Dann blickt er das Brautpaar an, reibt sein Überbein und spricht:

„I wott doch, daß die si Zwai  
Hätte mi Zberbai!“

Basel.

R. D.=S.

### Ausdrücke beim Kartenspiel Jaß im Baselland.

(vgl. Schweizer Volkstunde 4, 32.)

Mit den Worten: „Es Bättbüechli, aber eis mit 36 Site“, wird der Wirt aufgefordert, die Spielkarten zu bringen. Hebt beim Ermitteln der beiden Spielparteien ein Mitspielender ein Aß, eine „Sau“, ab, so werden ihm die Karten mit der Bemerkung zugeschoben: „D'Sau gits, Vatter gib's du“. — „Die erschi (die erste der dem „Stoß“ entnommenen Karten) isch e Trumpf“, prophezeit man beim „Schmausjaß“. — „Bisch katholisch?“ will sagen: Hast du viel Kreuze. — „D'Händ drus, 's git e Herenässe“ oder „Das frässe d'Geisse gärn“ oder „Dä cha men eso lo“, meint der, der einen besonders fetten Stich macht. — Will ein Spieler seinem Partner bedeuten, er möge mit Trumpf stechen, ruft er ihm zu: „Hau ere-n-eini!“ — „Haar oder dar!“ bekräftigt der, der eine besonders wertvolle Karte wagt, die eventuell vom Gegner „überstochen“ werden kann. — Wer eine Karte wegwirft, die nachher noch einen Stich gemacht hätte, „het verheit“ oder „vergheit“. — „Schmire und salbe hilft allethalbe“, bedeutet für den Partner, daß er eine vielzählende Karte, beispielsweise einen Zehner auflege, „schmire“. — Ein ungeschickter, nicht berechnender Spieler wird gefoppt: „De spilsch wie ne Schnyder.“ — „Das het si guet gmeßget,“ schmunzeln die, die mit ihren Karten mehr erreicht, als sie gehofft. — Mißmutig sagt der, dessen Karten anhaltend ungünstig: „Es haßt mi, i chum nüt as Brättli (minderwertige Karten) über.“ — Dagegen fragt man den, der besonders „Gfell“ hat: „Hesch Chrottehoor im Sack?“ — „Si (die Karten) sy vom Armenerziehverein,“ gibt der spottend zur Antwort, den man nach seinen Meldekarten fragt, wenn diese minderwertig, „chlei“ sind. — „I ha nüt z'Wyse und nüt uf-im Hauestei“ (gemeint sind die kleinen Dörfer Wiesen und Hauenstein), sagt man im Oberbaselbiet, um damit darzutun daß die betr. Karten weder zum Melden („Wyse“), noch zum Stechen („Hau“), etwas taugen. „Eini oder e Echyt Holz,“ ruft man dem zu, der allzulange zaudert. — „Stich!“ fordert der eine auf. Besitzt sein Partner keine entsprechende Karte, gibt er zurück: „Mit im Füdle, wie d'Wäspi“ oder „Berischt muesch hesch üb d'chöntsch“ oder „Änen am Rhy isch hadisch.“ — „Gschtoche dä Bock, worum got er ins Ehrutt,“ lacht der, der einen vermeintlichen „Bock“ absticht. — „Dasch e Hättle!“ sagt der Ausspielende, wenn er seinen Partner veranlassen will, mit Trumpf das Stechen des Gegners zu verhindern. — „Hinderzimatsch“ wird beim „Schieber“<sup>1)</sup> ein Matsch zu Ungunsten der den Trumpf bestimmen-

<sup>1)</sup> Der „Schieber“ ist ein Jaß, bei dem jeweilen die Partei, die das Spiel nicht ausgibt, den Trumpf bestimmen darf. Kann nun der eine infolge ungünstiger Karten das „Trumpfrecht“ nicht ausüben, so fordert er seinen Partner dazu auf, er „schiebt“.