Zeitschrift: Appenzeller Kalender

Band: 217 (1938)

Artikel: Das Trenta-Spiel

Autor: P.S.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-375046

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

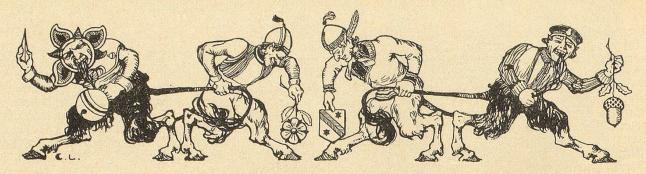
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 23.10.2025

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



Das Trenta-Spiel.

Vorwort.

Wie das Schachspiel sind auch die Kartens piele im fernen Osten beheimatet, letztere wahrscheinlich in China und Japan, wo schon frühe besmalte Holzs und Elsenbeintäselchen zum Spielen benutzt wurden. Die Araber, die in Spanien eine hohe Kultur geschaffen hatten, berwendeten seit dem 14. Jahrhundert Karten, schusen bestimmte Thyen und stellten Spielregeln auf. Bon Spanien auß vershreiteten sich die Kartenspiele sehr rasch über anne breiteten sich die Kartenspiele sehr rasch über ganz Europa. Schon 1376 sinden wir sie in Florenz erswähnt, 1377 in Deutschland, 1379 in Belgien. Der Schatzmeister des französischen Königs Karls VI. läßt 1392 einem Maler für drei Spiel Karten in Gold und Farben eine größere Summe auszahlen. Ein Mönch, Johannes von Rheinfelden, erwähnt das Mönch, Johannes von Kheinfelden, erwähnt das Kartenspiel etwa zur gleichen Zeit in einer gelehrten Abhandlung, und in den deutschen Städten Ulm, Augsburg, Nürnberg bildeten die Kartenmaler eigene Innungen. In mannigfaltiger Weise wurde das Kartenspiel in Italien unter dem Kamen Tarocco (auch ein arabisches Wort!) ausgebildet; es gab einen lombardischen, venezianischen, Bologneser Tarock. König, Königin und zwei Kitter mögen aus dem Schachspiel übernommen sein, dazu kommen bloße Zählkarten und schließlich solche mit allerlei farbigen Sujets wie Jagdszenen, Vierfüßler, Bögel, Blumen, Menschen, die wahrscheinlich einem alten Kinderspiel entstammen, das, gleich heutigen ähnlichen Spielen, entstammen, das, gleich heutigen ähnlichen Spielen, Unterhaltung und anschauliche Belehrung zu ver-binden strebte. Auch Säbel, Becher, Stöcke sinden sich. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts treten Herz, Schelle, Blatt, Eichel auf; neue Figuren verdrägen ältere; die Jahl der Karten eines Spieles schwankt zwischen 48 und 60 und wird später reduziert, meist auf 36. Die französsische Gesellschaft des 17. und 18. Jahrhunderts spielte leidenschaftlich Karten; Ausdrücke wie Trèste, Bique usw. erinnern an diese Beit, wo die französsischen Spiele und Gesellschaftsstarten ist über die ganze Erde perhreiteten Spiele formen 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 handsgezeichnet und semalt; 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. Insfolge der raschen Abnühung sind Spielkarten recht vergängliche Dinge, und solche aus alter Zeit geshören 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 Zeugsnis des Johannes von Kheinselden beweist. Die alten Eidgenossen klopsten in ihren Feldlagern wenn auch noch nicht das heute beliebteste Nationalspiel, den Jaß, der vielleicht aus den Niederlanden stammt, so doch andere ähnliche Spiele. Das Keislausen, das die Schweizer in sast alle Staaten Europas führte, brachte sie mit allen möglichen Kartenspielen in Bestührung, die, in die Heimat verpflanzt, dort mehr oder minder starke Abänderungen und Kombinationen erlitten.

Das Spiel mit den 36 Karten, mit all den vielen Rombinationen, ist zum beliebtesten Nationalspiel der Schweizer geworden. Eine solche Kombination, und zwar eine der gemütlichsten, stellt das Trentas piel dar, das ehemalige Schweizersöldner aus fremden Landen (man weiß nicht genau von Neapel oder der Türkei), in die Ostschweizersöldner aus seine der der Türkei), in die Ostschweiz verpslanzt haben. Seute 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 sremden Zuschauer dieses Spiel wegen den vielen Namen, die dazu gesprochen werden können, sür ganz schwer haleten und daher staunend die Künstler bewundern, als ob sie geheimnisvolle Zauberer wären und über ein phänomenales Gedächtnis versügen. Dem ist nicht so, da es ja eigentlich nur ein Zusammensetzspiel mit den Karten ist. Vielsach 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 Gesmütlichseit beitragen könnte.

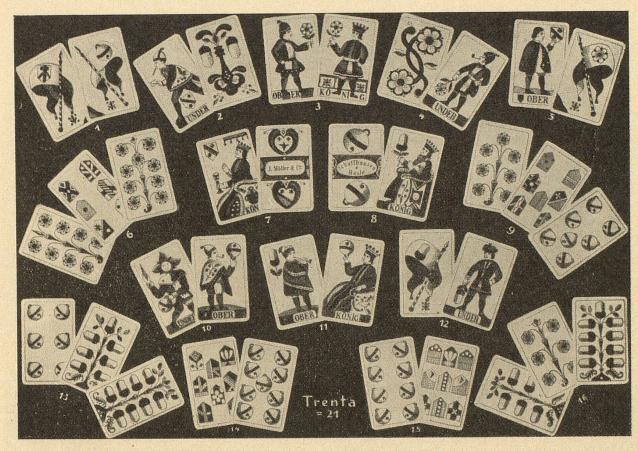
g

ş

Allgemeines.

1. Beim Trentaspiel hebt die "Borhand" 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 Borschlag kann man bei ganz günstiger Kartenlage vielleicht erfolgreich dreimal spielen.

Werte.

5

r

1

1

r

D

BI

3 = =

n e

3

n

),

Bes

3

i

1. Das Aß zählt 11 Kunkte. 2. Alle Karten vom Zehner bis und mit König zählen 10.

3. Die niedrigen Karten zählen 6 bis 9.

4. Ein Ehrligs bilden zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Stricke). Das höchste Ehrligs (Belli) sind die Stöcke: König und Ober gleischer Farbe (5 Stricke). Das zweithöchste Ehrligs ist die große Herisau (König und Af gleicher Farbe) (5). große Herisau (Konig und Ag 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 Siehner 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. Klöß (1) sind zwei nicht auseingnberfolgende

6. Flöß (1) sind zwei nicht auseinandersolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste Flöß ist die Flößetrenta mit Aß und Ober oder Aß mit Under oder Zehner. Dann folgen die Karten gleicher Farbe, die zusammen 20 ergeben. Darauf folgt die Zahl 19,

18, 17 usw. 7. Einen Tanz (1) bilben zwei aufeinanderfolgende Karten mit ungleicher Farbe, fo Rosenaß

und Cichelkönig, sonst ift alles gleich wie bei Flöß.

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

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

10. Die Braut (1) bildet Ober und König unsgleicher Farbe. Sie kann nur mit dem Belli entsammentet werden.

wertet 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 übertrumpsen (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 Kunkte oder mit 12 Kreuzen mit oder ohne Bellisbollen oder Herisau. Da lettere nur bei entsprechender Borweisung gestrichen werden können, so gehen dabei oft, trotdem man schon 60 Punkte gemacht hat, die Gewinnchancen verloren. Wir zählen nochmals auf:

1. Belli, höchstes Chrligs, ergibt 5 Stricke. 2. Das Chrlig ergibt 2 Stricke.

3. Der Gspan und Trenta je 2 Striche.

4. Flöß, die Braut, der Tang und der Gnueg je ein Strich. Man merke sich weiter:

Chrligs tötet Flöß und Tanz. Der Belli tötet die Braut.

3. Bei Ehrligs, Gipan, Flöß, Tang und Inneg tötet

das Höhere je das Niedere. Die Trenta tötet den Inueg.

Der Belli ist das höchste Ehrligs. Er tötet also auch das Chrligs in der großen Herisau.

Ein guter Trenter behält sich für das zweite Ausspiel, wenn möglich, zwei Wählungen vor, was mei= stens sehr wertvoll ift.

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

1. Gspan 10 (ev. 20 Gnueg), 2 resp. 3 Striche. Trenta, 2 Striche.

Belli (und ev. 20 Gnueg), 5 resp. 6 Striche. Flößtrenta 2 und 1=3 Striche.

5. Nur 20 Inneg, 1 Strich.

6. 17 Ehrligs (eb. 17 Gnueg), 3 resp. 4 Striche.

Große Herisau, 5 Striche.

Tanztrenta, 2 und 1 = 3 Striche. Gspantrenta, 2 und 2 = 4 Striche.

10. Der Jung (und ev. 20 Gnueg), 3 u. 1 = 4 Str.
11. Brauttanz (und ev. 20 Gnueg), 2 u. 1 = 3 Str.
12. Der Bläß (und ev. 20 Gnueg), 3 u. 1 = 4 Str.
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 Stricke.

16. Gspan-Trenta, 2 und 2 = 4 Stricke.

Wie es einem noch mit dem letzten Strick 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 Gnueg mit $2 \times 6 + 8$ an. Der andere tötet seine Vorzeigung mit Gspantrenta $3 \times 7 = 21$ und konnte demnach 4 Striche auswischen. Dann wies der erste den Bläß mit Gnueg, 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 Erklä-rungen das Trenta-Spiel mit den Karten üben, so werden sie es bald loshaben. Wir wünschen diesem Spiel auch in anderen Landesteilen eine recht große Berbreitung.

En Keiweg mit Kindernisse.

Humoreste in Toggenburger Mundart von I. Hartmann-Scherrer.

Dä Grebe=Goris ist grad am Znüniesse gsi, wo da Umesäger cho ist. Mit em Inlinder i der Hand ist er i dä Stubetür hine gstande ond hät i salbigsvollem Ton sis Sprüchli gseit: "Es ist da Abraham Meier gstorbä, die Hinterlassene möchtet bitte, ihm die lett Ehr z'erwiese, em Fritignomittag em eis vo Huus." "Jo, jo, 's ist em wohl gange, em Abraham, ond sine Lüte derzue, er ist efang alt ond obhülfli gsi," hät dä Wäli-Hanesli no gmeint.

Da Grebe-Goris ift in Chafte hindere ond hat a Gläsli gholt. "Magst no ä Schnäpsli, Hanesli?" Dä Hanesli hät's gern agnoh, es sig ä choge Chelti, me mög 's Uufwärme 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 Umefäge cho ist, ond mit em Brale hat er d'Hauptsach vergesse. Erst woner a Stuck vom Hus eweg gsi ist, hand's em grüeft, a wem er eigetli heb wöle umefäge. Dä Hanesli het's no lang beelendet, daß die Sach so under d'Lüt cho ist, es ist em aber 's erst= ond 's lett=

mol passiert. "Aber gell, Later, hockst denn nöd ume im schwarze Gwändli ine," hat '3 Grebe-Gorisse Frauli gseit, wo sie em Ma vor em Goh dä schwarz Frack bürstet hät. Dä Goris hät dä Inlinder ufgleit ond gmeint: "Jo, i di ämel alemol no wieder öppe cho." 's Kathrili hät e chli gsüfzet: "So, öppe früener oder spöter, dä Galis Köbeli wird wohl an a d'Beerdigung cho, denn

chamer's öppe denke, wie's got." Dä Grebe-Goris ond dä Galis Köbeli sind denn

au würkli zämecho, hend em Meiers Abraham die lett 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 Ahnlichs 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 eim Stuck sind's leider enand schüli ähnlich gsi: sie sind nüme gschwind fortcho, wenn's emol ame Ort asghocket gsi sind, ond 's Grebe-Gorisse Kathrili ond s Gali Köbelis Amergret hend sie scho lang müesse dragwene, elei iz'schlofe, wenn d'Mane i Gschäfte hend müesse is Dorf.

D' "Trurlüt" 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 useghöcklet. Sie hend gfunde, viel chälter als jet chäm's nüme 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 da Goris ist da Meinig gsi, er wöll lieber a z'großi Nase als zwei dere Chabisblätter wie er heg.

Oppe um die Zehni hend's d'Sunnewirti uses gschickt go luege, öb da Moo scho schine ond öb's no so chalt gsi, ond die ist inecho mit em Bricht, dä Moo sig grad ufgstande, aber chalt ond hähl sig's wie en tuusig. Sie sölet bitti Sorg ha uf em Heiweg. Sie