

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

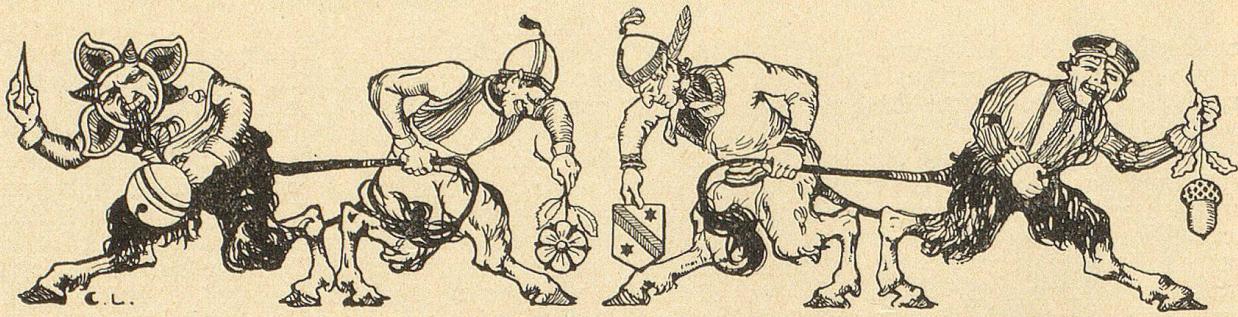
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 31.12.2025

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



Das Trenta-Spiel.

Vorwort.

Wie das Schachspiel sind auch die Karten Spiele 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 Spiel Karten 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 Kartenmaler 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, Bögel, Blumen, Menschen, die wahrscheinlich einem alten Kinderpiel 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 Trefle, Pique 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 farbiert. Infolge der raschen Ablösung sind Spielkarten recht vergängliche Dinge, und solche aus alter Zeit gehören zu den größten Seltenheiten und werden von Sammlern sehr gesucht und teuer bezahlt.

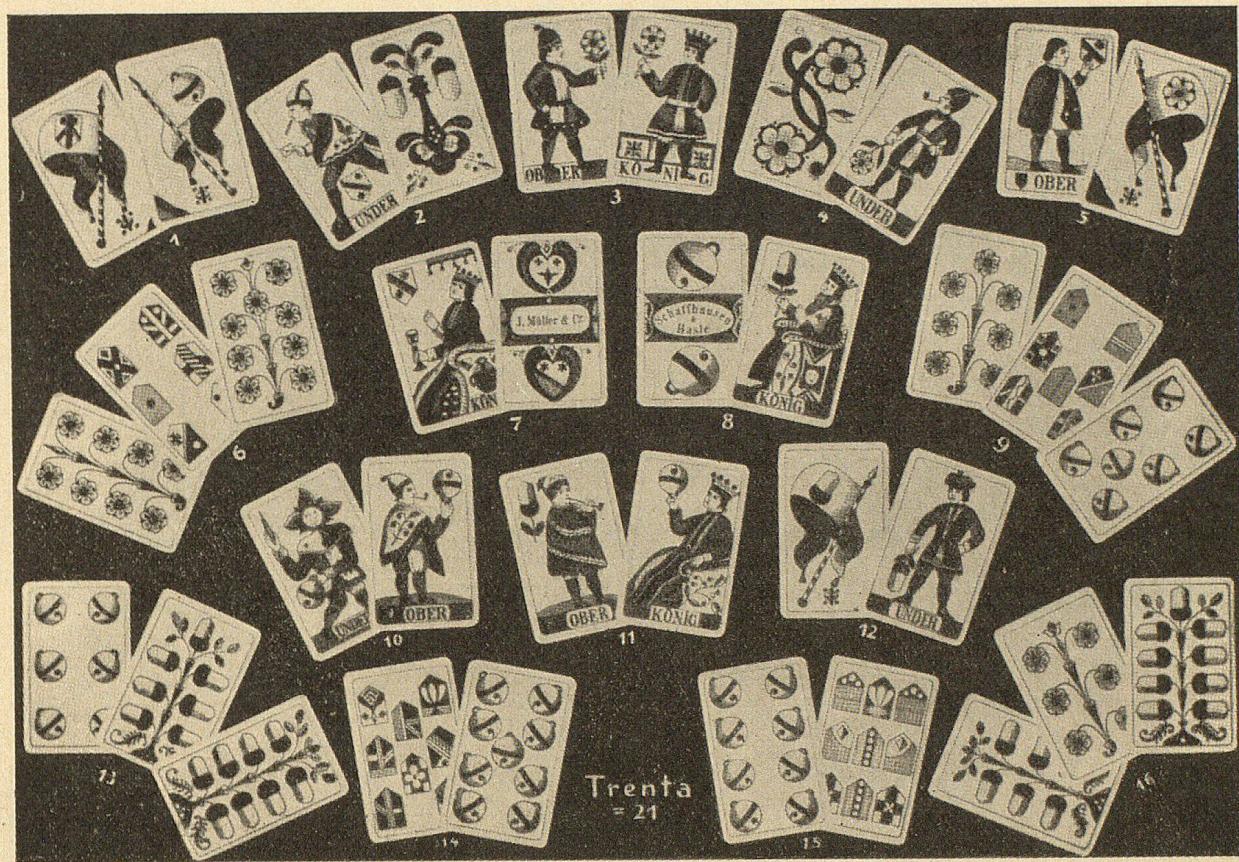
In die Schweiz drangen die Kartenspiele aus den umliegenden Ländern schon früh ein, wie das Zeugnis des Johannes von Rheinfelden beweist. Die alten Eidgenossen klopften in ihren Feldlagern wenn auch noch nicht das heute beliebteste Nationalspiel, den Tafz, der vielleicht aus den Niederlanden stammt,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

N.

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 Kopfschmerzen gespielt werden kann, obwohl 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 Zusammensetzungsspiel mit den Karten ist. Vielleicht 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.

Allegemeines.

1. Beim Trentaspiel 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 **Aß** zählt 11 Punkte.
2. Alle Karten vom Böhner bis und mit König zählen 10.

3. Die niedrigen Karten zählen 6 bis 9.

4. Ein **Chrligs** bildet zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Striche). Das höchste Chrligs (Belli) sind die Stücke: König und Ober gleicher Farbe (5 Striche). Das zweithöchste Chrligs ist die große Herisau (König und Aß gleicher Farbe) (5). Das drittgrößte Chrligs ist der Jung (Ober und Under gleicher Farbe) (3). Das viertgrößte ist der Bläß (Under und Böhner 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. **Flöz** (1) sind zwei nicht aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste Flöz ist die Flöztrenta mit Aß und Ober oder Aß mit Under oder Böhner. 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 Flöz.

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) (worauf das Spiel genannt ist) muß die Kartenwerte 21 ergeben. So kann sie sich aus zwei bis drei Karten zusammensezzen. Sie kann, wenn man ansagt, im Gegensatz zu Chrligs, Flöz, 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 Schlüßspiel kommt es gar oft auf nur wenige Striche an, so daß die im Spiel vergessenen Flöz 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 Chrligs, ergibt 5 Striche.
2. Das Chrlig ergibt 3 Striche.
3. Der Gspan und Trenta je 2 Striche.
4. Flöß, die Braut, der Tanz und der Gnuig je ein Strich.

Man merke sich weiter:

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

Ein guter Treter 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 Gnuig), 2 resp. 3 Striche.
2. Trenta, 2 Striche.
3. Belli (und ev. 20 Gnuig), 5 resp. 6 Striche.
4. Flößtrenta 2 und 1 = 3 Striche.
5. Nur 20 Gnuig, 1 Strich.
6. 17 Chrligs (ev. 17 Gnuig), 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 Gnuig), 3 u. 1 = 4 Str.

11. Brauttanz (und ev. 20 Gnuig), 2 u. 1 = 3 Str.

12. Der Bläß (und ev. 20 Gnuig), 3 u. 1 = 4 Str.

13. Kleine Herisau, 3 und 2 = 5 Striche.

14. 17 Tanz und Gnuig, 1 und 1 = 2 Striche.

15. Tanz und Gnuig, 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 an sagen, der andere 9 Striche und den Bellisbollen dazu. Nun sagte er Gspan und Gnuig 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 Gnuig, 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 lohaben. 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 gfü, wo dä Umesäger cho ist. Mit em Zylinder i der Hand ist er i dä Stubetur hine gstande ond hät i salbigsvollem Ton fis Sprüchli gseit: „Es ist dä Abraham Meier gtorbä, die Hinterlassene möchtet bitte, ihm die lezt Chr z'erwiese, em Fritignomittag em eis vo Huus.“ — „Jo, jo, 's ist em wohl gange, em Abraham, ond sine Lüte derzue, er ist esang alt ond obhüfli gfü,“ hät dä Wäli-Hanesli no gmeint.

Dä Grebe-Goris ist in Chaste hindere ond hät ä Gläsli gholt. „Magst no ä Schnäpsli, Hanesli?“ Dä Hanesli hät's gern agnöh, es sig ä choge Chelti, me mög 's Uufwärme scho verlide. Er ist fröh gfü, 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'Hauptsach vergesse. Erst woner ä Stuck vom Hus eweg gfü 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 lezt mol passiert.

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

Dä Grebe-Goris ond dä Galis Käbeli sind denn

an würkli zämecho, hend em Meiers Abraham die lezt Chr erwiese ond sind as Totemohl iglade worde. 's ist wäfer chalt gfü ond sie hend's gern agnöh, ond die warm Suppe ond dä guet Wy 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 gfü, händ viel Bech ond Bode gha ond beid ä grozi Familie, ond sind vor ä paar Jöhre Schwäher worde. I eim Stuck sind's leider enand schüli ähnlich gfü: sie sind nüme gschwind fortcho, wenn's emol ame Ort aghocket gfü sind, ond 's Grebe-Gorisse Kathrili ond 's Galis Käbeli 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 usbroche, 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 usgehöflet. Sie hend gfund, viel chälter als jez 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 Käbeli hät dä Goris uszoge weg dä lange Nase, ond dä Goris ist dä Meinig gfü, er woll lieber ä z'grozi Nase als zwei dere Chabisblätter wie er heg.

Öppe um die Zehni hend's d'Sunnewirti usgeschickt go luege, öb dä Moo scho schine ond öb's no jo chalt gfü, ond die ist inecho mit em Bricht, dä Moo sig grad usgstande, aber chalt ond hähl sig's wie en tuusig. Sie fölet bitti Sorg ha us em Heiweg. Sie