

Spiel und Sport.

Gratis-Beilage zur Thorer Zeitung.
Verlag von Ernst Lambert in Thorn.

Nr. 5.

Monat Oktober.

1889.

Die Dame oder der Tiger?

Eine hübsche Frage, die Herr Windler-Tannen-berg eronnen hat, stellen wir in Nachstehendem unseren freundlichen Lesern, und insbesondere unsern liebenswürdigen Leserinnen, zur Beantwortung:

Ein halbwilder König entdeckt das Liebesverhältnis seiner Tochter zu einem Hösling niederen Grades, einem schönen kühnen Jüngling, und anstatt Richterpruch aus eigener Macht über Leben und Tod zu üben, ruft er ein Gottesurtheil an. In eine Arena münden zwei Thore. Hinter der eichenen Wand des einen ist ein reisendes Thier, ein Tiger, verborgen, das den Jüngling zerfleischt, tödtet; hinter der andern ein blühend schönes Mädchen, auf welches die Prinzessin Grund hatte, eifersüchtig zu sein und dem der Jüngling sofort angetraut werden soll, wenn er die richtige Thür wählte.

Die Königstochter sitzt neben ihrem Vater auf dem Throne, der Geliebte erwartet von ihr einen Wink und empfängt ihn. Nach und bestimmt läßt sie den rechten Arm sinken. Der Jüngling schreitet zum Thore rechts.

Was findet er: Die Dame oder den Tiger?

Die besten Antworten, welche bis zum 15. November bei der Redaktion eingehen, werden wir in der Dezember-Nummer veröffentlichen.

Marburg an der Lahn.*)

(Mit Illustration.)

Die Lahn hat es nicht nötig, nur an den unlöschbaren teutonischen Durst der Deutschen in jenem bekannten Liede „Es steht ein Wirthshaus an der Lahn“ zu appelliren, um sich mit ihren mannigfachen Reizen in's Gedächtniß aller Landschaftsfreunde zu rufen. — Es steht und blüht

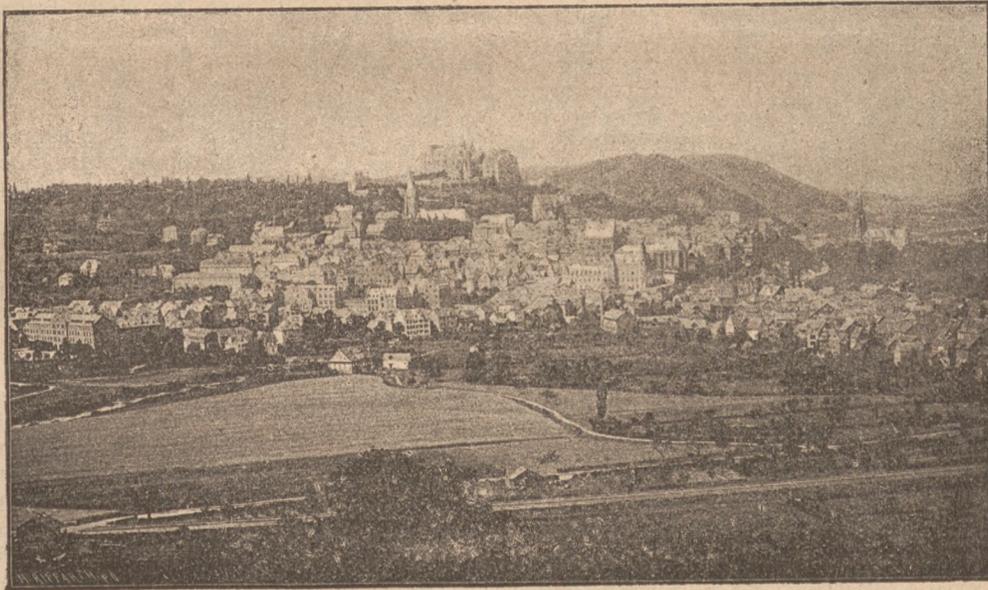
*) Ist die Reisezeit auch vorüber, so werden die Touristen sich wohl auch jetzt für die Städte- und Landschaftsbilder, welche wir ihnen vorführen, interessieren. Der Umsichtige beschäftigt sich ja zeitig voraus mit seinen Sommertouren, um zur schönen Reisezeit gerüstet zu sein.

außer diesem vielberufenen und besungenen Wirthshaus noch manch anderes an der Lahn, was der Verherrlichung werth ist. Vor Allem die Stadt, schreibt R. Gisbert im Tourist, welche seit je in Verbindung mit diesem Flußnamen genannt wird, Marburg mit seinem altherwürdigen hochragenden Schloß und der Kirche der heiligen Elisabeth, die Stadt Philipps des Großmüthigen, die Stätte des berühmten Religionsgespräches.

Es giebt noch ein anderes Marburg, in den österreichischen Landen, die zweitgrößte Stadt der Steiermark. Dies Marburg liegt an der Drau in einer prächtigen Berglandschaft, welche das reben- und walddreiche Bachergebirge bildet. Die Gegend des steirischen Marburg ist dem großen Touristenvolke besser bekannt, als die des Marburg an der Lahn, denn jene Stadt liegt auf der Südbahn-Strecke Wien-Triest, an der großen Touristen-

die Meinung ausgesprochen, daß die ganze Art des Landschaftsbildes, welches Marburg gewährt, zumal in monderhellsten Sommernächten, an jene Bergpanoramen gewährt, welche man im italienischen Tirol, etwa auf der Strecke zwischen Brixen und Ala, oft zu schauen bekommt. Und gar die kühne Lage des auf den Burgfels hinaufgebauten und in wildackiger Höhe hängenden Städtchens erinnerte mich immer und immer wieder an die pittoresken Felsenstädtchen des Albaner Gebirges bei Rom. Die Landschafts- und Naturfreunde sollten nicht an Marburg vorbeifahren, wie dies so oft geschieht, sie sollten, wenn sie ihr Weg vorüberführt, hier einige Augenblicke rasten, um das landschaftlich und geschichtlich Interessante Marburgs wenigstens zum Theil kennen zu lernen. Und sie finden Beides in Fülle. Die hochgetürmte Marburg, nach welcher die Stadt ihren Namen hat, erzählt ihnen

von der Blüthezeit der hessischen Landgrafen im frühen Mittelalter, die St. Elisabeth-Kirche, eine hervorragende Sehenswürdigkeit nicht nur Marburgs, sondern des ganzen Hessenlandes, zeigt ihnen eine Kunstblüthe deutscher Gothik aus dem dreizehnten Jahrhundert, wie sie in dieser Ursprünglichkeit, Reinheit und Vollendung kaum ihresgleichen hat, und das alte Rathhaus und die hochgiebeligen Häuser in den steil aufsteigenden Gäßchen zaubern Bilder mittelalterlichen Städtelebens vor das Auge des Beschauers. Was nun gar die touristischen Genüsse anbelangt, so bietet die nähere und weitere Umgebung Marburgs zahl-



Blick auf Marburg.

reiche Aussichtspunkte wunderlieblicher Art und prangenden Landschaftsmalerei. Da ist die Umgebung des die Stadt überragenden Schlosses zu nennen, dann Augustenruhe, eine Höhe nördlich der Stadt und eine weiter nördlich und höher gelegene „Kirchspitze“, mit einem Schutzhäuschen versehen. Das Profil der Stadt von Nordosten präsentirt sich am besten vom unteren Walbrande in der Nähe des Bahnhofes, vom Südwesten von der „Dreyersquelle“.

Heerstraße, welche jährlich von Hunderttausenden nach dem Süden Wallenden benutzt wird. Ich kenne beide gleichnamige Städte und stehe keinen Augenblick an, die landschaftlichen Schönheiten des oberhessischen Marburg denen des steirischen gleich zu stellen, ja in manchen Stücken, zumal hinsichtlich der pittoresken Lage, sie sogar höher zu stellen. Ist die Drau mächtiger und breiter, so ist die Lahn lieblicher und anmuthreicher, das hessische Marburg ist origineller, charakteristischer, als jenes andere. Ich war überrascht, in dem sehr lehrwerthen Buch „Sehenswürdigkeiten Marburgs und seiner Umgebungen“ von Wilh. Kolbe die Bemerkung zu finden, „der berühmte Verfasser des Lebens der heiligen Elisabeth, der vielgereiste Graf Montalambert, hat darum kein Bedenken getragen, unsere Gegend den anmuthigen Landschaften Italiens zur Seite zu stellen.“ Noch bevor ich diese Bemerkung gelesen, hatte ich oft in Marburg, wo mich glückliche Momente meines Lebens festhielten,

reiche Aussichtspunkte wunderlieblicher Art und prangenden Landschaftsmalerei. Da ist die Umgebung des die Stadt überragenden Schlosses zu nennen, dann Augustenruhe, eine Höhe nördlich der Stadt und eine weiter nördlich und höher gelegene „Kirchspitze“, mit einem Schutzhäuschen versehen. Das Profil der Stadt von Nordosten präsentirt sich am besten vom unteren Walbrande in der Nähe des Bahnhofes, vom Südwesten von der „Dreyersquelle“.

Das richtige Fahren der Pferde auf dem Gebiete der Plastik und der Malerei.

Fast alle Reiter-Statuen sehen wir in der Bewegung des „Schritts“.

Der Schritt ist bekanntlich die langsamste und bequemste Gangart des Pferdes.

Die Schenkelfolge des Schritts, d. h. die Reihenfolge, nach der die Füße beim Schrittgehen auf den Boden gesetzt werden, besteht darin, daß, wenn beispielsweise der rechte Vorderchenkel den Schrittgang beginnt, ihm der linke Hinterchenkel folgt, dann kommt der linke Vorderchenkel und den Schluß macht der rechte Hinterchenkel. Man hört also vier aufeinander folgende Tempos oder Aufritte.

Auf solche Weise erfolgt die Schrittbeziehung. Die Gliedmaßen lösen sich also eine nach der andern regelmäßig über Kreuz ab, und wollten wir uns jetzt nicht mit der Plastik und Malerei schrittgehender Pferde beschäftigen, so würden wir nachweisen, wie die Last des Körpers von dem einen auf dem anderen Schenkel abwechselnd übergeht.

Ist nun der Bildhauer nicht ganz eingeweiht in das eben Gesagte, hat er dieses nicht gründlich studirt, so wird es ihm natürlich immer schwer fallen, das Korrekte in den Pferdeschritt und somit in sein Bild hineinzulegen. Diejenigen Künstler auf diesem Gebiete, die selbst passionirte Reiter sind, haben den Vorzug des Kennens für sich und ihre Sport-Passion hilft ihnen über dieses Hinderniß hinweg.

Rueff bezeichnet nun mehrere berühmte gewordene Kunstwerke bez. des Schrittganges als eine nicht richtige Darstellung u. a.: „Den Centaur im Saale der Karpatiden des Louvre zu Paris, Marc Aurel oben an der Treppe des Kapitols, Reiterstatue vor der Kirche St. Francois de Paul in Neapel, Hautrelief auf dem Portal des Invalidenhotels in Paris, Paul I. in Petersburg, José I. auf dem Place de commerce in Lissabon, Wilhelm I. in Haag, Reiterstatue auf der pont neuf vor dem Schlosse in Stockholm, Karl August in Weimar, Friedrich der Große in Berlin, letztere vier können noch als kurzer Trab gelten, ebenso der große Kurfürst. Ganz verfehlt ist die Schrittbeziehung des Pferdes von König Wilhelm von Württemberg in Cannstadt, ebenso unrichtig bei Kurfürst Maximilian I. in Bayern, König Ludwig I. von Bayern in München, bei Ernst August in Hannover, Wellington in London, Friedrich Wilhelm III. in Berlin, bei Kaiser Josef II. und Fürst Schwarzenberg in Wien. Au dem Portal des Münsters in Konstanz geht der angeblich von Simon Haider auf der Thür als Hautrelief in Holz geschnitzte Esel des Joseph in ganz falschem Paß mit zu hoher Hebung des vorschreitenden Fußpaars, daß Pferd eines morgenländischen Königs daneben geht falschen Schritt und Christus reitet beim Einzug in Jerusalem einen Esel mit ganz unrichtiger Schrittbeziehung. Nichtig dagegen sind: Valbus Père in Neapel, Kaiser Franz in Prag am Molbau-Quai, die vier Pferde auf der St. Markus-Kirche in Venedig, das Pferd auf der rechten Seite des Sarkophags auf dem Grabmal von Albert I. dem Scaliger in Verona vom Jahre 1301, ebendasselbst eine Reiterstatue in der Kirche St. Anastasia vom Jahre 1303, Ludwig XIII. in Paris, Medall des Königs Wilhelm vom Hofbildhauer v. Hoyer zu Stuttgart. Ritz' Amozonengruppe zeigt, obgleich sie nur den Akt eines unterbrechenden Schrittes darstellt, das vollste Verständniß der Mechanik und Gewichtsvertheilung des Pferdes.

Unter den Malern ist es dem so korrekt zeichnenden Vater Albrecht Adam nirgends gelungen, einen richtigen Schritt zu geben, während die Söhne, Franz und Eugen, in einzelnen Pferden das Richtige trafen, der Enkel Emil dagegen hat meist richtige Schrittgeber, man sieht, er hat die Gangart richtig studirt, kann sich aber nicht von der Schule der Verwandten und anderer Meister emanzipiren. Niedinger, Klein, Krüger, Wölter, die vortrefflichen Pferde-maler fanden die richtige Darstellungsweise. Professor Steffel giebt das Pferd ganz korrekt in allen seinen genialen Bildern, die sich mit Recht der größten Anerkennung erfreuen. Ammon, Suerde, Heide, Etoir, Fleischhauer, Maier, sogar Kaulbach z. B. auf dem Bild der „Kreuzzüge“ im Treppenhause zu Berlin, zeigen nicht die richtige Auffassung des Schritts. Unter den Franzosen und Engländern

ist nur Meiffonier, so werthvoll auch sonst die Pferdebilder von Charles und Horace Vernet, von Landseer und Herring, als Künstler zu erwähnen, welcher mit vollem Verständniß den Schritt richtig darstellt, so auf dem interessanten Bilde „Napoleon 1812“, dann bei den Pferden in der „Schlacht bei Magenta“, in der „Cavalcadd“, in dem Bilde „Chemin faisant“. Ch. Thibaggeny hatte in Wien 1873 auf dem Bilde „Erntewagen“ ganz korrekten Schritt. Nach Duchouffet zeigen auch die französischen Maler Gerôme, Lewis-Brown Gurelier in ihren Werken ein gehöriges Verständniß für den Gang des Pferdes. Raphael hat in den Logen des Vatikans einen Esel gemalt, der mit Stützung auf das linke diagonale Fußpaar ganz korrekt im Schritt geht.“ Soweit Rueff als scharfer Kritiker.

Rueff, der berühmte Hippologe, dessen hinterlassene Werke noch der Nachwelt sein Wissen und Können verkünden und ihm ein unverwüthliches Denkmal setzen, wurde am 2. Juni 1820 in Stuttgart geboren, widmete sich in Tübingen dem Studium der Medizin und kam 1840 nach Berlin. Nachdem er die Welt durchkreist, um seine Kenntnisse zu bereichern, wurde er 1846 Lehrer der Zoologie und Thierheilkunde in Hohenheim und 1869 Direktor der Thierarzneischule in Stuttgart, wo er am 9. Oktober 1885 starb.

Gesellschaftsspiele.

Das Begegnen.

Nun sind alle die erhaltenden Spiele absolvirt. Im Waldschatten ist's kühl und sofortiges Stillstehen den ermüdeten Theilnehmern gesundheitlich schädlich. Da giebt's ein einfaches aber hübsches Uebergangsspiel vom wilden Tummeln zu festem Rathspiel oder Ruhen, es heißt das Begegnen.

Paarweise promeniren die Mitspieler zwanglos auf dem Spielplatz oder den Nachbarwaldwegen. Jedes Paar giebt sich zwei Blumen, Kraut- oder Baumnamen, und wenn zwei Paare sich begegnen, hält ein Tauschlustiger resp. eine Tauschlustige die entgegenkommende Gruppe mit der Frage an:

„Was wächst hier?“

Der Wortführer oder die Wortführerin des fragten Paares antwortet (nehmen wir einaus an):

„Rille und Meerrettig.“

Worauf der Frager entscheidet:

„Meerrettig ist mir lieber.“

Die mit diesem Namen bezeichnete Person hat sich hierauf dem Fragenden anzuschließen und die Uebrigbleibenden gehen ebenfalls zusammen weiter. Beide Paare müssen sich sofort neue Namen wählen und setzen Wanderung, Begegnen und Austausch fort. Es kommt bald vor, daß zwei Begegnende dieselbe Blumen- oder Baumbezeichnung führen. Ergiebt sich dies, so dürfen sich Beide für die Dauer des Spieles nicht mehr trennen; sie antworten den Fragern (nehmen wir an):

„Ghepaar Weilschen.“

Es ist klar, daß bei diesem Spiele geheimen Wünschen und Listern Selcher, die sich bei der Promenade im Grünen finden — und behalten wollen und ebenso den Gegenwärtigen erfinderischer Spaßvogel festes Terrain geboten ist.

Immer der Frager resp. die Fragerin des einen Paares und der Uebrigbleibende des andern hat die Namen neu zu wählen und es ist schon Manchem geglückt, seine periodische Partnerin, die nach der Hochzeit mit dem „Eckbaum“ scuzte, vorher an einen „Kohltrabi“ zu verheirathen. Das gab dann natürlich eine unglückliche Ehe und Ghepaar „Kohltrabi“ murt vielleicht beiderseits mit Johann d'Arc:

„Ach, es war nicht meine Wahl.“

Sie müssen aber aushalten. Oft werden Dame mit Dame, Herr mit Herr verheirathet, auch da hilft nichts, der Spielgott hat seine Launen. Die Blumen-, Kraut- und Baumnamen gauzrarer Art sind rascher erschöpft als man glaubt, und das Spiel eignet sich sehr, aus den Ghepaaren die Tisch-

paare für das Waldpiknik zu formiren. Einige Hagestolze und alte Jungfern, die übrig blieben, schlüpfen dann auch noch unter.

Wenn Herr A. und Fräulein B. sich gleich beim ersten Begegnen auf „Rose“, „Myrthe“ oder „Vergißmeinnicht“ verheirathen, so gilt das für einen unvorsichtigen Grad von Verliebtheit. Im Uebrigen sind groteske Gattennamen, wie „Nessel“, „Distel“, „Gurke“ bei jeder Probe ebenso ehelicherlich gewesen, wie die idealsten Frühlingsblüthen. Les extrêmes se touchent.

Würfelspiele.

Der todtgemeinte Droschkenkutscher. $a + b \times c$. Der erste Wurf zum zweiten addirt. Die Summe mit dem dritten multipliziert. Hoch gewinnt.

Biermamsell. Beim ersten Wurf zählen nur die geworfenen Eins, beim zweiten die Zweien, beim dritten die Sechsen. Hoch gewinnt. Man lehrt die „Biermamsell“ auch um („Anna, Bläse mal“). Beim ersten Wurf zählen die Sechsen, beim zweiten die Zweien, beim letzten die Eins. Niedrig gewinnt.

Touren mit einer beliebigen Anzahl Würfe und Würfel.

Der nackte Spaß. Vorhand nimmt einen Würfel in den Becher und stürzt denselben vor dem Nachbar zur Linken um, ohne ihn aufzuheben. Wer die Eins hebt, hat verloren. Auch wer sie unbesugt aufgehoben hat.

Der Schafskopf mit Fühlhörnern. Das Spiel geht um die Zecher der ganzen Gesellschaft. Es wird ein Schafskopf auf den Tisch gezeichnet, und die Rinde beginnt. Wer den niedrigsten Wurf hatte, macht vom Schafskopf einen Strich auf sich zu. Sind so viele Striche angekreidet, als Schoppen getrunken sind, so löst jedesmal derjenige Knobeler einen Strich aus, der den höchsten Wurf hat. Wer mit dem letzten Strich am Schafskopf hängen bleibt, hängt auch mit der Zecher.

Sturzwelle. Man nimmt zwei Würfel in den Becher und bemüht sich, die Zahl 7 zu werfen. Es wird ein gemeinschaftliches Glas Bier angefahren. Vier oder fünf Personen nehmen am Spiel Theil. Wer die erste 7 wirft, spricht die Worte: „Freue dich, es kommt eine Sturzwelle“ und trinkt den halben Schoppen leer. Wer die zweite 7 wirft, spricht die Worte nach und trinkt ein Viertel. Die dritte 7 erhält das letzte Viertel, und der vierte Spieler bezahlt das Bier. — Sind fünf Theilnehmer, so bekommt jeder der ersten vier ein Viertel. Man kann auch unter einer weit größeren Zahl von Theilnehmern knobeln, wobei immer frisches Bier, sei es in einzelnen Gläsern, sei es im Fiskushorn, angeschafft wird, und immer mit einem Schoppen angekreidet wird, wer die fünfte 7 wirft.

Kartenspiele.

Blinder Ramsch-Stat. Dies Kartenspiel für drei Personen wird nach den Regeln, die für das Ramsch-Spiel beim Stat gelten, gespielt. Wir setzen diese einfachen Regeln, die übrigens Jedermann leicht erfragen kann, als bekannt voraus. Ein Spiel, aus 32 Karten bestehend, wird verdeckt auf den Tisch ausgebreitet. Nachdem bestimmt worden, wer beginnen soll, dreht dieser eine Karte um und legt sie offen hin, Mittelhand deckt eine zweite auf, Hinterhand eine dritte. Ist die erste Karte durch eine höhere oder durch einen Waben gestochen, so spielt derjenige, der den Stich gemacht hat, aus den verdeckten Karten aus, andernfalls bleibt Vorhand am Stich. Zwei Karten müssen liegen bleiben. Wer die meisten Augen in seinen Stichen hat, hat verloren.

Posemuckeln. Die aus 32 Blättern bestehende Karte wird unter die Mitspielenden vertheilt. Werhand spielt aus, wobei entweder ausgemacht wird, daß ein Aß oder eine von Vorhand selbst zu

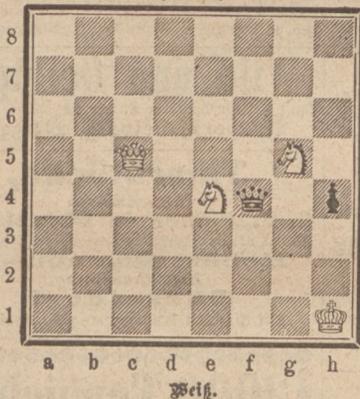
wählende Karte beginnt. Demnächst legt Vorhand die folgende niedrigere Karte ohne Rücksicht auf die Farbe ab, hierauf die weiter abwärts folgenden, so lange er die ununterbrochene Reihe besitzt, bis zur Sieben und nach der Sieben wieder vom As an abwärts. Fehlt ihm in der Reihenfolge eine Karte, so kann der Hintermann an seiner Stelle abzulegen beginnen und in gleicher Weise die anderen Spieler. Wer zuletzt noch Karten in der Hand hat, verliert.

Um den Alten. Die Kartenvertheilung erfolgt wie beim vorstehenden Spiel. Jeder Theilnehmer erhält so lange eine Karte, bis das Blatt ausgegeben ist. Vorhand spielt aus, die Karten stehen in der Reihenfolge As, Zehn, König, bis zur Sieben. Die Spieler müssen Farbe bekennen, nur wenn sie Farbe nicht haben, dürfen sie beliebig abwerfen. Es verliert, wer den „Alten“ aus dem Schafkopfspiel, den Eichel-Der (Kreuz-Dame) in seinem Stich erhält.

Allerlei Aufgaben.

Schachaufgabe

Nr. 5. von H. Lucas. Schwar. Nr. 5.



Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge matt. (Auflösung folgt in nächster Nummer.)

Auflösung der Schachaufgabe Nr. 4.

1. Da8—a3 1. Ke4—e3
2. Lb3—d1† 2K zieht
3. Dame setzt matt.

Falls Schwarz 1. f3—f2 zieht, dann folgt 2. Lb3—c2; wenn Schwarz 1. T nimmt d5 spielt, dann nimmt Le3 den T mit †. etc.

Quadraträthsel von J. Th.

Nachfolgende Buchstaben sind so zu ordnen, daß sie vertikal und horizontal gelesen ergeben

a	a	a	b
b	e	e	e
h	l	l	o
r	r	r	r

- in
1. Reihe: Einen Baum.
 2. " einen Nebenfluß der Donau.
 3. " eine Stadt in Baden.
 4. " einen spanischen Fluß.

Piquet-Aufgabe.

Wie müssen beispielsweise die Karten sitzen resp. fortgelegt werden, daß man 214 Points erzielt?

Sechshundschzig-Aufgabe.

B. hat Treff-As, Treff-Zehn, Treff-König, Treff-Dame, Pique-Neun, Coeur-Neun. Treff ist Trumpf. A. spielt aus und gewinnt. Welche Karten hatte er, und wie ist der Gang des Spiels?

Räthsel.

1.

Der Schneider thut's mit i,
Mit e erduldet es nie
An Dir und Deiner Ehre.
Und daß die Zeit erst wäre
Da es mit o uns flink umkreist
Ist ob des Christbaums allermeist
Der Kleinen Welt Begehre.

2.

Ersonnen bin ich für das Lob des Herrn,
Zu Andacht und Gebet rufft Du mich gern,
Nimm mir den Kopf und ich erscheine Dir:
Als Fürstentamm, als Flüsschen und als Thier;
Und köpft Du das Ge Köpfe noch einmal,
Schau ich hellglühend vom Gebirg in's Thal.

3.

Mit L schaut's diesen Augenblick
Dich tausendfältig an;
Mit R sorg't's, daß kein Mißgeschick
Dich überwältigen kann;
Mit V erscheint Dir's Lieb vertraut,
Wohl jedem schenkt's die Welt,
Und wer darauf mit W gebaut,
Der ward schon oft geprellt.
Bist Du bei diesem Rathstournir
Dein eigen R, so schau,
Daß unsre L's sofort anhier
Es melden Deinem V.

Somonym.

Ein Jeder will es doch um die, die's sind
Ward manche Thräne schon vergossen
Wer mir es thut, es gern thut und geschwind
Den hab' ich alsobald in's Herz geschlossen.

Auflösungen zu Nr. 4.

Auflösung der Skat-Aufgabe in Nr. 4.

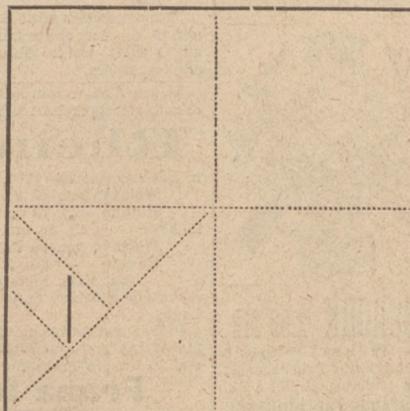
Grand Vorhand, Mittelhand, Hinterhand ist verlierbar, wenn die Treffs in einer Hand sitzen und auf die beiden Treffliche Careau-As und Zehn gewinnelt wird (gleich 42 Points). Es müssen allerdings auch die Coeurs zusammensitzen und auf den Stich (Coeur-König, Coeur-Zehn) Careau- resp. Pique-König gewinnelt werden (gleich 18 Points). Im Ganzen 60 Points.

Treffsolo in Vorhand ist unverlierbar, die Gegner können höchstens auf 47 Points kommen, wenn alle Trümpe in einer Hand, auf Treff-As Careau-As und auf Coeur-Zehn Careau-Zehn gewinnelt wird. In Mittel- und Hinterhand jedoch ist Treff-Solo verlierbar, wenn Coeur in der einen, Pique in der andern Hand zusammen sitzt und beide Farben, ehe der Spieler zum Trumpfziehen kommt, abgestochen werden.

Pique-Solo ist in Vor-, Mittel- und Hinterhand verlierbar, wenn der Gang des Spiels wie oben beim Grand ist.

Coeur-Solo in Vorhand ist unverlierbar, die Gegner können höchstens 42 Points bekommen, in Mittel- und Hinterhand wird der Spieler verlieren, wenn ihm Pique-As und Zehn gestochen wird.

Lösung der Scherz-Aufgabe in Nr. 4.



Die punktirten Linien bedeuten die Faltung, der bide Strich die Schnittstelle.

Kleine vermischte Nachrichten.

Das Briefmarkensammeln reicht, soweit es sich verfolgen läßt, gegenwärtig auf beinahe 30 Jahre zurück, und ebenso alt ist auch der Geschäftszweig, welchen dieser Sammeleifer im Gefolge hatte: der Handel mit gebrauchten Briefmarken. Vielfach begegnet man der Ansicht, daß die Passion des Briefmarkensammelns ihren Höhepunkt heutzutage bereits überschritten habe, diese Ansicht ist jedoch ganz irrig; es hat sich vielmehr gerade in den letzten Jahren der Briefmarkenhandel noch ganz bedeutend gesteigert. Welchen Umfang er gegenwärtig hat, geht z. B. daraus hervor, daß eine einzige Nürnberger Firma — allerdings eine der bedeutendsten in diesem Fache, die von Zechmeyer — in einem Jahre 23 Millionen Stück gebrauchte Marken, mit einem Gewicht von 1610 Kilo, im Großhandel eingeführt hat; ebenso hoch betraf sich die Ausfuhr dieser Firma.

Preise für Rennpferde in Amerika. Material erster Klasse kostet nach der Zusammenstellung eines belgischen Blattes in Amerika immer noch steigende fabelhafte Preise. Ein Deckhengst wurde in diesem Jahre mit 51000 Dollar bezahlt, ein anderer mit 50000 Dollar, ein auf der Bahn ungeprüfter Stallion fashionablen Pedigrees mit 40000 Dollar. Ein Zweijähriger brachte auf öffentlicher Auktion 26000 Dollar und sein rechter Bruder, ein Fährling, 8400 Dollar. Diese enorme Werthschätzung läßt sich zum Theil mit durch die wachsende Nachfrage aus Europa erklären.

Amerikanischer Angelsport. Bekanntlich haben die Amerikaner eine sehr bedeutende Vorliebe für das Angeln. Im Sommer können sie an Flüssen und Seen diesem Vergnügen mit Leichtigkeit obliegen, und man muß die Ausdauer bewundern, mit welcher der Yankee Stunden um Stunden den Blick auf die Angelschnur gerichtet hält, um im richtigen Augenblick die zappelnde Beute herauszuziehen. Um nun den Fischfang mit der Angel auch in der kalten Jahreszeit betreiben zu können, hat man folgendes Verfahren erfunden. Man baut eine kleine hölzerne Baracke, groß genug, um einen sitzenden Menschen bequem aufzunehmen. Dieses Häuschen, mit Fenstern versehen und unten offen, wird auf Schlittenkufen gesetzt und nunmehr über ein in das Eis geschlagenes Loch geschoben. Im bequemen Lehnsstuhl, mit Pelz, Fußsack und Fausthandschuhen versehen, nimmt der Liebhaber der Angelei alsdann Platz und vergnügt sich, so gegen die winterliche Kälte geschützt, stundenlang damit, die Bewohner der Tiefe ihrem Element zu entziehen. Wohlhabende Leute besitzen ihre eigenen Angelbuden; wer dagegen die Ausgabe scheut, kann auf Stunden von einem Unternehmer ein derartiges Häuschen mieten, der Preis wird nach der Einrichtung bemessen.

Schnurren.

Künstlerstolz.

Da Mery, der berühmte Pariser Poet, ein gastronomisches Lied auf die Pasteten des besten Feinbäckers seiner Vaterstadt gemacht hatte, so glaubte dieser seine Dankbarkeit nicht besser bezeigen zu können, als durch Zufendung einer der Besungenen. Der Dichter war anfangs ganz entzückt von dem „Produkt“, aber, o Schmerz, wie er das letzte Stück attackieren will, erkennt er in dem Papier, auf welchem man es in dem Ofen gebacken hatte, das Exemplar seines, dem Pastetenmanne gewidmeten Liedes. Wütend läuft er zu ihm . . .

„Si mein Herr“, antwortete der Künstler, ohne aus der Fassung zu kommen, „weshalb dieser Zorn? Ich folgte doch nur Ihrem Beispiel: Sie haben ein Lied auf meine Pasteten gemacht und ich eine Pastete auf Ihr Lied.“

