

N.A./A. a 226

KABALER

OG

KORTKUNSTER

VED

AUGUSTA STANG

MED ILLUSTRERT VEILEDNING

ANDEN ØKEDE UTGAVE

KRISTIANIA

N. W. DAMM & SØNS FORLAG



87GA96150

Ex Libris



Nasjonalbiblioteket

KABALER

OG

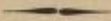
KORTKUNSTER

VED

AUGUSTA STANG

MED ILLUSTRERT VEILEDNING

ANDEN ØKEDE UTGAVE



5 KRISTIANIA

N. W. DAMM & SØNS FORLAG

INDHOLD

Kabaler med 1 spil.

Side

Dæk kabalen	5
Idioten	5
De fem matadorer	6
Monte Carlo	7
Paa viaatta	8
Robert	9
Tretten	10
Nestor	11
Den arrige kjærringen	12
Kløver bladet	13
Haabet	14
Amerikaneren	14
Maja	15
Terrassen	16
Ulrich	17
Hansemand	18
Anarkisten	19
Fjeldsæter	20
Arresten	22

Kabaler med 2 spil.

Malerigalleriet	24
Romeo	25
Halvcirkelen	26
Likas kabal	28
Kommandøren	29
Kometen og dens hale	29
Den store viftekal	31
Andreaskorset	31
Ludvig	33
Kandidaten	35
Gatekabal	36
Uret	38
T-kabalen	39
Naboerne	41

	Side
Tullen	41
Sultanen	42
Keiser Wilhelms kabal	44
Intrigerne	45
Rødt og sort	47
Tieren	49
Onkel Edwards kabal	51
Stjernen	52
Pariserinden	53
Reserven	54
Den lunefulde	55
Damekabal	56
To og to	57
Hemmeligheten	59
Harpen	61
Farmors kabal	62
Søplehaugen	63
Slangekabal	64
Diplomaten	65

Kabaler for 2 personer.

Skynd dig	68
Væddeløpskabal	68
Sympatikabal	70
Kampen	71
Fasanen	72

Kortkunster.

Herrekortene	75
Det bestemte kort flyr ut og legger sig aapenlyst paa bordet.	75
21 kort	76
Det magiske slag	76
Den latinske kortkunst	78
Ta av	79
25 kort	80
At finde to uttrukne kort.	81

Kabaler med et spil.

Dæk kabalen.

r	s	r	s
8	7	6	9

Bland kortene godt og læg saa fire kort aapenlyst paa bordet som paa tegningen. Hvis to av dem har samme farve dækkes de av to kort fra kortstokken. Her kan man f. eks. dække ruter (r) 8 og 6 og spar (s) 9 og 7. Hvis der saa kommer frem to kort av samme farve, dækkes de, og saaledes holder man ved, til der ikke er flere kort i kortstokken. Da er kabalen gaat. Som oftest stanser kabalen uten at kunne gaa, ved at alle de fire øverste kort har forskjellig farve.

Idioten.

Kl. 8	Hj. 8	Kl. es	Sp. 5
----------	----------	-----------	----------

Læg fire kort ved siden av hverandre paa bordet. Se saa om to er av samme farve. Hvis det er tilfælde, kastes det laveste bort. Her paa

tegningen kan kløver 8 kastes bort. Esset er nemlig høiest. Saa lægges fire kort over de andre og hvis to er av samme farve, kaster man atter bort det laveste o. s. v. Naar man faar et tomt rum, flytter man et kort fra bunkerne derop. Ligger der da to kort av samme farve oppaa hverandre, bør man flytte et av dem, saa faar man atter ret til at kaste bort et. Essene bør man forsøke at faa flyttet op, for de stænger hele bunken, da de aldrig kan flyttes paa anden maate.

Man lægger op kort fra kortstokken saa længe nogen av kortene paa bunkerne kan flyttes. Naar de fire kort man lægger op er av forskjellig farve — saa der altsaa ikke er mere at gjøre — staar kabalen.

Den gaar op hvis alle kortene — undtagen essene — er lagt bort.

De fem matadorer.

5 kort lægges fordækt i en rad, paa dem lægges fem kort, saa atter fem o. s. v. til hele kortstokken er brukt op, da vil der ligge 11 kort i hver av de to første bunker og 10 i hver av de tre sidste.

Saa bestemmer man sig for en farve. De fem matadorer er da es, konge, dame, knegt og 10 i den farven.

Man vender saa første bunke til venstre og undersøker om der i den findes matadorer. De

kort som ligger over matadorerne, kastes bort og resten av bunken lægges paa plads, men denne gang lægges forsiden av kortene op. Det hænder at man er saa heldig at hele bunken kan lægges til side. Saa undersøkes anden bunke paa samme maate, og de kort som er igjen, lægges paa første bunke. Derpaa undersøkes tredje, fjerde og femte bunke paa samme maate.

De kort som nu er igjen, lægges i fire bunker fordækt og saa undersøkes hver bunke, som ovenfor forklaret.

Saa lægges de tiloversblevne kort i tre bunker, og naar alt som kan kastes er borte, lægges resten i to bunker og tilslut i en bunke.

I den sidste bunke skal kun ligge de fem matadorer.

Monte Carlo.

8	6	6	4
---	---	---	---

Læg fire kort aapenlyst i en rad, som paa tegningen. Hvis to av samme værdi ligger ved siden av hverandre, kastes de bort, og de øvrige kort skyves sammen. Her kan man kaste bort begge 6-erne og flytte 4 bort til 8 og saa lægge to nye kort paa de to ledige pladser. Hvis nu atter to kort av samme værdi kommer ved siden av hverandre, kastes de bort, hvis ikke, lægger

man en ny rad paa 4 kort under de forrige. Nu maa man se efter om to kort av samme værdi berører hverandre og i tilfælde kaste dem bort. De kan ligge ved siden av hverandre i samme rad, eller det ene over det andet i samme række, eller hjørnene kan støte sammen. Hver gang to kort er fjernet, flytter man resten sammen. Er det ikke mer at gjøre, lægger man en tredje rad, og naar alt i den er ordnet og de kort som passer sammen, fjernet, lægger man en fjerde rad. Hvis man endnu ikke kan faa kastet bort alle kortene, kan kabalen ikke gaa.

Paa viaatta.

r	hj	s	s	r	hj	hj	r
kn.	6	7	10	k	8	9	9

Læg kortene et efter et aapenlyst paa bordet i en rad. Hver gang 2 kort av samme farve eller samme værdi kommer ved siden av hverandre, lægges det sidste paa det første. Hvis der paa hver side av to kort kommer kort av samme farve eller samme værdi, lægges det sidste paa det første. Kommer f. eks. først en hjerter, saa en spar og en ruter og saa en hjerter, lægges den sidste hjerteren paa den første hjerteren. Kommer de første 8 kort som paa tegningen, kan man ikke gjøre noget med de tre første, saa kommer spar

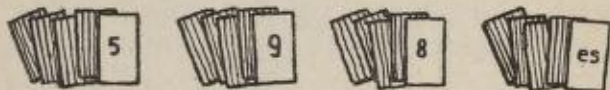
10; den har samme farve som spar 7 og lægges derfor paa den. Saa kommer ruter konge. Mellem den og ruter knegt ligger 2 kort, altsaa flytter man kongen paa knekten. Saa kommer hjerter 8, som ikke kan lægges paa nogen av de andre. Men hjerter 9 kan lægges paa hjerter 8 og ruter 9 paa hjerter 9. Nu har man fire bunker. Første og sidste bunke ender med en ruter og mellem dem ligger 2 bunker — altsaa flytter man sidste bunke (den med ruter 9) paa ruter konge.

Man lægger hele kortstokken igjennem og hvis tilsidst alle kortene ligger samlet i en, to eller tre bunker er kabalen løst.

Robert.

Kortene blandes, hvorpaa det øverste lægges op paa bordet. Derpaa vender man det øverste kort i kortstokken og hvis det passer paa det kort man først la op, enten i opadgaaende, eller nedadgaaende retning, kan man lægge det der, hvis ikke lægger man det ved siden som begyndelse til en ny bunke. Hvis det kort man først la op, er en knegt, kan dame og ti av hvilkensomhelst farve lægges paa det; vælger man tieren, kan knegt eller ni lægges paa den o. s. v.

Man lægger alle kortene op, et efter et, tre ganger, hvis tilsidst alle kortene er samlet i én bunke, er kabalen gaat op.

Tretten.

Læg 20 kort i fire bunker — 5 i hver bunke. De 4 skal lægges fordækt, det femte aapenlyst. Se saa efter om der blandt de kort som ligger aapenlyst, findes to, hvis sum er 13. I saafald kastes de bort, og de to kort som derved kommer øverst, vendes, og man ser atter efter om to kort kan kastes, vender i tilfælde de to næste o. s. v. Her paa tegningen kan man kaste 8 og 5 og vende de to kort som ligger under.

Naar der ikke er mere at gjøre, lægger man fra kortstokken et og et kort, og hver gang der kommer et kort som sammen med et av kortene paa bunken har til sum 13, kaster man de to kort bort. Likeledes hvis der under lægningen kommer frem to kort paa bunkerne som har 13 til sum.

Man lægger kortstokken en gang igjennem, og kabalen er gaat op, hvis alle kortene paa bunkerne er kastet bort.

Knegten gjælder 11, damen 12, kongen 13.

Nestor.

6	4	d	8	5	4	3	es
7	10	k	9	6	6	d	kn
k	5	2	d	es	es	k	2
es	d	10	10	4	2	2	3
5	kn	8	3	3	9	kn	7
kn	9	6	5	k	7	8	8

Reserve



Læg 48 kort aapenlyst i 6 rader — 8 i hver rad — og de 4 sidste i en reservebunke. Under lægningen maa man passe paa at ikke to kort av samme værdi kommer i samme lodrette række — isaafald putter man det sidste av dem underst i kortstokken og lægger et nyt i dets sted. Naar man har lagt op alle kortene, undersøger man om to kort i nederste rad har samme værdi. Isaafald tar man dem og kaster dem

tilside. Har tre samme værdi, maa det ene bli liggende. Her paa tegningen kan man kaste bort to ottere, derved blir knegt og 7 som ligger i raden ovenfor fri og man kan kaste bort to knegter og to syvere. — Derved blir 5, 9, 2 og 3 fri, og man kan kaste to femmere, to niere og to treere o. s. v. Naar det ikke er flere kort som kan kastes, tar man det øverste kort fra reservepakken og ser om det passer. Parrer saa atter saa længe man kan, tar det næste fra reservepakken og parrer saa videre. Man fortsetter paa denne maate til alle reservepakkens kort er brukt. Kabalen er gaat, naar alle kortene er parret bort.

Den arrige kjærringen.

Læg 12 kort i en bunke, og 8 kort aapenlyst i en rad — hjelpekortene. Læg saa næste kort ut som utlæggerkort, paa det og de tre andre av samme værdi, som kommer frem under lægningen, skal bygges. Man kan vælge, om man vil bygge opover eller nedover, men man maa gjøre likedan paa alle fire utlæggerkort. Man har ikke lov til at bygge paa hjelpekortene. Kortstokken lægges kort efter kort. De som passer paa utlæggerkortene, lægges der og under lægningen passer man paa om der findes kort blandt hjelpekortene eller paa bunken som kan flyttes op. Hjelpekortene erstattes fra bunken. Korstokken kan lægges til den stanser av sig selv.

Kløver bladet.

6	5	d	d	5	6
6	5	d	d	5	6

Kortene blandes og lægges op et for et i en bunke. Efterhvert som damerne kommer lægges de i en firkant. Ved siden af hver dame skal lægges 5 og 6 i samme farve og paa dem skal der bygges. Damen maa først lægges, saa 5, saa 6; men naar en dame er lagt ut, kan man straks begynde at lægge ut av dens farve og behøver ikke at vente til alle damerne er lagt.

Ligger f. eks. hjerter dame paa bordet, kan man lægge hjerter 5 og 6 straks de kommer og begynde at bygge paa dem.

Paa femmerne skal man bygge nedover i farve — 5 — 4 — 3 o. s. v. til og med konge, paa 6 opover i farve — 6 — 7 — 8 til og med knegt.

Man kan lægge kortstokken 3 ganger — uten at blande mellem hver gang — og kabalen er gaat hvis alle kort er lagt op og de ytterste fire bunker ender med knegt, de fire inderste med konger.

Haabet.

(Et spil piquetkort).

(Whistspil hvorav toerne, treerne, firerne, femmerne og sekserne er tat ut).

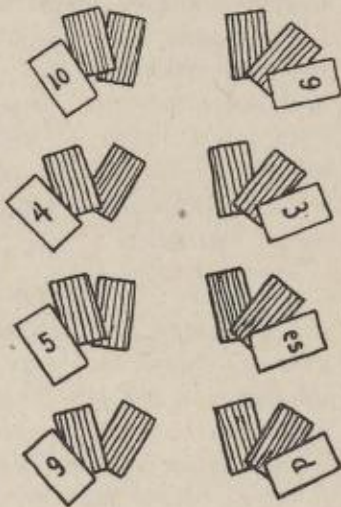
Vælg først en farve, f. eks. hjerter. Bland saa kortene godt og læg tre kort aapenlyst paa bordet i en rad. Kast bort de hjertere som findes, og læg saa en ny rad paa tre kort og kast bort hjerterne. Ialt skal der lægges op fem rader. Naar alle hjerterne som fandtes blandt dem er kastet bort, blander man godt de 17 kort fra kortstokken med dem som ligger igjen paa bordet og lægger saa op 15 kort igjen og kaster bort hjerterne. Man har lov at lægge kabalen ialt tre ganger, hvis da 8 hjerter er kastet tilside er den gaat.

Meget let at lægge.

Amerikaneren.

Læg tre og tre kort i 8 bunker, som paa tegningen. De to underste i hver bunke skal ligge fordækt og det øverste aapenlyst. Undersøk saa om der findes es blandt de kort som ligger aapenlyst. Hvis saa er tilfælde lægges de i det aapne rum mellem kortene. Paa essene skal bygges opover i farve til og med kongen. Paa bunkerne kan bygges nedover — lyst, mørkt eller omvendt. Her kan man hvis man vil flytte mørk 9 paa lys 10 — mørk 4 paa lys 5 —

mørk 3 paa lys 4. Naar man fjerner et kort, vendes det næste, som saa kan flyttes, hvis det passer. Man bør flytte de kort man kan i bunkene, da det gjælder snarest mulig at faa frem de kort som ligger skjult. Naar en bunke er tom, fyldes pladsen med et kort fra en av de andre bunker eller fra kortstokken. Man kan vente med at fylde pladsen, hvis man tror det er fornuftig. Naar man har ordnet det man kan, lægger man et og et kort fra kortstokken. De kort som passer paa essene, lægges der, og de som passer paa bunkene, kan man lægge der, hvis man ønsker, de øvrige i en bunke for sig. Kortstokken lægges en gang. Hvis da alle kortene er anbragt paa essene, er kabalen gaat op.



Maja.

Læg 10 kort i en rad aapenlyst paa bordet. Læg saa 9 halvt op paa de ni første av dem, saa 8, saa 7, saa 6, saa 5, saa 4 og tilsidst 3. Se saa efter om der findes es blandt de frie

kort og læg dem i tilfælde op. Paa essene skal bygges opover til og med kongen i farve. Naar der ikke findes flere es eller kort som kan passe mellem raderne. Man kan bygge nedover — rødt — sort — rødt — sort — eller omvendt. Hvis en række er tom, kan man lægge op et hvilketensomhelst av de frie kort, men man har bare lov at flytte et kort ad gangen, saa man maa flytte med forsigtighet. Kabalen er gaat naar alle kortene er ordnet paa essene. Den er meget vanskelig.

Terrassen.

Læg syv kort aapenlyst paa bordet i en rad, læg under dem seks kort, under dem fem, saa fire, saa tre, saa to og tilsidst et. Læg saa ut et kort — utlæggerkortet — paa det og de tre andre av samme værdi skal bygges opover i farve. Naar det er gjort, undersøkes om der blandt de nederste kort i de syv rækker findes kort som passer til utlæggerkort eller til at bygge paa dem. Er det tilfælde, lægges de op. Hvis slike kort findes i rækkerne, men ikke nederst, forsøker man at faa dem frem ved at flytte om blandt kortene. Man har lov at bygge nedover rødt, sort eller omvendt. Man kan flytte et kort eller en hel række som det passer. Faar man derved et tomt rum, kan man flytte op et kort eller en række. Naar der ikke er mere at gjøre, lægger man fra kortstokken et kort nederst

paa hver række, og undersøger saa atter om nogen kort kan bruges paa utlæggerkortene eller om der kan flyttes om i rækkerne. Dette gjentas til hele kortstokken er brukt op. Kabalen er gaat naar alle kortene er ordnet i fire bunker, hver paa tretten kort.

Ulrich.

r 8	hj 7	r d	s es	kl k	hj 9	s 9	kl 2
s kn	hj 2	kl 4	hj d	r 7	kl 6	hj 10	kl es
r 3	kl 8	hj es	s 4	s 5	hj 6	s d	s 8
r k	hj 5	kl 7	hj 8	r 6	r 2	r kn	kl 3
s 10	s k	kl 10	hj 3	r 10	r 4	r 9	kl kn
r es	s 7	s 6	hj kn	s 2	kl 9	hj k	kl d
hj 4	kl 5	s 3	r 5				

Læg alle kortene op i 7 rader. I hver av de 6 første raderne skal der ligge 8 kort, i den 7de bare fire. Se saa efter om der findes es

blandt de 8 nederste kort — i saa tilfælde skal de lægges op, og paa essene skal der bygges opover til og med kongen i farve. Man har lov til at flytte kort fra en række til en anden — bare et ad gangen — og det er tillatt at holde indtil 4 kort i haanden, mens man flytter om blandt de øvrige. Selvfølgelig kan man bare flytte og ta op de kort som ligger frit — nederst i hver række. Hvis kortene ligger som paa tegningen kan man f. eks. holde i haanden kløver dame, knegt, 3 og spar 8, derved faar man es og to fri, og lægger dem op og paa dem lægges kløver 3. Saa lægger man damen paa den tomme plads og knegten paa damen. Man har da bare igjen i haanden spar 8, og kan ta nye kort, som man gjerne vil av med. F. eks. spar 3 og 6, saa flytter man kløver 10 paa kløver knegt og lægger kløver 9 paa 10. Derpaa tar man kløver 7 i haanden, lægger op hjerter es, kløver 4 og 5 og lægger spar 6 paa spar 7. Saa har man igjen bare 3 kort paa haanden og kan fortsætte at ta op kort og flytte om, saa længe det gaar. Kabalen er gaat, naar alle kortene er lagt paa essene. Den lægges bare én gang.

Hansemand.

Læg alle kortene aapenlyst i 13 bunker — 4 i hver bunke. Se saa efter om der øverst paa bunkerne findes es og læg dem i tilfælde op. Paa essene skal bygges opover til og med kongen

i farve. Man har lov til at flytte kort fra en bunke til en anden, for at faa frem de kort som ligger under, og for at forandre kortenes indbyrdes stilling. Man maa passe paa at de kort som flyttes, forandrer kortenes stilling ved næste utlægning — altsaa ikke flytte 4 eller 8 kort — da heller la et kort ligge, som kunde flyttes, eller bruges paa essene.

Naar man ikke ønsker at forandre mere, tar man alle kortene op, idet man begynder fra venstre side og tar bunkerne eftersom de ligger. Saa lægger man dem ut igjen i bunker paa 4, ordner det man gjerne vil ordne og lægger op de kort som passer paa essene, hvis man finder det fornuftig at flytte dem. Man kan lægge kortene om, saa ofte der blir forandring blandt dem, og kabalen er gaat naar alle kortene er ordnet paa essene.

Den er meget vanskelig.

Anarkisten.

Læg alle kortene aapenlyst i 4 rader — 13 kort i hver rad. Ta de es som findes i nederste rad og læg dem i en rad ovenfor. Paa dem skal der bygges opover i farve. Naar man har tat alle de kort som passer fra nederste rad, kan man flytte om i rækkerne. Man har lov til at bygge baade opover og nedover, men altid holde farve. — De tomme rækker fyldes ikke

ut igjen. Naar der ikke er mere at gjøre, blandes de tiloversblevne kort og lægges atter ut, 13 i hver rad. Det er tillatt at lægge ut tre ganger, men for en flink lægger vil kabalen gaa op første eller anden gang.

Fjeldsæter.

hj es	r 5	r 4	r 3	k 6	r 10	k 5	r 8	k k	s 5	s 3	s 2	k 10
r es	k 4	k kn	hj k	hj 5	k 2	r 9	hj 8	s d	hj 7	hj 6	r 6	k d
k es	hj 9	hj kn	k 7	hj d	r kn	r k	r d	s 10	s 7	s 4	s k	hj 3
s es	s 9	r 2	s kn	k 8	hj 10	k 3	k 9	s 8	s 6	hj 2	r 7	hj 4

Ta ut de fire essene og læg dem i en række. La et rum av et korts bredde staa aapent efter essene, og læg saa de øvrige kort efter som de kommer i fire rader som paa tegningen.

Det gjælder at faa flyttet om blandt kortene, saa der i hver rad kommer til at ligge es — to — tre — fire o. s. v. til og med kongen i samme farve. Til de aapne pladser efter essene har man lov til at flytte de toere som passer i farve, og paa den pladsen hvor toerne før laa, lægges det kort som passer i værdi og farve til det kort som ligger til venstre for den aapne plads. Hvis man paa tegningen flytter spar to — næst sidste plads i øverste rad — saa blir der en aapen

plads efter spar 3 og dit flyttes spar 4, derved faar man en aapen plads efter spar 7 og dit flyttes spar 8 o. s. v.

Man blir ved at flytte til der blir et aapent rum efter en konge. Det kan aldrig fyldes. Man bør derfor beregne, før man begynder flytningen, hvad den vil føre til.

Naar kabalen stopper ved alle aapne rum som er efter konger, soper man sammen alle de kort som ikke ligger paa plads, blander dem godt og lægger dem ut paa ny. Der skal atter ligge 13 kort i hver rad, men denne gang skal det aapne rum være der hvor hver rad er sluttet. Ligger f. eks. i en rad hjerter es — 2—3—4—5 lar man en plads være aapen efter femmeren, saa lægger man 8 kort videre i raden. Hvis næste rad ender med 3, lar man et rum staa aapent efter treeren og lægger saa 10 kort.

Naar alle kort er lagt ut, flytter man som før til de aapne pladser. Gaar kabalen endnu ikke, kan man atter en gang slaa de tiloversblevne kort sammen, blande dem og lægge ut paa ny. Hvis man saa kan faa ordnet, saa der i hver rad ligger 13 kort av samme farve og i rigtig orden er kabalen gaat.

Den er meget vanskelig.

Den kan ogsaa lægges slik, at alle kortene først lægges ut i fire rader 13 i hver rad. Saa tar man ut essene og lægger dem i en række

saa langt til venstre for de øvrige at der blir aapent rum til toerne. Toerne flyttes dit og kabalen lægges ellers som ovenfor beskrevet.

Arresten.

r 10	s 6	r 7	hj 5	s 5		s d	r 8	hj kn	r 9	s 10
hj 9	r 5	hj 10	hj 8	s k	r es	k 5	s 2	r 3	k 3	s 4
k kn	s 7	hj 2	r k	k 9	s es	hj 4	r 2	k 2	k d	hj 7
s kn.	k 10	k 7	hj 3	r d	hj es	k k	s 9	r kn	hj k	
r 4	k 6	k 4	s 3	r 6	k es	k 8	s 8	hj d	hj 6	

Ta ut de fire essene og læg dem i en række midt paa bordet. Læg saa resten av kortene paa begge sider av dem som paa tegningen. Paa essene, skal der bygges opover i farve. Man har lov til at ta kort fra ytterste række paa høire og venstre side. Hvis ingen passer paa essene kan man flytte om i raderne ved at ta et av kortene i en av de ytterste rækker og flytte det til et andet kort i ytterste række. Man kan kun bygge nedover, konge, dame, knegt o. s. v., men behøver ikke at ta hensyn til farven. Det aapne rum i øverste rad kaldes arresten, og dit er det tillatt at flytte et kort som stænger

f. eks. en konge — men man bør vente med det i det længste, for kortet kan ikke løses av arresten, før de andre kort ved siden av det i raden er fjernet, saa det ligger ytterst — enten til høire eller til venstre.

Hvis kortene ligger som paa tegningen, og man vil ha fat i kløver 2 og ruter 2, kan man flytte hjer, ter 9 paa 10, ruter 5 paa hjerter 6, hjerter 10 paa kløver knegt derved blir hjerter 8 fri og paa den kan man lægge hjerter 7, naar saa kløver dame er flyttet til hjerter konge, er toerne fri og kan lægges paa essene Hvis man saa flytter spar 4 paa ruter 5 faar man kløver 3, ruter 3 og spar 2 fri og kan lægge dem op o. s. v.

Kortstokken lægges bare en gang, og kabalen er gaat, naar alle kortene ligger i fire bunker — es til og med konge. Den er meget vanskelig.

Den kan ogsaa lægges slik at det er tillatt at bygge baade opover og nedover paa ytterste rad, og den blir da selvfølgelig meget lettere, men ikke saa morsom.

Kabaler med 2 spil.

Malerigalleriet.

5	8	6	7	es	9	8	5
4	9	3	5	6	9	10	8
es	6	10	4	2	5	7	8

24 kort lægges aapenlyst i 3 rader — 8 kort i hver rad. Hvis der under utlægningen kommer et billedkort, putter man det underst i kortstokken, og lægger straks et nyt kort istedet.

Naar oplægningen er færdig, undersøger man om der blandt de oplagte kort findes to av samme værdi — farven er likegyldig. — Hvis saa er tilfældet, dækker man dem med to nye fra kortstokken. Paa tegningen her kan f. eks. dækkes 4 femmere, 4 ottere, 2 seksere, 2 syvere, 2 es, 2 niere, 2 firere og 2 tiere — altsaa 20 kort. Naar de er dækket, undersøger man om der blandt de nye kort er nogen som kan dækkes. Billedkort kan ikke dækkes — saa hvert billedkort som lægges op, stanser bunken. Kabalen gaar op hvis man faar anbragt alle kortene paa de 24 grundkort. Hver bunke skal ende med et billedkort.

Romeo.

r 6	es	k	hj kn
s 8	es	k	r 5
hj d	es	k	h 9
r 4	es	k	kl 2



bunke.

Av det ene spil tar man ut essene og kongerne og legger dem i to rækker midt paa bordet. Paa dem skal der bygges. Paa essene opover til og med kongen, paa kongerne nedover til og med esset. Farven maa passe.

Naar es og konge er lagt ut, blandes spillene godt, og saa legger man ut otte hjelpekort i to rækker — saadan som paa tegningen. Saa undersöker man om nogen av hjelpekortene passer paa essene og legger dem i tilfælde op. Naar alle kort som kan brukes er tat, kan man flytte de kort blandt hjelpekortene som passer paa hverandre. Her f. eks. ruter seks, fem og fire. Man kan bygge op eller ned — lægge fem

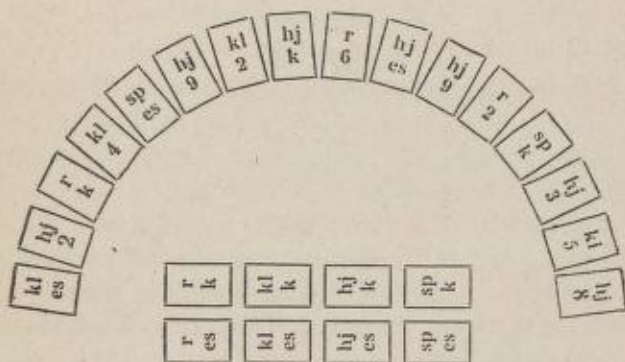
paa fire, og saa seks paa fem eller ha sekseren i bunden og lægge 5 og saa 4. De tomme pladser fyldes fra kortstokken.

Naar alt er ordnet, lægges fra kortstokken et og et kort. De som passer paa essene eller kongerne lægges der og de som passer paa hjelpekortene der, de øvrige i en bunke. Naar der blir tomme pladser blandt hjelpekortene, kan man enten fylde dem ut fra bunken eller flytte ut et kort fra hjelpekortene, hvis man ønsker at forandre deres stilling. Hvis der f. eks. ligger dame, knegt, ti i en farve, og man trenger damen, kan man flytte tieren til en tom plads og saa lægge knekten paa den.

Kortstokken lægges bare en gang. Naar kabalen er gaat, skal alle kortene ligge i 8 bunker. 4 bunker fra es til og med konge og 4 bunker fra konge til og med es.

Halvcirkelen.

Ta kongerne og essene ut av det ene spil og læg dem i to rette rader paa bordet. Bland saa spillene godt, og læg resten av kortene i en halvcirkel over kongerne aapenlyst i 16 pakker, hver paa 6 kort som paa tegningen. Man skal bygge opover paa essene og nedover paa kongerne i farve. Først tar man de kort som man kan bruke i halvcirkelen, og naar der ikke er flere som passer, kan man flytte kort fra den ene



av bunkerne i halvcirkelen til den anden. Kortene maa passe i farve, men man kan bygge baade opover og nedover. Her kan f. eks. flyttes kløver 4 paa 5, es paa to eller omvendt. Spar es paa kongen. Hjerter 9 paa 8 og 2 paa 3 eller omvendt.

Naar ikke flere kort kan flyttes, hverken til es- og kongebunkerne eller til de andre bunker, tar man det underste kort i hver bunke i halvcirkelen og lægger det øverst i bunken, og saa gjør man som ovenfor forklaret — flytter kort til es- og kongebunkerne eller fra bunke til bunke. Hvis et kort passer baade paa esbunken og paa kongebunken, lægger man det foreløbig midt imellem bunkerne til det viser sig, hvor man har mest bruk for det.

3 ganger har man lov til at ta de underste

kort ut og lægge dem øverst, hvis endnu ikke alle kortene kan lægges paa konge- og esbunkerne, gaar kabalen ikke.

Likas kabal. .

10 kort lægges fordækt i en rad, paa dem lægges 10 kort fordækt og saa atter 10 kort fordækt og saa 10 aapenlyst. Der blir altsaa 10 bunker med fire kort i hver bunke — 3 fordækt og et aapenlyst.

Saa undersøkes om der blandt de aapenlyse kort findes es — isaafald lægges de i en rad øverst, og paa dem skal der bygges opover i farve. Naar et kort er brukt, vendes det næste. Paa raderne skal man bygge nedover — rødt sort — rødt, sort — eller omvendt. Man har lov til at flytte kort fra en række til en anden, endog hele rækker kan flyttes. Naar en av rækkerne er brukt op, kan man flytte op isteden en konge fra en av de andre rækker eller en hel række som begynder med kongen.

Naar ikke mere kan ordnes, lægger man 10 nye kort paa de forrige og saa flytter man igjen alt som kan flyttes. Saa atter 10 nye kort til kortstokken er tom. Sidste gang blir det bare fire kort.

Kabalen er gaat op, hvis alle esbunkerne er fulde — ender med konger.

Kommandøren.

Læg 36 kort i fire rader — 9 i hver rad. Se saa efter om der i nederste rad findes es og læg dem i tilfælde i en rad ovenfor de andre. Paa essene skal bygges opover til og med kongen i farve. Se saa efter om nogen av de oplagte kort kan flyttes fra en række til en anden. Paa rækkerne bygges nedover i farve og man har lov til at flytte en hel række paa en gang. Hvis der f. eks. ligger samlet hjerter 9, 8, 7, 6 i en række og en anden række ender med hjerter 10, flytter man hele rækken til 10. Naar en række blir tom, flytter man efter valg en hel række op paa pladsen, eller et kort fra de oplagte kort eller fra kortstokken eller dens bunke.

Fra kortstokken lægges et og et kort. Essene og de kort som passer paa dem lægges op, de øvrige i en bunke. Den lægges bare en gang og er gaat op, naar alle kortene er ordnet paa essene.

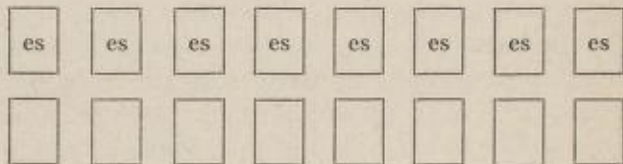
Kometen og dens hale.

Ta ut alle essene og læg dem i en rad aapenlyst paa bordet. Paa dem skal bygges opover til og med kongen uten hensyn til farven. Bland saa resten av kortene godt og læg 12 kort aapenlyst i en bunke over essene til venstre — kometen. Læg saa 12 kort i en vandret søile — halen — og 8 kort i en rad under essene — hjelpekortene.

»Kometen«



Halen



Hjælpekort.

Se efter om nogen av hjælpekortene eller det øverste kort paa kometen eller paa halen passer paa essene, og læg det i tilfælde op. Passer flere kort er det bedre at ta fra kometen eller halen end fra hjælpekortene.

Hjælpekortene erstattes fra haandbunken — men ikke fra kometen og halen.

Kortene fra kortstokken lægges et efter et. De som passer paa essene lægges der, de øvrige som bunke. Mens man lægger, passer man paa om nogen av hjælpekortene eller det øverste kort, fra kometen eller dens hale kan bruges, isaafald lægges det op.

Kortstokken lægges to ganger, og kabalen er gaat, naar alle kortene er lagt i orden paa essene.

Den store viftekal.

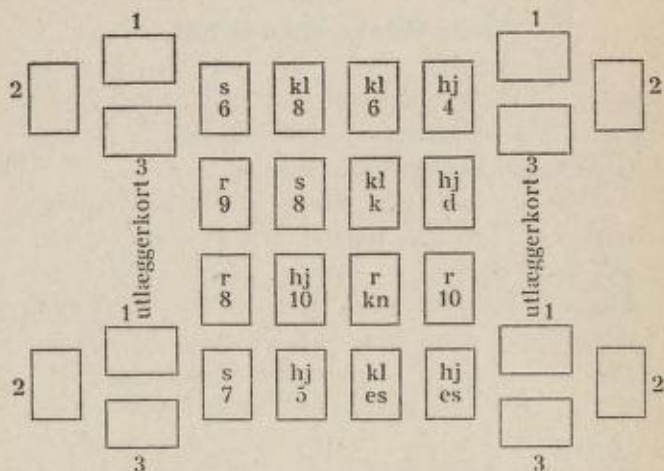
Bland kortene godt og læg dem ut i 35 vifter. I de 34 skal der være 3 kort, og 2 kort i den 35te. Kortene lægges aapenlyst, og saadan at alle kortene kan sees.

Saa ser man efter om der øverst paa vifterne ligger es. Isaafald lægger man dem op, og paa dem skal der bygges opover i farve. Naar der ikke øverst i viften er flere es eller kort som passer paa dem, kan man flytte kort fra en vifte til en anden — saadan at man bygger nedover i farve. F. eks. lægger spar 5 paa spar 6, og spar 4 paa 5. Derved løser man de kort som ligger under, men man maa tænke sig godt om, før man begynder at flytte. En konge kan ikke flyttes, saa hvis en konge ligger paa et kort av sin egen farve — f. eks. ruter konge paa ruter 3, maa man bygge nedover paa den kongen, og ved første leilighet benytte den, saa 3 blir fri til at benyttes paa det andet ruter es.

Kabalen lægges bare en gang, og alle kortene skal samles paa essene. Den gaar ofte.

Andreas korset.

Læg først 16 kort — hjelpekortene — aapenlyst paa bordet i fire rader — 4 i hver rad. Se saa efter om der blandt dem findes tre i rækkefølge av samme farve, f. eks. 7 — 8 — 9 eller konge, es, 2 o. s. v. Hvis det er tilfælde,



lægges de ut ved hjørnene som paa tegningen. En farve ved hvert hjørne. Det laveste lægges som 1, det midterste som 2, og det høieste som 3, og paa to av dem skal der bygges. Nedover paa det laveste og opover paa det høieste. Paa begge maa farven holdes.

Her paa tegningen kan man lægge ut spar 6 — 7 — 8 og ruter 8 — 9 og 10. Paa spar 6 og ruter 8 bygges nedover, paa spar 8 og ruter 10 opover. Paa spar 6 nedover — 5, 4 o. s. v. til og med 8, paa spar 8 opover 9 — 10 — knegt o. s. v. til og med 6. Det mellemste kort og det som svarer til det i værdi — her 7 — blir ikke lagt op. I spar 8 — 7 — 6 — 5 til og med 10, 10, knegt, dame, konge o. s. v. til og med 8.

Hver gang man tar et kort fra hjælpekortene, erstattes det fra kortstokkens bunke. Av kortstokken lægges et og et kort, og naar der kommer et kort som sammen med 3 av dem som ligger paa bordet, danner en fortløpende række paa tre, lægges de op som utlæggerkort. Hvis f. eks. kløver 7 kommer, kan man ta 6 og 8 fra hjælpekortene og lægger dem ut. Under lægningen flyttes alle kort som passer paa utlæggerkortene op, og man tar ogsaa de kort som passer fra hjælpekortene.

Kabalen er gaat, naar der paa hver av de 8 utlæggerbunker ligger 12 kort ordnet efter værdi. Kortstokken lægges en gang.

Ludvig.

Av det ene spil tar man ut essene og kongerne og lægger dem i to rækker som paa tegningen. Paa dem skal der bygges, opover paa essene til og med kongen, nedover paa kongerne til og med damen — i farve —.

Naar saa kortene er godt blandet, lægger man 12 kort omkring de otte grundkort, som paa tegningen. Man begynder paa a — lægger saa paa b — c o. s. v. til og med m. Under oplægningen kan de kort som passer, lægges paa essene og kongerne, og et nyt kort lægges istedet, men et kort som alt er lagt paa plads, kan ikke senere flyttes.

	g	h	i	k	
f	es	es	es	es	l
e	k	k	k	k	m
	d	c	b	a	

Er man kommet til m, lægger man videre paa a, b, c o. s. v. stadig rundt kongerne og essene til alle kortene er lagt op. Da har man lov til at flytte over paa essene og kongerne alle de kort som passer der. Man har ogsaa lov til at flytte kort fra en bunke til en anden, bygge opover og nedover, naar bare farven passer.

Er der ikke flere kort som kan lægges op eller flyttes, tar man alle bunkerne og lægger sammen. Man tar dem op i følgende orden — g, h, i, k, l, m, a, b, c, d, e, f og uten at blande kortene lægger man dem op som forrige gang — a — b — c o. s. v.

Tre ganger kan man samle hjelpepakkerne og lægge ut kortene, men er da ikke alle kortene samlet paa essene og kongerne, gaar kabalen ikke.

Kandidaten.

kl 7	kl d	r 7	kl k	kl es	r 5	kl 2	r 5

bunke

Læg 8 kort aapenlyst i en rad paa bordet. Paa dem skal der bygges opover i farve. Man har lov til at flytte om i raden, men ikke til at flytte et enkelt kort — mindst to kort maa ligge paa hverandre for at kunne flyttes.

Naar derfor de 8 kort er lagt op, begynder man straks at lægge et og et kort fra kortstokken. Hvis et kort fra stokken passer paa et kort i raden, lægges det der.

Her paa tegningen passer jo kløver dame, konge, es og 2 paa hverandre, men de maa ikke flyttes, før der er lagt et kort paa dem. Hvis man nu er saa heldig at faa kløver 3, lægges den paa 2 — da er der to kort, og de kan flyttes paa esset. De tre kort har man lov at flytte paa kongen, og saa alle fire videre paa damen. Derved fremkommer 3 tomme pladser som fyldes ut fra bunken paa bordet.

Hvis man under lægningen faar en ruter 8, lægges den paa ruter 7, 7 og 8 paa 6 og 6, 7 og 8 paa 5.

Kortstokken kan lægges tre ganger og kabalen er gaat, hvis alle kortene da er samlet i 4 hauger, hver paa 26 kort.

Gate kabalen.

5	6	7	8	9	10	kn	d	k	es	2	3	4
6	7	8	9	10	kn	d	k	es	2	3	4	5
7	8	9	10	kn	d	k	es	2	3	4	5	6
8	9	10	kn	d	k	es	2	3	4	5	6	7
9	10	kn	d	k	es	2	3	4	5	6	7	8
10	kn	d	k	es	2	3	4	5	6	7	8	9
kn	d	k	es	2	3	4	5	6	7	8	9	10
d	k	es	2	3	4	5	6	7	8	9	10	kn

Man lægger først et kort ut. Det skal være første utlæggerkort, ved siden av det skal lægges i en rad 12 kort i stigende rækkefølge uten hensyn til farve. Hvis som paa tegningen første utlæggerkort er 5, skal neste kort som lægges ut være 6. Det lægges til høire for 5. Naar saa 7 kommer frem under lægningen, faar det

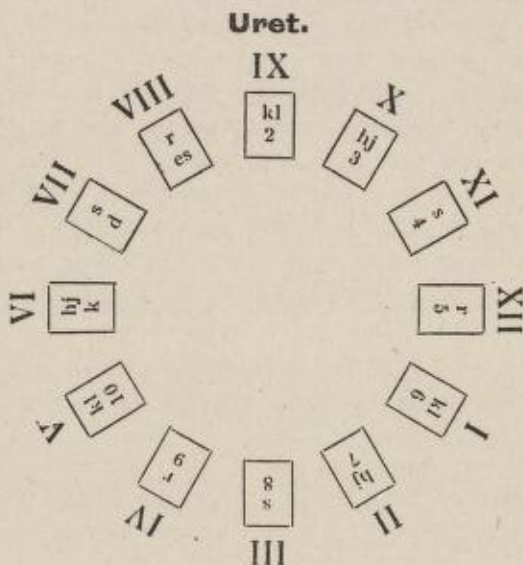
plads ved siden av 6 — saa kommer 8 — saa 9 — 10 o. s. v. til og med 4.

Først naar de er paa plads, har man lov til at lægge rækken nedover — som her blir 6 — 7 — 8 o. s. v. Naar den er færdig har man lov til at lægge de øvrige kort i raderne, men kortene maa lægges efter tur i hver rad. Fra kortstokken lægges et og et kort i tre bunker, men man har lov til at lægge kortene i hvilken bunke man vil. Det gjælder altsaa at lægge dem, saa flest mulig kort kan flyttes op samtidig.

Hvis f. eks. det første kort man faar efter at 5 er lagt op er 8, blir det altsaa lagt øverst i en bunke. Nu bør man ikke lægge et kort paa det, som kan stænge, men heller fylde de to andre bunker, saa 8 er fri, straks man har faat 6 og 7. Jo før første vandrette og lodrette linje er færdig, jo lettere er det at faa kabalen til at gaa. Senere har man mere frihet til at lægge op. Man har ganske vist ikke lov til at springe over kort i de vandrette linjer — der maa lægges i næst øverste 6, 7, 8, 9, 10 o. s. v., i tredje 7, 8, 9, 10 o. s. v., i fjerde 8, 9, 10, kn, d o. s. v.; men hvis man f. eks. faar en konge, før de øverste rader er kommet saa langt som til konge, kan man lægge den ved siden av damen i sidste linje og bygge videre paa den. Likeledes i de øvrige rader.

Kortstokken lægges to ganger og man blander

ikke kortene mellem hver gang, men tar første bunke til venstre, lægger den paa midtbunken og saa dem begge paa tredje bunke. Kabalen fordrer megen tænkning, men gaar ofte og er morsom.

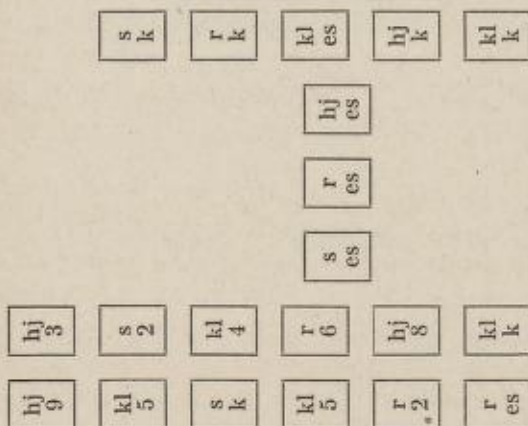


Først tar man ut av det ene spil ruter es, 5 og 9, kløver 2, 6, 10, hjerter 3, 7 og knegt, spar 4, 8 og dame og lægger dem i en ring som paa tegningen. Man lægger 5 der hvor XII staar paa urskiven og fortsætter 6, 7, 8 rundt skiven. Paa disse kortene skal der bygges op-

over i farve til og med det kort som romertallet utenfor grundkortet angir — paa ruter 5, 6, 7, 8 i ruter til og med 12 — paa kløver 6, 7, 8, 9 i kløver til og med es o. s. v. Kongerne skal lægges i midten. Derfor lægger man esset direkte paa damen.

Kortene lægges fra kortstokken et og et. De kort som passer paa grundkortene lægges der, kongerne i midten av urskiven og resten i en bunke. Man har lov til at lægge kortstokken om 3 ganger, og kabalen er gaat, naar de forskjellige bunker ender med det tal som romertallet utenfor angir.

T-Kabalen.



Ta først ut av det ene spil alle kongerne og essene og læg dem som paa tegningen i form

av en T. Disse er grundkortene og paa dem skal der bygges. Paa kongerne nedover i farve til og med esset. Paa essene opover i farve til og med kongen.

Naar konger og es er lagt ut, blander man kortene godt og legger saa 12 kort i to rader — 6 i hver rad — under sidste es. Det er hjelpekortene. Saa undersøkes om der blandt hjelpekortene findes kort, som passer paa kongerne og essene. De flyttes straks op. Paa tegningen her kan man bruke spar 2 og ruter 2.

Naar der ikke er flere av hjelpekortene som kan brukes, legger man 12 nye kort paa hjelpekortene og de tomme pladser. Saa flytter man de kort som kan brukes paa kongerne og essene, legger atter 12 nye hjelpekort o. s. v. til kortstokken er brukt op.

Man har ikke lov til at flytte om blandt hjelpekortene. Men man kan flytte kort fra kongebunken til esbunken, hvis det passer. Ender f. eks. kongebunken paa syv og esbunken paa seks og man har en 10, man gjerne vil benytte, kan man flytte 7, 8 og 9 til esbunken og lægge op 10.

Kortstokken lægges tre ganger, og hvis da alle kortene ligger paa essene og kongerne er kabalen gaat op.

Naboerne.

Bland kortene godt og læg saa de 25 første kort aapenlyst i fem rader — 5 i hver rad. Naar det er gjort, ser man efter om to kort som ligger ved siden av hverandre eller over hverandre eller hvis hjørner berører hverandre til sum har 14. Knekten regnes som 11 — damen 12 — kongen 13. To og to kort som har 14 til sum kastes tilside, og deres pladser fyldes ut. Naar der ikke er flere kort som kan kastes, lægger man et og et kort paa de 25 — begynder i øverste rad til venstre — og mens man lægger, passer man paa at kaste bort kortene hver gang to som ligger ved siden av hverandre eller berører hverandre har til sum 14.


Naar alle kortene er lagt op, og der ikke er mere at gjøre, soper man sammen de kort som ligger igjen, blander dem godt og lægger dem ut paa nyt. Kaster saa alle som kan kastes, soper resten sammen og lægger dem ut igjen og kaster dem man kan. Er kabalen endnu ikke gaat, kan man fylde ut hullene i de øverste rader fra den nederste. Man maa først ta det sidste kort og lægge det i øverste aapning, saa det næste i anden o. s. v. Alle kort skal kastes bort før kabalen er gaat.

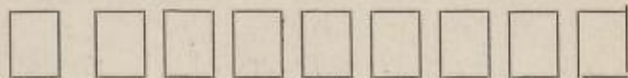
Tullen.

Tyve kort lægges med forsiden op i en bunke tilvenstre. — Det er tullen. Derefter lægges 8

kort i en række — hjælperækken og paa dem kan man bygge nedover i farve.


Det næste kort lægges ut som utlæggerkort, og de 7 andre av samme værdi lægges ut eftersom de kommer. Paa dem skal bygges opover i farve.

 Utlæggerkortene



Tullen

Hjælperækken

 Bunke

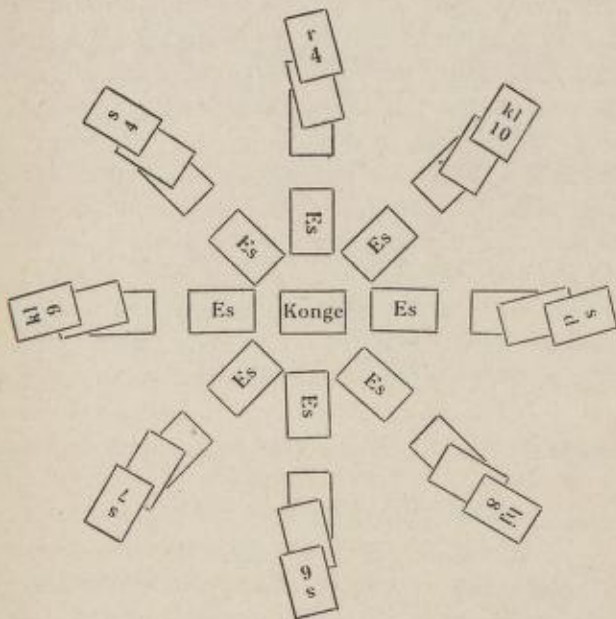
Saa lægges et og et kort fra kortstokken. De som passer paa utlæggerkortene lægges der, de som passer paa hjælperækken lægges der, de øvrige i bunken. Naar et kort fra tullen passer paa utlæggerbunkene eller paa hjælperækken, tar man det først, da kabalen ikke kan gaa før tullen er tømt.

Kortstokken kan lægges to ganger.

Sultanen.

Ta først ut essene og kongerne. Læg hjerter konge i midten og kast de øvrige konger tilside, og læg saa essene i en runding om kongen som paa tegningen. Paa essene skal bygges i farve

opover til og med damen. Læg saa otte kort aapenlyst omkring essene og se efter om nogen av dem passer paa essene. Isaafald lægger



man dem straks op og lægger nye kort i deres sted.

Naar der ikke er flere kort at ta, lægger man 8 nye kort fra kortstokken halvt over de forrige, undersøger atter om nogen passer paa essene. Lægger op dem som passer og fylder ut pladsen. Saa lægger man atter 8 kort og

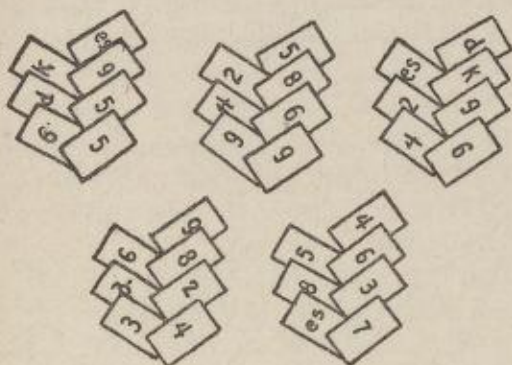
gjør som ovenfor forklart. Der kommer altsaa til at ligge 24 hjælpekort i 8 bunker og paa det øverste i hver bunke kan man bygge nedover i farve, eller man kan flytte dem til esbunkerne. Her kan flyttes: spar 6 paa 7 og kløver 9 paa 10. Saa lægges et og et kort fra kortstokken. De som passer paa essene, lægger man der og de som passer paa hjælpekortene der, de øvrige i en bunke. Naar en av hjælpekortbunkerne er tom, skal den fornyes. Man kan enten ta alle tre kort fra bunken, eller ta det første fra en av hjælpekortbunkerne og de to andre fra bunken. Det er ofte en fordel at ta et kort fra hjælpekortbunkerne, for at faa det underliggende frit — men man maa ta de to sidste fra bunken.

Kortstokken kan lægges tre ganger og kabalen er gaat, hvis alle esbunkerne ender med damer.

Keiser Wilhelms kabal.

Læg 35 kort i 5 søiler — 7 i hver søile — som paa tegningen. Læg saa et kort fra kortstokken paa bordet og se saa efter om det nederste kort paa en av søilerne passer paa det. Man kan bygge baade opover og nedover uten hensyn til farven. Hvis kortene ligger som paa tegningen og det første kort er 8, kan man paa det lægge 7 — 6 — 5 — 4 — 3 — 2 og es. Saa lægger man et nyt kort og undersøger atter om nogen passer, tar dem i tilfælde bort, lægger nyt kort

og fortsætter paa denne maate, til man har lagt gjennem hele kortstokken. Kabalen er gaat op, hvis alle søilerne da er tømt for kort.



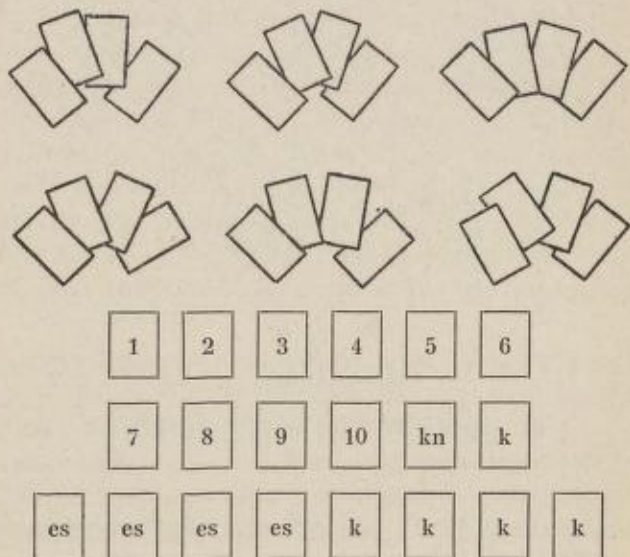
Intrigerne.

Man lægger 12 kort i to rader — 6 i hver rad. Under utlægningen tæller man fra 1 til dame. Hvis kortet man lægger op, har samme værdi som tallet man nævner, lægger man det fordækt tilside og lægger et nyt i dets sted. Saa lægger man fire kort aapenlyst i en vifte over raderne.

Derpaa gjør man det samme om igjen — tæller 1, 2, 3 o. s. v., mens man lægger nye kort paa de forrige, lægger tilside fordækt dem som passer til tallet, man nævner og saa fire til vifte.

Paa denne maate holder man paa til kortstokken er brukt op.

Saa ser man efter om der øverst paa bunkerne eller øverst paa vifterne findes es eller konger. Derav utlægges 4 es og 4 konger



(hjerter, ruter, kløver og spar av hver sort). Paa dem skal der bygges. Paa essene opover til og med konge, paa kongerne nedover til og med es — farven maa holdes. Kortene tar man øverst i bunkerne eller øverst paa vifterne. Naar der ikke er flere kort som kan brukes, tar man

fra den 13. bunke (den fordækte) det øverste kort og putter det underst i den bunke som svarer til dets værdi. Er det f. eks. en 9, lægges den underst i nibunken og man tar det øverste av nibunken og putter det underst i den bunke som svarer til dets værdi. Saaledes holder man paa, til man faar et kort som passer paa kongerne eller essene. Det lægger man der og ser saa efter om der kan bygges videre. Naar kabalen atter staar, tar man et nyt kort fra den fordækte bunke og gjør som ovenfor forklart. Naar der ikke er flere kort igjen i den fordækte bunke, tar man kortene op og lægger dem en gang til. Man begynder med bunken længst til venstre i øverste rad — tar alle kortene fra øverste rad, saa vifterne i den orden de ligger og saa nederste rad. Denne gang lægger man 11 bunker og 3 kort i vifterne. Gaar kabalen fremdeles ikke, kan man atter samle kortene paa samme maate og lægge tredje gang — 10 bunker og 2 kort i vifterne.

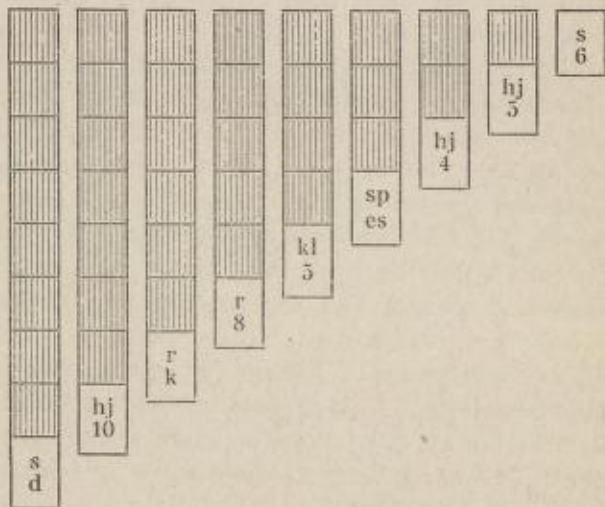
Kabalen er gaat op naar alle kortene er samlet paa essene og kongerne.

Rødt og sort.

Læg 9 kort i en rad — de 8 første fordækt, det sidste aapenlyst. Læg saa 8 kort halvt oppaa de 8 fordækte — 7 aapenlyst og 1 fordækt. Saa 6 — 5 fordækt og et aapenlyst — saa 5,

saa 4, saa 3, saa 2, saa 1. Hver gang det sidste aapenlyst.

Hvis der blandt de aapne kort findes es, lægges de op. Paa essene skal der bygges opover til og med konge i farve. Kort som passer



paa essene kan ogsaa flyttes op og det kort som ligger under, vendes.

Paa den niende række — den med et kort — har man lov til at bygge nedover med varierende farve — rødt, sort — rødt, sort — eller omvendt. Det første kort som flyttes dit, erstattes fra den ottende række — paa den maate at man flytter det øverste kort og saa vender det næste.

Derved faar man i ottende række bare et aapent kort, og paa det skal man bygge som paa niende — rødt, sort eller omvendt. Her kan man flytte hj 5 paa s 6, og vende kortet under hjerter 5 og bygge paa det.

Næste gang et kort flyttes til en av rækkerne erstatter man det fra syvende række, naar den er brukt op, fra sjette o. s. v.

Naar en række er tom, flytter man et kort fra en av de andre rækker. Man har ikke lov til at flytte en hel række paa en gang — bare et kort ad gangen.

Fra haandbunken lægges et og et kort, og de som passer paa essene eller paa de hele rækker kan lægges der, de øvrige lægges i bunke.

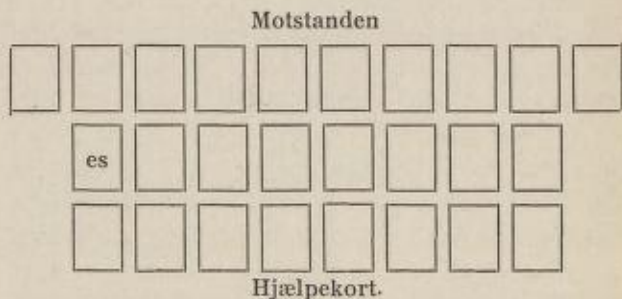
Kortstokken kan lægges tre ganger, og naar alle kortene er ordnet paa essene, er den gaat.

Tieren.

Først lægges ti kort aapenlyst paa bordet — motstanden — saa et stykke under dem otte kort — hjelpekortene. Hvis der under oplægningen kommer es, lægges de i en række imellem, og erstattes av andre. Paa essene skal bygges opover til og med kongen i vekslende farve — rødt, sort — rødt sort — eller omvendt. Paa hjelpekortene skal der bygges nedover og-saa med vekslende farve.

Fra haandbunken lægges et og et kort. De

kort som passer paa essene lægges der, og de som passer paa hjælpekortene lægges der. Man kan flytte en hel række hjælpekort til en anden, hvis det passer. Hvis f. eks. en række ender med mørk 6 og en anden begynder med lys 5, kan man lægge den sidste paa den første. Tomme pladser fyldes fra bunken.



Fra den øverste rad — motstanden — kan man bare flytte til esbunkerne og bare ta det ytterste kort til høire. Hvis det passer bør man ta det straks, selv om en hel serie av hjælpekortene passer, da det gjælder at faa motstanden brukt op tidlig hvis kabalen skal gaa.

Hvis det ytterste kort tilhøre i motstanden er en sekser, og der ligger en hel serie som passer og ender med to, kan man ta to — tre — fire og fem fra serien og saa seks fra motstanden.

Haandbunken lægges bare en gang Kabalen er let at lægge og gaar ofte.

Onkel Edwards kabal.

De to første kort lægges ut som utlæggerkort, og ved siden av dem lægger man eftersom de kommer frem under oplægningen de 6 andre av samme værdi. Kommer f. eks. hjerter 8 og hjerter 6, skal man lægge op spar, kløver og ruter 8 og spar, kløver og ruter 6, naar de kommer. Paa dem skal der bygges i farve. Paa øverste rad (her 8) opover, paa nederste rad (her 6) nedover.

Naar utlæggerkortene er lagt paa plads lægges fire kort i en rad aapenlyst — hjælperækken — og to til siden fordækt. Saa undersøkes om nogen av kortene i hjælperækken kan brukes paa utlæggerkortene. Hvis saa er tilfælde, lægges de der, og saa lægger man atter fire op og to til siden. Paa denne maate fortsættes til alle kortene er lagt op.

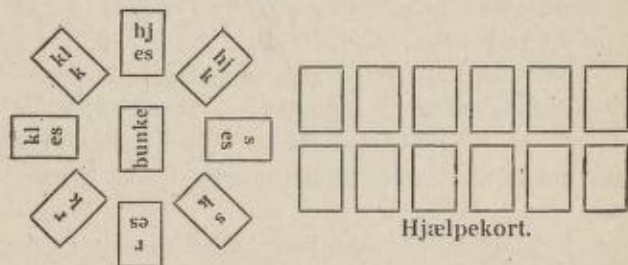
Hvis under lægningen et kort kan flyttes fra et utlæggerkort til et andet er det tillatt. Ligger f. eks. hjerter 8 paa en bunke og hjerter 9 paa en anden og hjerter 10 kommer op, kan man flytte hjerter 9 paa hjerter 8 for at faa bruk for 10-eren.

Er alle kortene i haandbunken lagt op saa ser man gjennem sidebunken og bruker de kort som passer paa utlæggerkortene.

Kortene i sidebunken maa herunder ikke

bytte plads. Naar bunken er undersøkt tar man de to første bunker av hjælperækkerne og lægger paa hverandre, saa lægges sidebunken og saa de to sidste bunker av hjælperækkerne. Man har lov til at lægge haandbunken endnu to ganger, og hvis da hver utlæggerbunke har 13 kort er kabalen gaat.

Stjernen.



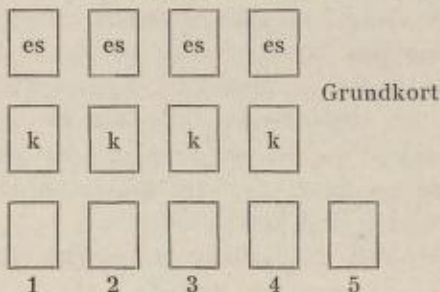
Læg først tolv kort aapenlyst i en bunke, og læg saa et stykke fra dem, 12 kort i to rader — 6 i hver rad — som paa tegningen.

Læg saa fra kortstokken et og et kort. Under lægningen skal man lægge op 4 es og 4 konger — ruter, hjerter, kløver, spar — i en kreds om bunken, som paa tegningen. Paa dem skal bygges opover i farve hvert andet kort. Paa kongerne 2 — 4 — 6 — 8 — 10 — dame — es — 3 — 5 — 7 — 9 — knegt. Paa essene — 3 — 5 — 7 — o. s. v. til og med dame. Man

tar de kort som kommer frem under oplægningen og fra bunken og hjælpekortene. Man bør ta fra bunken straks, man kan, da det gjælder at faa den tømt snarest mulig.

Kortstokken lægges tre ganger.

Pariserinden.



Man tar av det ene spil ut de fire es og de fire konger og lægger dem paa bordet som paa tegningen. Paa dem skal der bygges i farve. Paa essene opover til og med kongen, paa kongerne nedover til og med esset.

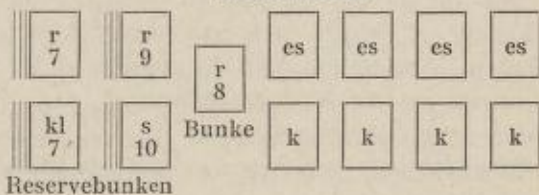
Efterat essene og kongerne er lagt op, blander man de tiloversblevne kort godt, og lægger saa ut et for et efter følgende regel: det første paa 1, det næste paa 2, det tredje paa 3, det fjerde paa 4, det femte og sjette paa 5. Man har lov til at lægge de kort som passer paa grundkortene paa plads eftersom man lægger op, og naar et kort er tat bort erstatter man det ikke.

Hvis man f. eks. lægger op spar 5, hjerter 2, hjerter 3, kløver 8 o. s. v., lægger man 2 og 3 paa esset og der kommer intet kort paa 2 og 3.

Naar hele kortstokken er lagt ut, brer man bunke 5 ut paa bordet og tar de kort som passer paa essene og kongerne og lægger paa dem. Saa slaar man bunken sammen igjen og lægger den paa bunke 4. Samler saa kortene fra alle bunkerne paa samme maate — bunke 4 paa 3 den paa 2 o. s. v. Man kan lægge kortene ut 2 ganger til. Er kabalen ikke gaat har man lov til at lægge endnu en gang — den saakaldte naadeakt — men da har man bare lov til at lægge kort i de 4 første bunker.

Gaar den endnu ikke er kabalen mislykket.

Reserven.



Søk først ut av det ene spil alle essene og kongerne og bland saa kortene godt. Paa essene skal bygges opover til og med kongen i farve, paa kongerne nedover til og med esset i farve.

Læg saa 40 kort i fire bunker — 10 i hver bunke — aapenlyst til venstre — reservebunkerne.

Se efter om der paa dem ligger kort som passer paa essene eller kongerne — isaafald lægges de op.

Læg saa fra kortstokken et og et kort. De som passer paa es eller konge lægges der, de øvrige i en bunke. Under lægningen tar man de kort som passer fra reservebunkerne til bunken, hvis de passer og bygger opover eller nedover men farven maa holdes. Man kan ogsaa flytte kort fra en reservebunke til en anden.

Efter tegningen passer ingen av reservebunkens kort paa es eller konger, men man kan flytte enten ruter 9 eller 7 til bunken. Det gjælder at faa reservebunkerne fort tømt, hvis kabalen skal gaa.

Kortstokken lægges tre ganger og kabalen er gaat hvis alle kortene da er ordnet paa konger og es.

Den lunefulde.

Av det ene spil tar man ut es og konger. Paa dem skal der bygges i farve. Paa essene opover til og med konge, paa kongerne nedover til og med esset.

Saa lægges alle kortene ut i rader, 12 i hver rad. Eftersom man lægger, har man lov til at lægge op dem som passer paa konger og es, men et kort som alt er lagt paa plads maa ikke senere flyttes. Naar alle kort er lagt ut har

man lov til at flytte om i nederste rad. Man kan bygge baade opover og nedover, men farven maa holdes. Naar man paa den maate har tat alle de kort som kan anvendes paa essene og kongerne, tar man kortene eftersom de ligger — række efter række — sammen i en bunke og lægger kortene ut to ganger til paa samme maate. Naar alle kortene ligger ordnet paa es og konger er kabalen gaat.

Damekabalens.

Læg 32 kort i en bunke — det øverste aapenlyst de andre fordækt. Naar man har brukt det øverste, vender man det kort som ligger under. Læg saa ut 7 kort — hjelpekortene — aapenlyst i en rad. Paa dem kan man bygge nedover i farve. Man har bare lov til at flytte et kort ad gangen — ikke en hel række. Ledige pladser fyldes fra bunken.

Se efter om der blandt hjelpekortene eller øverst paa bunken ligger konger og læg dem i tilfælde op. Paa dem skal bygges opover i farve til og med damen.

Læg saa fra kortstokken et og et kort. De som passer paa kongerne lægges der, de øvrige i en ny bunke — kortstokbunken.

Naar der bare ligger et kort i en række blandt hjelpekortene, har man lov til at putte det som passer under. F. eks. ligger spar 2

alene og spar 3 kommer frem under lægningen kan man putte den under spar 2; men saa har man ikke lov til at putte spar 4 under spar 3 naar den kommer — da ligger nemlig 2 kort i rækken — men naar saa spar es kommer, kan man lægge den paa 2. Ligger der damer blandt hjælpekortene, putter man dem underst i kortstokken, og erstatter dem med nye, men lægger ingen tilside.

Naar der kommer frem en dame paa bunken, tar man den og de 4 kort som ligger under og lægger dem tilside fordækt i en ny bunke — hjælpebunken. Naar en dame kommer paa kortstokbunken, tar man de tre underste kort i kortstokbunken og lægger dem fordækt paa hjælpebunken.

Naar man har lagt op hele kortstokken, tar man hjælpebunken og lægger kortene et efter et som før forklart, lægger paa konger og paa hjælpekort, lægger tilside tre eller fem kort for damen o. s. v.

Saa tar man den nye hjælpebunke og lægger ut paa samme maate og holder ved saa længe der er kort man kan lægge ut eller flytte op. Kabalen er gaat, naar alle kortene er ordnet paa kongerne.

To og to.

Læg op 32 kort i fire rader som paa tegningen. Se saa efter om der er to kort av samme værdi

og samme farve lavere end seks, altsaa es, 2, 3, 4 eller 5, og kast dem bort.

Her paa tegningen kan kastes — to ruter 2 — to ruter 4 — to kløver 2 og to ruter 5.

Saa kan man flytte kort til de tomme pladser. I første række skal ligge 6, i 2den 7, i 3dje 8

6	7	8	9	10	kn	d	k	
hj 6	hj 7	s 8	r 10	hj k	r 5	r 9	hj 2	hjerter
kl 9	hj 6	r 7	kl 2	kl 9	s 6	kl 2	kl 10	ruter
kl 3	hj 3	r 5	hj 9	kl 10	r 4	r 10	kl 8	kløver
r 2	s 10	hj k	s 3	r kn	hj es	r 2	r 4	spær

o. s. v. som tallene over tegningen. Man har lov til at vælge hvilken farve man vil lægge i hver rad — men farven maa holdes hele raden ut.

Hvis kortene ligger som paa tegningen er det bedst at lægge hjerter i første rad — 6 og 7 ligger jo alt paa plads. Naar et kort ligger paa sin plads, kaster man bort det andet av samme farve og værdi. Her kaster man bort hjerter 6 fra anden rad og flytter ruter 7 en plads tilbage saa ligger den paa plads, flytter saa ruter 9 ned paa plads — 4de række i anden rad —. I tredje

rad ligger kløver 10 paa plads og man kaster kløver 10 fra 2den rad og flytter kløver 8 til den tomme plads i 3dje række. Flytter saa spar 6 fra 2den til 1ste række i 4de rad, derved faar man plads til ruter knegt i 2den rad og flytter den op. Saa flytter man spar 10 fra 2den række til 5te række.

Nu er det ikke mer at gjøre, og man fylder ut de tomme rum fra kortstokken, ser atter efter om to kort som er lavere end 6 har samme farve og samme værdi og kaster dem i tilfælde bort, og ordner de kort man kan ordne, som ovenfor forklart.

Fylder saa igjen hullerne, kaster bort og ordner saa længe det gaar.

Saa lægger man et og et kort fra kortstokken i en bunke. Naar der kommer et kort som er lavere end 6 og har samme farve og værdi som et av de kort som ligger paa bordet, kaster man begge bort og ordner saa kortene som ovenfor forklart og fylder ut de tomme rum fra bunken.

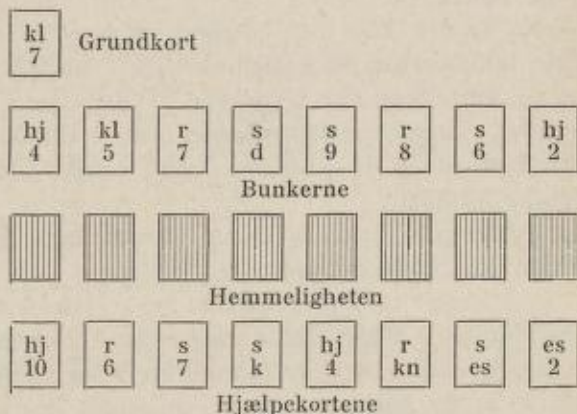
Kortstokken lægges én gang og kabalen er gaat naar alle kortene fra og med 6 til og med konge er ordnet i de 4 rader.

Hemmeligheten.

Læg 40 kort i 8 bunker — 5 i hver bunke — aapenlyst i en rad. Læg saa under dem 8

kort fordækt — hemmeligheten, og saa 8 kort aapenlyst — hjælpekortene.

Ta saa det næste kort fra kortstokken og læg det øverst som grundkort. Paa det og paa de 7 andre av samme værdi skal bygges opover i farve.



Se saa efter om der paa bunkerne eller blandt hjælpekortene findes grundkort eller kort som passer paa dem, og læg dem op hvis det er fordelagtig. Ofte vil det være bedre at la et grundkort ligge og bygge nedover paa det.

Her paa tegningen er grundkortet 7. Paa en av bunkerne findes ruter 7 og blandt hjælpekortene spar 7. De lægges op og istedenfor spar 7 lægges et nyt hjælpekort fra kortstokken.

Paa hjælpekortene kan bygges nedover i farve og man har lov til at bruke kort fra bunkerne, fra kortstokken og de andre hjelpekort til at bygge med. Efter tegningen kan man flytte: hjerter 9 paa hjerter 10, spar dame, spar konge, es og 2 paa hverandre. Naar en bunke er tom, vendes det kort i hemmeligheten som ligger nedenfor og det kan derefter benyttes.

Naar der blir en tom plads blandt hjelpekortene fylder man den ut fra kortstokken eller dens bunke — ikke fra de andre bunkerne.

Fra kortstokken lægges et og et kort. De som passer paa grundkortene eller hjelpekortene kan lægges der; de øvrige lægges i en bunke. Man kan lægge kortstokken saa mange ganger man vil. Det gjælder at faa bunkerne tømt snarest mulig, hvis kabalen skal gaa. Den er gaat, naar alle kortene ligger i orden paa grundkortene.

Harpen.

Læg 10 kort aapenlyst paa bordet. Læg saa halvt paa de 9 første 9 andre aapenlyst. Halvt paa de 8 første av dem, 8 aapenlyst, saa 7, saa 6 o. s. v., tilsidst et.

Saa lægges øverst et kort som skal være utlæggerkort, og paa det og de 7 andre av samme værdi, som kommer frem under lægningen, skal bygges opover i farve. Paa raderne kan bygges nedover — rødt, sort — rødt, sort — eller om-

vendt. Fra kortstokken lægges et og et kort. De som passer paa utlæggerkortene lægges der, de som passer paa raderne kan lægges der, men man er ikke pliktig til det, hvis man tror det er fornuftigere at la være. Naar en række er tom, kan man lægge et kort op istedet, enten fra nederste rad eller fra kortstokken eller bunken, eller man kan vente til der viser sig en bedre anledning. Man har ikke lov til at flytte mere end et kort ad gangen — altsaa ikke hele rækker.

Kortstokken lægges bare en gang, og kabalen er gaat, naar alle kortene er ordnet paa utlæggerkortene — 12 paa hvert.

Kabalen er vanskelig at lægge.

Farmors kabal.

Læg først 10 kort fordækt og et aapenlyst i en rad paa bordet. Læg saa over de fordækte kort 9 fordækt og et aapenlyst, paa de 9 fordækte 8 fordækte og et aapenlyst, saa 7 fordækt og et aapenlyst, saa 6 fordækt og et aapenlyst o. s. v. til det ender med et aapenlyst. Se saa efter om der blandt de kort som ligger aapenlyst findes es — isaafald skal de kastes tilside og det underliggende kort vendes. Saa flytter man om blandt rækkerne. Der skal bygges nedover — mørkt, lyst — mørkt, lyst — eller omvendt. Naar et kort er flyttet, vendes det

underliggende og naar en række er tom, lægges en konge op paa den tomme plads. Naar kabalen er færdig, skal alle 8 konger ligge i øverste rad og paa hver av dem skal ligge 12 kort, bygget nedover til og med es. Kortstokken lægges én gang, og man kan benytte de kort som passer til at bygge med, men man er ikke forpligtet til at lægge op et kort, hvis man heller vil la være.

Kabalen er vanskelig at lægge.

Søplehaugen.

Læg 64 kort aapenlyst i 8 rader — 8 i hver rad. Se saa efter om der findes es i nederste rad, og læg dem op. Paa essene skal bygges opover i farve.

Paa de øvrige kort er det tillatt at bygge nedover uten hensyn til farven, men har man valget er det bedst at følge farve, da det er tillatt at flytte en hel række fra en plads til en anden naar alle kortene i rækken er av samme farve. Det er ogsaa tillatt at flytte en del av en række — de kort som har samme farve. Ellers maa man bare flytte et kort ad gangen.

Naar alt er ordnet lægges kortene ut et efter et. De som passer paa essene lægges der, de som passer paa rækkerne kan lægges der, resten lægges paa paa første række — søplehaugen. Man bør ikke lægge for mange paa søplehaugen,

og hvis det er mulig bør man ogsaa der ordne efter farve. Man kan, hvis man vil, flytte en hel række til søplehaugen, men det lønner sig sjelden.

Det gjælder snarest at faa en række tom. Til den tomme plads kan man flytte hvilket kort eller hvilken række man vil. Kortstokken lægges bare en gang, og kabalen er gaat op, naar alle kortene ligger ordnet paa de otte es.

Slangekabalen.

Alle kortene lægges i 8 rækker — slangerne — paa følgende maate: Man lægger fra kortstokken et og et kort. Første kort lægges øverst paa venstre side, næste kort halvt op paa det første, det tredje halvt op paa det andet o. s. v. Slik fortsættes til der kommer en konge. Den puttes halvt under første kort, og saa lægger man videre nedover fra sidste kort paa slangen til der atter kommer en konge. Den lægges til høire for første konge, og danner begyndelsen til ny slange.

Næste kort lægges halvt paa den o. s. v. som tidligere forklaret til der kommer en ny konge som lægges op som begyndelse til den tredje slange. Paa denne maate fortsættes til alle kortene ligger paa bordet i otte rækker med en konge i spidsen av hver række. Rækkerne

kan bli av meget forskjellig længde, — fra et kort, kongen, til nær sagt alle kortene.

Naar kortene er lagt op, begynder ordningen. Det gjælder at faa kortene ordnet slik at der i hver række ligger 13 kort — konge, dame, knegt, 10 o. s. v. til og med es — med vekslende farve — sort, rødt — sort, rødt — eller omvendt.

Under ordningen har man lov at holde indtil 8 kort i haanden, og man har lov til at flytte et kort fra en række til en anden. Kortene skal ogsaa der gaa i nedadgaaende rækkefølge — dame, knegt, ti o. s. v. og i vekslende farve — sort, rødt — sort, rødt — eller omvendt.

Kortstokken lægges bare en gang.

Diplomaten.

Diplomaten er en av de morsomste kabaler og kjendes av alle øvede kaballæggere. Jeg vil allikevel ta den med. Den kan lægges paa litt forskjellig maate, og jeg vil først skildre den almindelige.

Kortene lægges et efter et. De første 40 skal lægges i otte rader — 5 i hver rad. Fire rader lægges til høire og fire til venstre med aapent rum i midten til essene som paa tegningen. Tallene angir i hvilken orden kortene skal lægges.

Naar det er gjort ser man efter om der ligger es ytterst paa en av radene og de lægges i tilfælde op i den aapne plads i midten. Paa

essene skal bygges opover i farve til og med knegten, mens kongerne og damerne blir liggende inderst i raderne der hvor tallene 1—16 staar paa tegningen. Kongen inderst. Farven er der likegyldig.

Saa maa man flytte om i raderne. Det gjælder at faa en tom plads — bli av med alle fem kort i en rad — for at lægge op en konge.

33.	25.	17.	9.	1.	5.	13.	21.	29.	37.
34.	26.	18.	10.	2.	6.	14.	22.	30.	38.
35.	27.	19.	11.	3.	7.	15.	23.	31.	39.
36.	28.	20.	12.	4.	8.	16.	24.	32.	40.

Paa kongen skal bygges nedover uten hensyn til farve. Man har lov til at flytte kort fra en rad til en anden — et ad gangen — og der bygger man ogsaa nedover uten hensyn til farven. Man har ogsaa lov til at flytte kort fra esbunkerne tilbake til raderne, hvis det er praktisk — f. eks. hvis man vil redde et kort som ellers kommer i bunken, eller hvis man lettere kan faa tom plads, eller faa frem kort man har bruk for paa den maaten.

Naar man ikke kan ordne mere begynner oplægningen. Man lægger et og et kort. De som passer paa esbunkerne lægges der, de som passer paa raderne kan lægges der, de øvrige i en bunke. Kortstokken lægges bare en gang,

og det gjælder at faa anbragt kongerne saa fort som mulig, da hele kabalen let kan stanse ved at en konge kommer under et par damer i bunken. Fornøielsen bestaar i at flytte om blandt kortene — bygge frem og tilbake fra esbunkerne til raderne eller omvendt. Det kan gjøres under hele lægningen og med litt øvelse kan man opnaa stor færdighet i at faa frem kort, man har bruk for.

Kabalen er gaat naar de otte kongerne ligger paa pladsene 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 paa tegningen, med hver sin dame ved siden, og resten av kortene ligger ordnet paa essene. Paa essene maa farven holdes, paa kongerne er det ikke nødvendig.

Meget vanskeligere er kabalen naar man lægger ut 56 kort — 7 i hver rad.

Lettere er den, naar man lægger 5 i hver rad og under oplægningen av utlæggerkortene tar ut alle essene og de kort som passer paa dem og straks lægger dem op i midten.

Kabaler for 2 personer.

Skynd dig.

Hver spiller tar sit spil og blander det godt. Saa lægger begge ut et kort og den som har lavest begynder — es regnes som en. Saa lægger begge fra sin kortstok et og et kort. Naar et kort passer paa det oplagte, lægges det der. Man kan bygge baade opover og nedover og uten hensyn til farve. Det gjælder at bli hurtigst mulig av med sine kort. Den som har færrest kort naar spillet stanser har vundet.

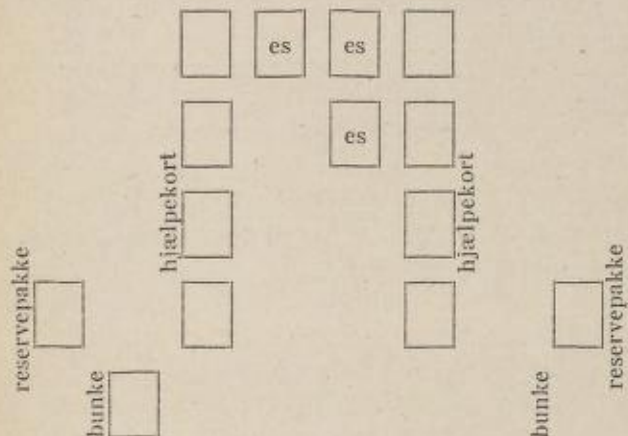
Væddeløpskabalen.

Spilles av to personer med to spil kort. Hver spiller tar et spil og lar motparten ta av. Den som saa vender det høieste kort (eset gjælder 1) begynder. Han tæller op tretten kort og lægger dem i en reservepakke aapenlyst paa høire side. Saa lægger han ut fire kort i en lodret linje foran sig til hjelpekort.

Hvis der kommer es, lægges de ved siden av hjelpekortene, og paa dem skal der bygges opover til og med kongen i farve. Paa hjelpekorten kan bygges nedover i farve. Naar hjelpekortene er lagt ut, tar han endnu et kort fra kortstokken og hvis det hverken passer paa es-

bunkerne eller paa hjælpekortene, lægger han det ved siden som begyndelse til en bunke.

Saa gjør den anden spiller likedan. Han har den fordel at han ogsaa kan lægge kort paa motspillerens bunke og reservepakke. Han kan



bygge baade op og ned og uten at passe farve, men et kort som passer paa et av essene eller paa spillerens egne hjelpekort maa lægges der. Passer kortet bare paa spillerens egen bunke kan han lægge det der og gaa videre. Paa spillerens egen reservebunke kan det ikke lægges.

Naar der ikke er mere at gjøre, tar den første spiller atter fat, og nu kan han selvfølgelig ogsaa lægge kort paa motstanderens bunke og reservepakke.

Hvis man kan ta et kort enten fra bunken eller reservepakken, bør man først ta fra reservepakken, og kan man lægge et kort hos motstanderen enten paa bunken eller paa reservepakken bør man vælge reservepakken.

Den spiller som først blir av med sine kort har vundet.

Sympatikabalen.

Spilles av to personer med to spil kort. Hver av spillerne tar et spil og blander det godt, hvorpaa motparten tar av. Saa lægger hver av spillerne sine kort foran sig i 13 bunker hver paa fire kort fordækt. A vender det øverste kortet paa sine bunker og lægges det aapenlyst paa den bunke det hører til.

Saa vender B det øverste paa sine bunker og nævner dets farve og værdi. Passer kortet paa et av dem som ligger aapenlyst hos A, lægges begge kort tilside, og B tar et nyt kort av samme bunke. Passer det ikke, lægger B kortet aapenlyst paa den bunken det hørte til og et kort av næste bunke og læser op o. s. v., til alle bunker er undersøkt, og alle B.s bunker har et kort liggende aapenlyst.

A har nu faat nogen bunker hvor alle kortene er fordækt. Han vender det øverste paa en av dem, læser op farve og værdi, og hvis

det passer paa et av B.s kort, lægges begge til side o. s. v.

Saadan fortsættes til kabalen stanser ved at ingen kort ligger fordækt. Da tar begge spillerne sine tiloversblevne kort, blander dem godt og lægger dem op igjen i bunker paa fire, og spillet begynder igjen. Endnu en gang kan man blande kortene og lægge dem i bunker, men hvis heller ikke da alle kortene kan kastes, er kabalen mislykket.

Kampen.

Spilles av 2 personer med 2 spil kort. Førind spillet begynder, tar de spillende av for hinanden. Saa vender begge sit øverste kort og den som har det høieste begynder.

Han — lad os kalde ham A — lægger sit kort som grundkort mellem de spillende og paa det skal der bygges opover i farve. De øvrige 7 kort av samme værdi skal ogsaa lægges op som grundkort eftersom de kommer, og paa dem skal der ogsaa bygges. A undersøker saa om hans næste kort er et grundkort eller passer paa grundkortet. Isaafald lægger han det op og fortsætter at spille saa længe det gaar. Det første kort som ikke kan brukes, lægger han som begyndelse til en bunke.

Saa tar den anden spiller — B — fat. Han har lov til at lægge kortene op baade paa grund-

kortene og paa den anden spillers bunke. Paa motstanderens bunke kan han bygge baade i opadstigende og nedadstigende orden, naar han bare passer farve.

Naar B ikke kan anbringe flere kort, begynder A, og nu kan han ogsaa anbringe kort paa B's bunke, hvis de passer.

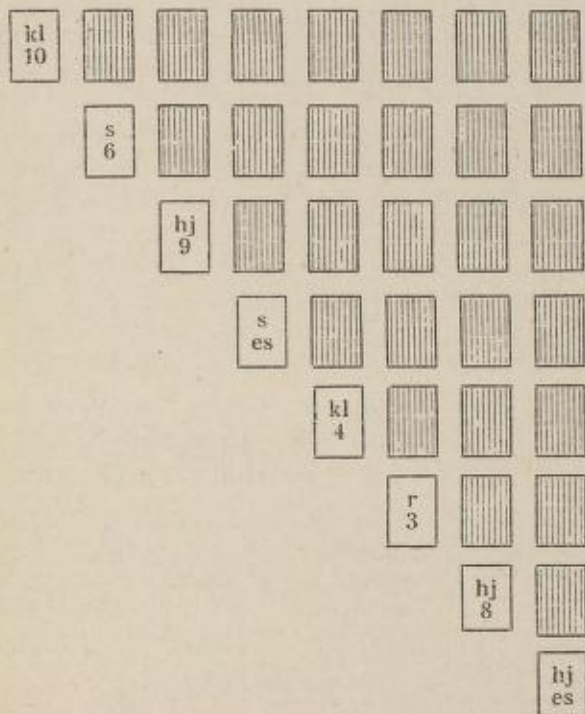
Paa denne maate fortsættes indtil en spiller er av med sine kort. Han har vundet.

Man kan lægge kortstokkene om saa ofte man ønsker.

Fasanen.

Spilles av to personer med to spil kort. Hver spiller har et spil. De lægger begge op sine kort ret overfor hverandre med plads til essene i midten. I første rad skal ligge 8 kort — et aapenlyst og 7 fordækt. I anden rad 7 — et aapenlyst og 6 fordækt. I tredje 6 — et aapenlyst og 5 fordækt, saa 5, saa 4, saa 3, saa 2, saa 1 — alle steder første aapenlyst og resten fordækt. Naar kortene — fasanerne — er lagt op, undersøger hver spiller om der blandt hans aapenlyse kort findes es — isaafald lægges de op i mellemrummet mellem de to spilleres kort. Saa ser begge efter, om de kan flytte kort fra en række i fasanen til en anden. Man bygger nedover — lyst paa mørkt og mørkt paa lyst. Her paa tegningen kan lægges op hjerter es og

spær es. Saa kan hjerter 9 flyttes paa kløver 10, og paa nieren kan man igjen lægge kløver 8, ruter 3 kan lægges paa kløver 4. Naar



det underste kort er flyttet, vender man det næste. Paa en aapen plads kan man lægge en konge. Hver spiller arbeider for sig og har ikke lov til at lægge kort over paa motstanderens,

men begge har lov til at flytte paa esbunkerne. Naar der ikke er mere at flytte, lægger begge spillere fra sin kortstok tre og tre kort op i bunker. Hvis det øverste av dem passer paa esbunkerne eller paa spillerens fasan, lægges det der, hvis ikke lægger man tre nye kort o. s. v. Man lægger op kortene, saalænge en av spillerne kan flytte om blandt sine [kort; naar begge spillerne staar fast tæller hver spiller de kort han har paa haanden, og de kort han har lagt op i midten. De han har i haanden er tap, de i midten er gevinst. Er han f. eks. blit av med 10 kort og har 5 igjen paa haanden er hans gevinst 10 og hans tap 5 $\therefore 10 \div 5 = 5$. Han har altsaa vundet 5. Naar motparten ogsaa har talt sin gevinst og skrevet den op, tar spillerne atter hver sit spil kort, blander det godt og lægger paany ut 36 kort som tidligere forklart og spillet begynder paany.

Den som først kommer til 52 har vundet. Spillet kan ta lang tid, da man, hvis man er uheldig, kan bli sittende med flere kort paa haanden end dem man har lagt ut, og altsaa gaa tilbake i sum istedenfor frem.

Kortkunster.

Herrekortene.

Ta herrekortene fra et spil og hold dem fordækt i haanden i en bunke og bed saa en av tilskuerne om at trække ut et kort, se paa det og stikke det ind i dunken igjen. Se saa gjennem kortene og hvis frem det kort han saa paa. Denne kunsten er let. Hvis dere ser paa herrekortene, vil dere finde at margen altid er bredere paa den ene siden end paa den anden.

Mens kortet blir undersøkt snur dere pakken i haanden og kortet vil da bli liggende med den bredeste rand paa den side hvor de øvrige har sin smaleste og er let at finde.

Det bestemte kort flyr ut og legger sig aapenlyst paa bordet.

Bed en av de tilstedeværende om at ta øverste kort, se paa det og lægge det tilbake paa plads. Ta saa kortstokken med venstre haand og læg den over i høire, og skyv samtidig med venstre tommelfinger det øverste kort tilside, saa omtrent fjerdedelen av det kommer utenfor spillet. Man maa imens holde venstre haand over, saa ikke tilskuerne ser hvad man gjør. Kast saa

kortene paa bordet saa vil lufttrykket bringe kortet til at vende sig, saa det falder aapenlyst, mens de øvrige falder fordækt.

21 kort.

Man tar 21 kort i haanden med baksiden op og lægger dem et efter et aapenlyst paa bordet i tre bunker fra venstre til høire, og et ad gangen i hver bunke. Mens man lægger, ber man en av de tilstedeværende om at tænke paa et kort og huske i hvilken bunke det ligger. Naar alle kortene er lagt ut, tar man dem op slik at bunken med det tænkte kort kommer i midten.

Saa holder man igjen kortstokken med baksiden av kortene op og lægger dem et efter et aapenlyst i tre bunker, spør i hvilken bunke kortet laa, lægger den bunken i midten og lægger kortene ut igjen paa samme maate som ovenfor forklart. Kortene skal altsaa lægges ut 3 ganger. Saa samler man igjen kortene paa samme maate, holder bunken med baksiden op og tæller 11 kort — det 11te vil altid være det tænkte kort.

Det magiske slag.

Ta av det øverste kort og vis det frem. La os anta at det er hjerter 8. Naar alle har set det, lægges det tilbake paa plads. Vent en

liten stund og ta saa det øverste kort fordækt og put det midt ind i bunken. Naar det er halvveis inde, kan man vise frem at det er hjerter 8. Giv saa bunken et slag og ta saa det øverste kort av og vis det frem — det er hjerter 8. Alle vil tro at der er to hjerter 8 i bunken og de bør faa lov til at undersøke den.

Før man utfører denne kortkunst, maa man ordne kortene litt. Øverst legger man hjerter 7, saa kommer hjerter 8. Første gang man tar



av og viser frem hjerter 8, tar man to kort. Naar man holder dem frem, bør man helst holde dem litt bøiet som paa tegningen.

Saa legger man kortene tilbake og 2den gang tar man bare et kort (hjerter 7) og putter det ind uten at vise det frem. Først naar kortet er halvt inde holder man det op for tilskuerne, mens man holder over tallet i hjørnet.

Naar man saa tar op det øverste kort, er det virkelig hjerter 8.

Man kan vælge hvilke kort man vil, men det maa være to hvis øverste halvdel er like.

Den latinske kortkunst.

Læg 20 kort aapenlyst paa bordet, to og to sammen, saa alle kortene er lette at se. Bed saa en eller flere av de tilstedeværende om at tænke paa to kort, som ligger ved siden av hinanden. Naar det er gjort, samles kortene, saa at hvert par kommer sammen, men man behøver ikke at ta parrene efter den orden de ligger.

Saa lægges alle kortene op paa hordet efter følgende ord:

Mutus,
Nomen,
Dedit,
Cocis.

Man lægger kortene op saa hvert kort av samme par kommer til at ligge paa samme bokstav. Dere ser at der i de 4 ord er to av hvert bokstav — 2 m — 2 u — 2 t o. s. v.

Bokstaverne vil komme som paa denne tegningen. Man lægger f. eks. første par paa m — 1ste rads 1ste række, og 2den rads 3dje række. Andet par paa u — 1ste rads 2den og 4de række o. s. v.

m 1	u 2	t 3	u 2	s 4
n 5	o 6	m 1	e 7	n 5
d 8	e 7	d 8	i 9	t 3
e 10	o 6	c 10	i 9	s 4

Naar alle kortene er lagt ut, spør man, i hvilken rad de kort man skal finde, ligger. Bli svaret at de ligger i øverste rad, maa det være kortene paa — u, da der i den rad er 2 u, svares der at de ligger i 2den og tredje maa det være e o. s. v. Man bør øve sig før man utfører kunsten for andre, saa man er sikker paa at huske hvor kortene skal ligge.

Ta av.

Bland kortene godt og bed en av tilskuerne om at ta av og se godt paa det underste kortet, saa han kjender det. La ham saa lægge kortene tilbake paa bunken. Fortæl ikke paa forhaand hvad du skal gjøre, men ta kortene fort op og blad dem hurtig igjennem og si saa det kort han tænkte paa.

Det er let at gjøre, for det er omtrent umulig

at lægge kortene saa omhyggelig tilbage, at man ikke merker hvor der er tat av.

Naar kortene taes op, maa det gjøres fort og uten at forandre deres stilling.



En lettere maate er ikke at røre ved bunken, men straks den anden har lagt kortene tilbake at ta av de samme kort og holde dem frem. Det kan vanskelig gaa galt.

25 kort.

Læg 25 kort i 5 lodrette rækker — 5 kort i hver række — efter alfabetet.

a — b — c — d — e
 f — g — h — i — j
 k — l — m — n — o
 p — q — r — s — t
 u — v — x — y — z

Bed saa en av de tilstedeværende om at tænke paa et kort og si i hvilken række det ligger.

Ta saa alle kortene op efter den orden de

lagdes. — Fra A til Z — og læg dem saa ut efter alfabetet som nedenfor.

a — f — k — p — u
 b — g — l — q — v
 c — h — m — r — x
 d — i — n — s — y
 e — j — o — t — z

Spørg saa i hvilken række det tænkte kort ligger. Saa er det ikke vanskelig at peke paa kortet — det ligger i den række han pekte paa sidste gang og har det nummer i rækken som han første gang opgav. Ligger kortet første gang i tredje række og kortet 2den gang findes i 4de række, vil det ligge paa tredje plads i 4de række — altsaa der hvor r staar. Findes kortet første gang i 4de række og anden gang i 4de række vil det bli 4de fra oven i 3dje række — altsaa paa n. Rækkerne regnes fra venstre.

At finde to uttrukne kort.

Før man begynder maa man i hemmelighet dele spillet i to bunker. I den ene bunke lægges de efne kort — 2 — 4 — 6 — 8 — 10 — dame — i den andre de uefne.

Saa ber man to av selskapet trække hvert sit kort. Man byr dem hver sin bunke, og mens de ser paa kortet for at huske paa det,

bytter man om bunkerne, som man holder i haanden. Naar saa kortene blir stukket ind i bunkerne igjen, kommer det efne i bunken med de uefne, og det uefne i bunken med de efne, og det er let at finde dem igjen. Man kan blande hver bunke saa meget man vil, og lægge kortstokken sammen, og for et syns skyld ta nogen tak med den, men da maa man passe paa ikke at blande første og sidste halvpart sammen.

