



20 PATIENCEN

ZUSAMMENGESTELLT

von ELLA von HAUNSTEIN



VERLAG VON B. DONDORF G.M.B.H.
FRANKFURT A. M.



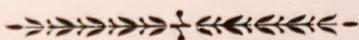
W.HACKENSCHMIDT
A.H.JOHN NACHE.
FRANKFURT a.M.
KAIERSTR. 57

71-

20 PATIENCEN

zusammengestellt

von ELLA VON HAUNSTEIN



VERLAG von B. DONDORF G. M. B. H.
FRANKFURT a. M.

Vorwort.

Müde von der Arbeit, dem Hasten und Treiben unserer flüchtigen Zeit, freuen sich wohl viele der stillen Abendstunden, in denen der Lärm des Tages verstummt und ruhiges Behagen über den Menschen kommt. Nicht immer ist man noch aufgelegt zum Lesen eines ernsten Buches oder zur Beschäftigung mit wichtigen Fragen, und eine den Geist nicht anstrengende Erholung ist oft recht willkommen. Diese bieten dann in vielen Fällen die Spielkarten mit der mannigfaltigen Art ihrer Verwendung. Wo drei Gleichgesinnte sich zusammenfinden, da wird freudig ein Scat oder Whist begonnen, Spiele, die sich stets derselben Beliebtheit erfreuen. Wem aber der dritte Mann fehlt, der klage nicht und begnüge sich gern mit dem Legen einer schönen Patience, die ja sogar noch allerhand wichtige, geheimnisvolle Fragen an die verschleierte Zukunft beantworten soll. Es gibt eine grosse Menge solcher Patiencen, die schon in ganz ansehnlichen Bänden zusammengestellt sind, gewiss aber zum grossen Teil selten ausgeführt werden, da jedermann seine besonderen, immer wiederkehrenden Lieblinge besitzt. So denken wir, dass eine geringe Zahl teils bekannter, teils neuer Spiele genügt, einsame Stunden mit angenehmer Beschäftigung zu füllen und geben die Anleitung zu denselben den Spielkarten mit auf den Weg mit dem Wunsche stets guten Ausganges und erfreulicher Unterhaltung.



Inhalts-Verzeichnis.

Seite			
No. 1	Adieu	7	mit 1 Spiel von 32 Karten
" 2	Numeri	8	
" 3	Coeur-Patience	9	
" 4	Die Sirenen	10–11	mit 1 Spiel von 52 Karten
" 5	Das Trio	12–13	
" 6	Das Zifferblatt	14–15	
" 7	Kabinett	16–17	
" 8	Das Verstecken	18–19	
" 9	Die Elf	20–21	mit 2 Spielen zu je 52 Karten
" 9a	Die Elf	20	
" 10	Die Polonaise	23	
" 11	Der Pavillon	24–25	mit 2 Spielen zu je 32 Karten
" 12	Der Fächer	26–27	
" 13	Kaiser-Patience	28–29	
" 14	Der Zopf	30–31	mit 2 Spielen zu je 52 Karten
" 15	Die Matadore	33	
" 16	Der Divan	34–35	
" 17	Russische Patience	37	mit 2 Spielen zu je 32 Karten
" 18	Die Arena	38–39	
" 19	Die Italienerin	40–41	
" 20	Sympathie (von 2 Personen zu spielen)	43	mit 2 Spielen zu je 52 Karten



Erklärung der Benennungen.

Farbe nennt man die vier verschiedenen in einem Spiele befindlichen Kartenarten also: Coeur, Carreau, Treff und Pique.

Stamm nennt man die Reihenfolge aller 8 oder 13 Karten einer Farbe vom Ass bis zum König auf- oder absteigend.

Hierarchie ist eine Reihe von Karten, welche in aufsteigender oder absteigender Linie aufeinander folgt.

Grundkarten sind diejenigen, auf welchen im Lauf der Patience die Stämme oder Hierarchien vereinigt werden sollen.

Bild nennt man die durch Auflegen der Karten beim Beginn des Spieles entstehende Figur, deren Ausführung bei schwierigen Fällen durch die Illustration erleichtert wird.

Talon nennt man die nach Legen des Bildes übrigen Karten, mit welchen dann das Spiel weiter ausgeführt wird.

Offene Päckchen sind solche, bei denen die Wertseite der Karten sichtbar ist.

Geschlossene Päckchen sind solche, bei denen nur die Rückseite der Karten sichtbar ist.

Für die mit Wertberechnung verbundene Patiencen gilt folgendes:

Ass zählt 1

2 – 10 zählen nach ihrem Werte

Bube zählt 11

Dame zählt 12

König zählt 13.

Vor jedem Spiel müssen die Karten gut gemischt und abgehoben werden.

Beim Auflegen muss das Päckchen in der Hand stets die Rückseite der Karten zeigen.

No. 1.

ADIEU.

Mit einem Spiele von 32 Karten.

Man legt 8 geschlossene Päckchen zu je 4 Karten auf und wendet dann die oberste eines jeden um. Von den nun offenen 8 Karten nimmt man die gleichwertigen paarweise fort, z. B. 2 Buben, 2 Asse, 2 Sieben u. s. w. und legt sie beiseite. Nun werden wieder die verdeckten obersten Karten, welche unter den fortgenommenen lagen, umgewendet und in der gleichen Weise verfahren wie zuvor. Man fährt so fort, bis alle Karten in dieser Art aufgenommen sind. Finden sich keine gleichwertigen Karten mehr, so ist das Spiel misslungen.



No. 2.

NUMERI.

Mit einem Spiele von 32 Karten.

Man legt die Karten des in der Hand gehaltenen ganzen Spieles in 4 Reihen offen auf den Tisch, indem man gleich bei dem ersten Blatte laut zu zählen beginnt: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Stimmt die aufgelegte Karte mit dem genannten Werte, so legt man dieselbe beiseite und fängt wieder von 7 an zu zählen. Wenn die Karten in dieser Weise alle aufgelegt sind, so nimmt man sie mit Ausnahme der ausgeschiedenen von oben nach unten auf und beginnt, ohne zu mischen, in der vorigen Weise. Das Spiel ist gelungen, wenn keine Karte des Päckchens mehr übrig ist.

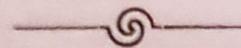


No. 3.

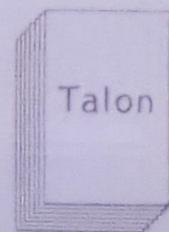
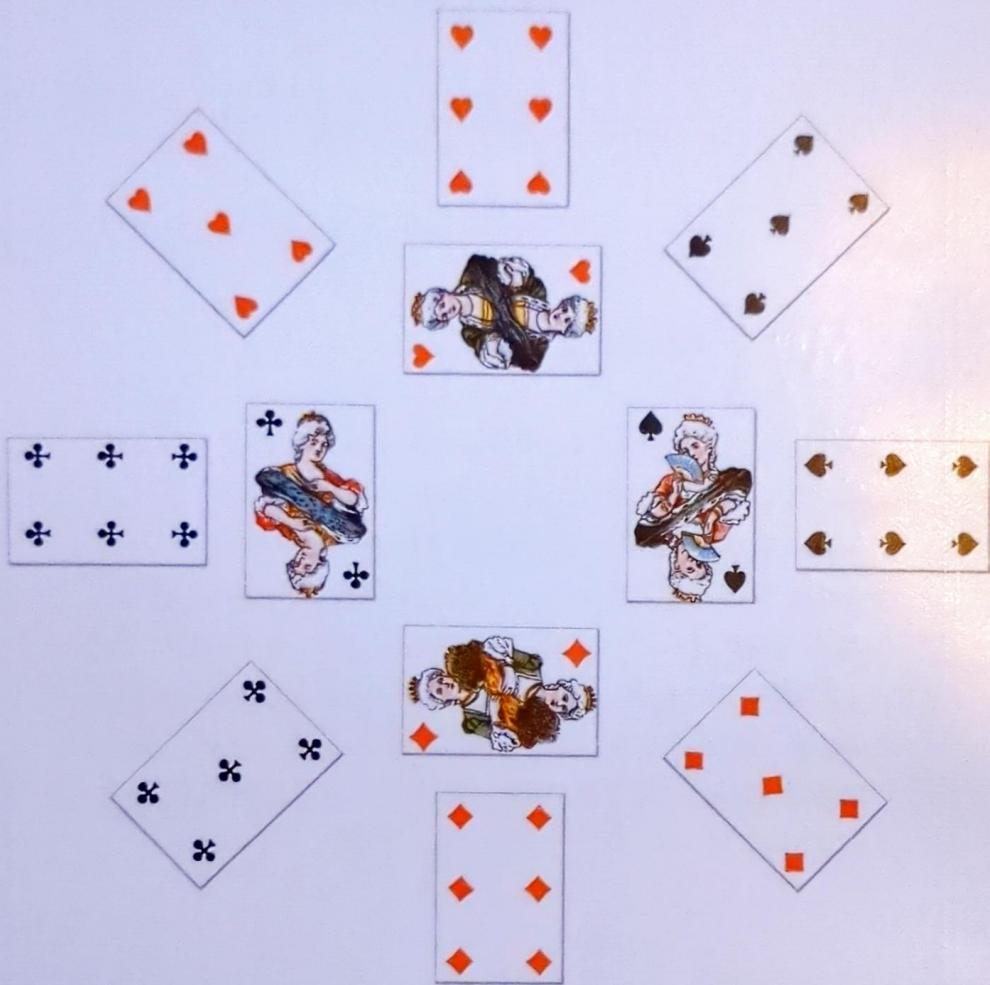
COEUR-PATIENCE.

Mit einem Spiele von 32 Karten.

Man legt die obersten 15 Karten vom Spiele in 3 Reihen auf und nimmt aus denselben das im Werte niedrigste Coeur heraus, auf das dann in aufsteigender Reihenfolge die andern Coeurs gelegt werden sollen. Sind keine passenden Coeurs mehr vorhanden, nimmt man die Karten auf, mischt sie mit dem Talon und wiederholt das Auflegen der 15 Karten. Man darf dieses dreimal tun, sind dann nicht alle Coeurs in aufsteigender Folge vereint, so muss man die Patience als nicht ausgegangen betrachten.



No. 4. DIE SIRENEN.



No. 4.

DIE SIRENEN.

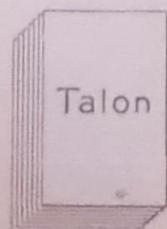
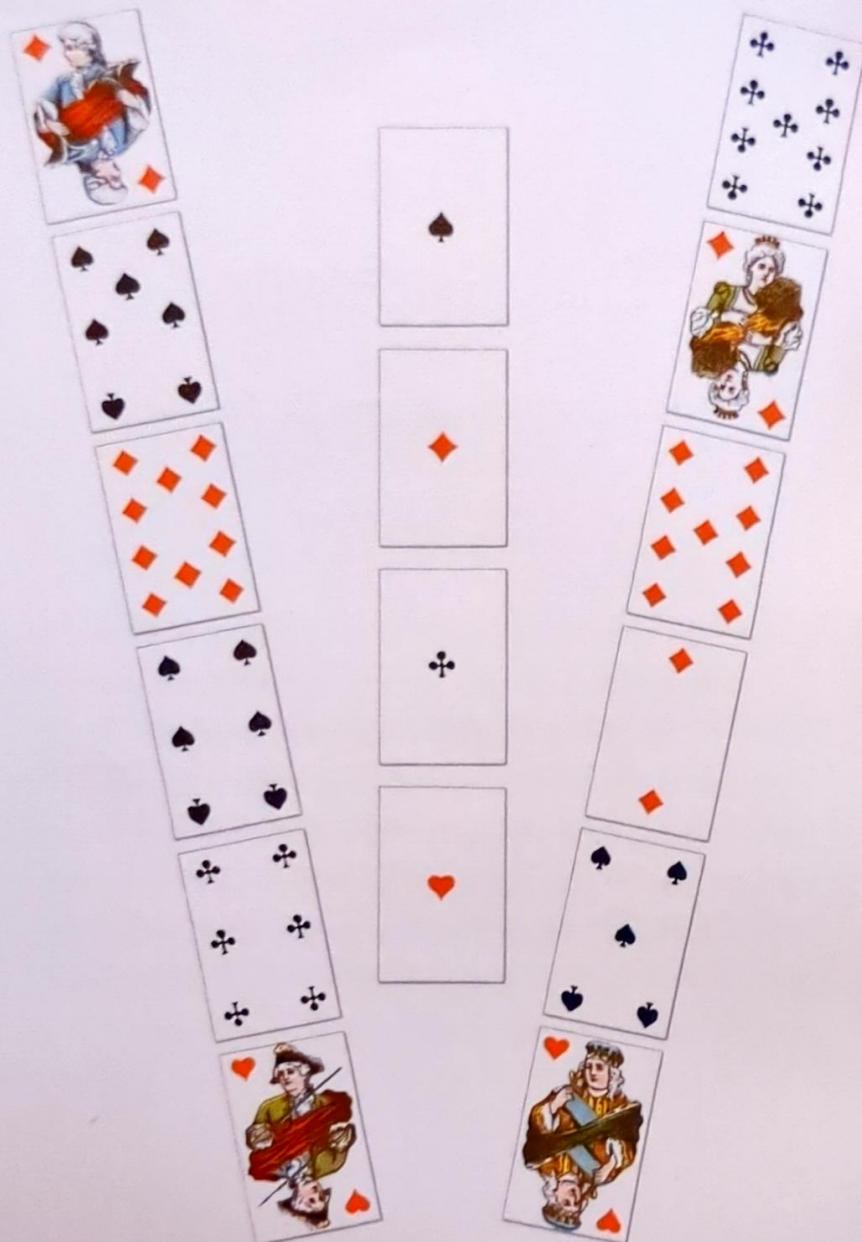
Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Man ordnet die 4 Damen in der auf dem Bilde angegebenen Weise. Dann legt man die Karten vom Talon auf und reiht die dabei erscheinenden 5 und 6 an die bezeichneten Plätze neben den Damen. Zu gleicher Zeit beginne man, auf die 6 in aufsteigender, auf die 5 in absteigender Folge die Karten von gleicher Farbe aufzulegen. Der Talon darf dreimal durchgenommen werden, und das gelungene Endbild muss die 4 Könige auf den 5, die 4 Buben auf den 6 um die Damen zeigen.



No. 5. DAS TRIO.



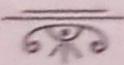
No. 5.

DAS TRIO.

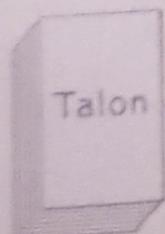
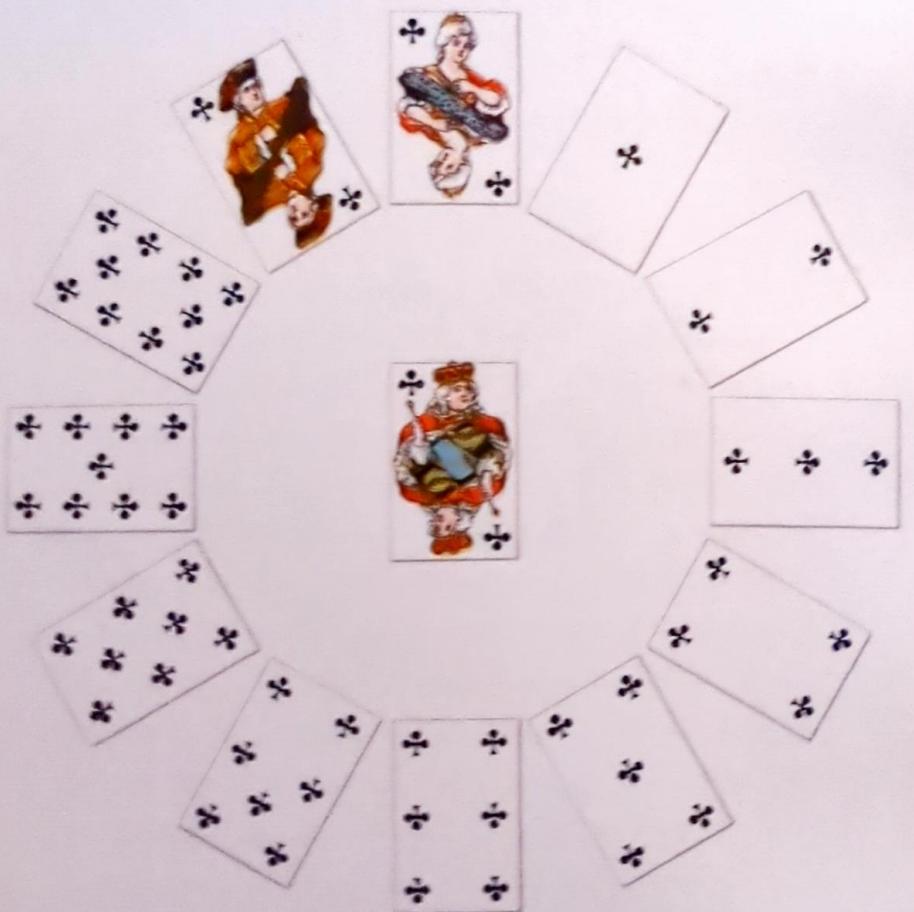
Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Die 4 Asse werden in der auf der Abbildung angegebenen Weise geordnet, dann legt man 12 Karten vom Talon in schrägen Linien zu beiden Seiten. Auf die 4 Grundkarten dürfen nun aus den Seitenreihen die in Farbe und Folge passenden Blätter aufgelegt werden. Die Karten der Nebenreihen werden ebenfalls in gleicher Farbe aber absteigender Folge aufeinander gelegt, indem man stets darauf achtet, ob kein Anschluss an die Stämme in der Mitte möglich ist. Die entstehenden Lücken werden aus dem Talon, der nur einmal durchgenommen werden darf, ergänzt. Sind sämtliche Karten zu 4 Stämmen vereint, so ist die Patience aufgegangen.



No. 6. DAS ZIFFERBLATT.



No. 6.

DAS ZIFFERBLATT.

Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Man legt die Karten auf und ordnet die vorkommenden Treff in der auf dem Bilde angegebenen Weise. Zur selben Zeit darf man in wechselnder Farbe die gleichwertigen Blätter auf die Treffkarten legen, so dass z. B. auf die schwarze 5 eine rote 5 kommt. Der Talon darf zweimal durchgenommen werden, und die gelungene Patience muss zum Schlusse 13 Päckchen von roter Farbe mit je 4 gleichwertigen Karten zeigen.



No. 7.

KABINETT.

Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Man ordnet die Karten in der auf dem Bilde angegebenen, stufenartigen Weise zu 6 Reihen, von welchen immer die untersten Karten offen daliegen müssen. Zeigt eine dieser letzteren ein Bild, so wird dieses, natürlich mit Ausnahme der ersten, einzeln liegenden Karte als 7. u. 8. Reihe zugefügt, doch dürfen nie mehr als 8 Reihen gebildet werden. Schon beim Ordnen des Bildes werden die etwa vorkommenden Asse ausgeschieden und über dasselbe nebeneinander gelegt. Nun dürfen die unteren offenen Karten in wechselnder Farbe und absteigender Folge aufeinander gelegt werden, wobei die neugebildete 7. und 8. Reihe ganz in gleicher Weise verwendet wird. Fällt durch Umlegen eine offene Karte weg, so wird sofort die darüberliegende aufgedeckt. Auf die 4 Asse werden in aufsteigender Folge und gleicher Farbe die 12 weiteren Karten gelegt, sobald sie zur Verfügung sind. Der Talon wird nun ausgelegt und dabei jede etwa passende Karte auf die Asse oder die unteren Karten verwendet. Wird eine Reihe frei, so darf die Lücke sofort aus dem Talon ergänzt werden. Liegt in der einen Reihe die Dame, in einer anderen vielleicht Bube, 10, 9, 8 und 7, so dürfen diese 5 Karten zusammen aufgenommen und auf die erstere geordnet werden. Der Talon darf dreimal durchgenommen werden. Das Spiel ist aufgegangen, wenn die 4 Stämme vollzählig sind.

No. 7. KABINETT.



No. 8.

DAS VERSTECKEN.

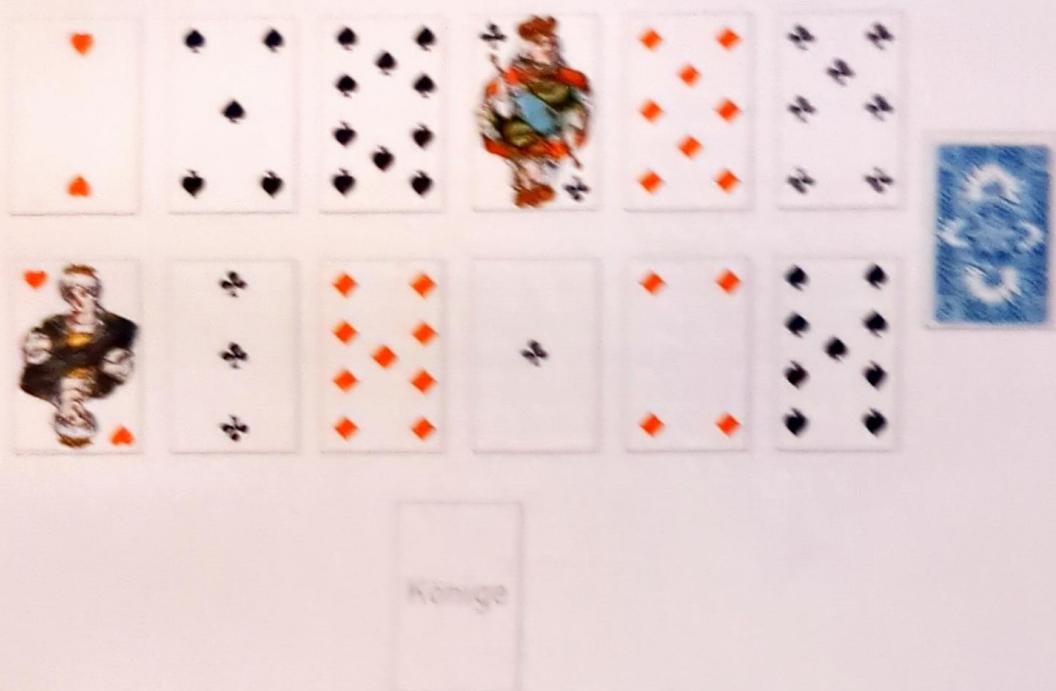
Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Man legt in 2 Reihen 12 Karten offen auf, die 13. fügt man verdeckt zur Seite bei. Die weiteren Karten des Spieles werden darauf geordnet, so dass schliesslich jedes der 13 Päckchen 4 Blätter enthält. Nun nimmt man die oberste Karte des ersten Päckchens auf und schiebt sie unter das ihrem Wert entsprechende, z. B. 3 unter das 3., die Dame unter das 12. Päckchen. Man nimmt zunächst dann immer die oberste Karte des eben zum Verstecke benutzten Päckchens und führt in gleicher Weise fort. Sollte ein Päckchen schon 4 gleichwertige Karten enthalten, so geht man zum nächstliegenden über. Kommt ein König, so legt man ihn unter das Bild und wählt als nächste zu versteckende Karte die oberste des verdeckten Päckchens. Zum Schlusse müssen die Karten der Reihe nach aufliegen und jedes der 13 Päckchen 4 gleichwertige Karten enthalten.



No. 8. DAS VERSTECKEN.



No. 9.

DIE ELF.

Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Könige, Damen und Buben werden in der auf dem Bild angegebenen Weise geordnet und bleiben bis zum Schlusse des Spiels unbenutzt liegen. Auf die vorgezeichneten leeren Felder legt man 12 Karten offen auf und deckt dann immer 2 derselben, einerlei in welcher Reihe und von welcher Farbe, deren Wert zusammen die Zahl 11 ergibt, z. B. 9 und 2, Ass und 10 mit den obersten Blättern des Talons. Damit fährt man fort, bis alle Karten verbraucht sind, worauf man dann die 12 Bilder auf zusammen 11 ergebende Karten deckt, so dass beim richtigen Ausgang das Spiel 4 Könige, 4 Damer und 4 Buben zeigen muss.

No. 9a.

DIE ELF.

Man lege 9 Karten offen auf den Tisch und nehme von diesen immer 2, die Zahl 11 ergebende fort, wobei König, Dame und Bube, jedes für sich, 11 gelten und einzeln heraus genommen werden müssen. Die entstehenden Löcher im Bilde ergänzt man aus dem Talon. Ergibt sich kein passendes Paar mehr, so darf man zweimal eine beliebige Karte aus dem Talon zur Verwendung heraus ziehen. Ist auch mit deren Hilfe die Zahl 11 nicht mehr zusammenzurühren, so ist das Spiel misslungen.

No. 9. DIE ELF.



No. 10.

DIE POLONAISE.

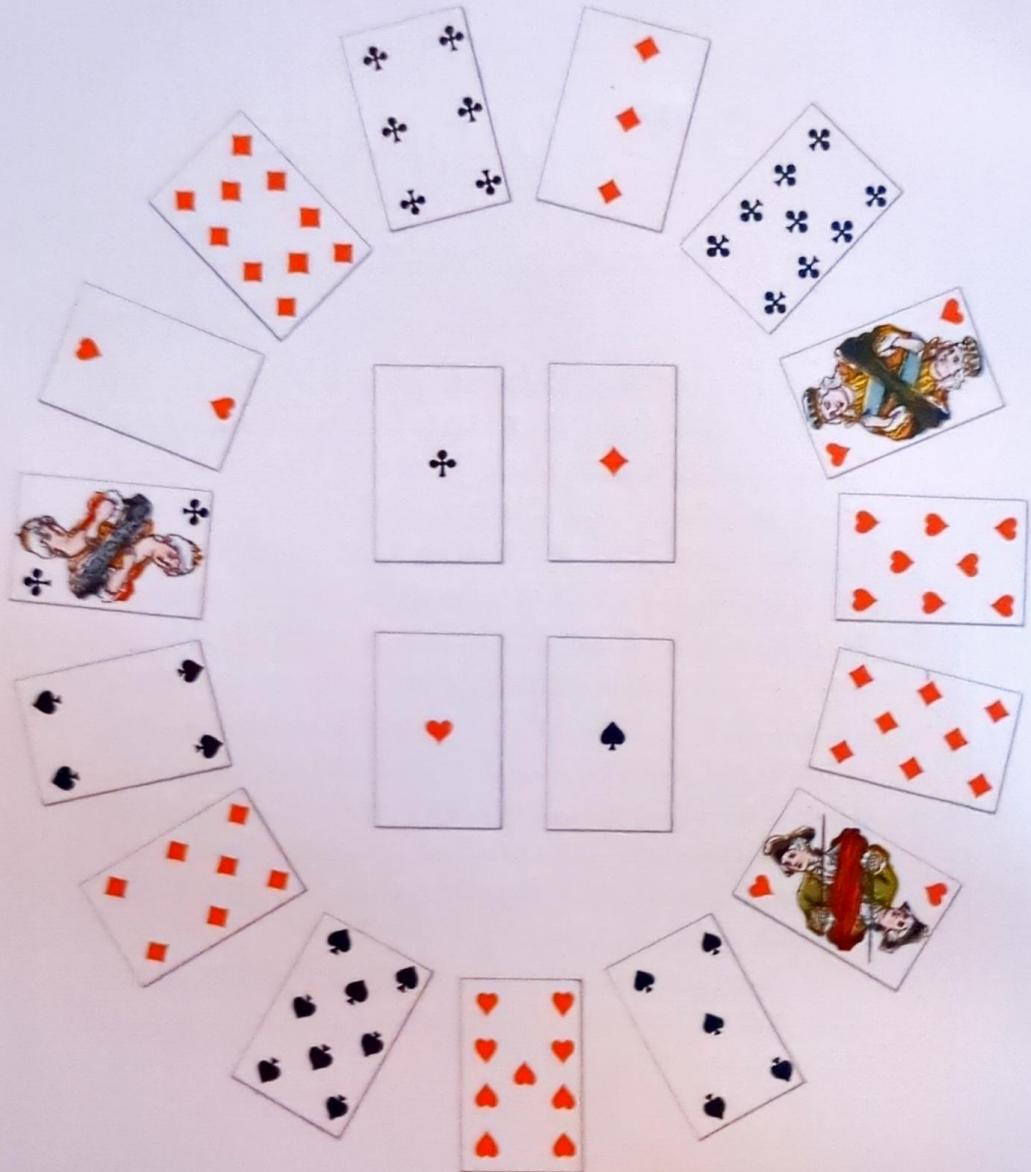
Mit einem Spiele von 52 Karten.

Man lege in 6 Reihen zu je 8 Blatt 48 Karten offen auf, achte aber darauf, dass sich nicht 2 Karten von gleichem Werte in derselben senkrechten Reihe befinden. Die übrigen 4 Blätter des Spieles lege man zur Seite als Reserve auf. Nun werden aus der untersten Reihe gleichwertige Karten paarweise weggenommen, z. B. 2 Fünfen, 2 Asse, 2 Könige u. s. w. Ist eine Karte weggenommen, so darf man die darüber befindliche der oberen Reihen mit aufnehmen, nur muss es stets eine nach unten freiliegende sein. Sind keine gleichen Karten vorhanden, so darf man die Reserveblätter zur Hilfe nehmen. Kann man auch mit diesen kein Paar mehr finden, so ist die Patience nicht ausgegangen.

Man kann das Spiel dadurch erleichtern, dass man jede verwendete Reservekarte durch eine unten freiliegende ersetzt.



No. 11. DER PAVILLON.



Talon

No. 11.

DER PAVILLON

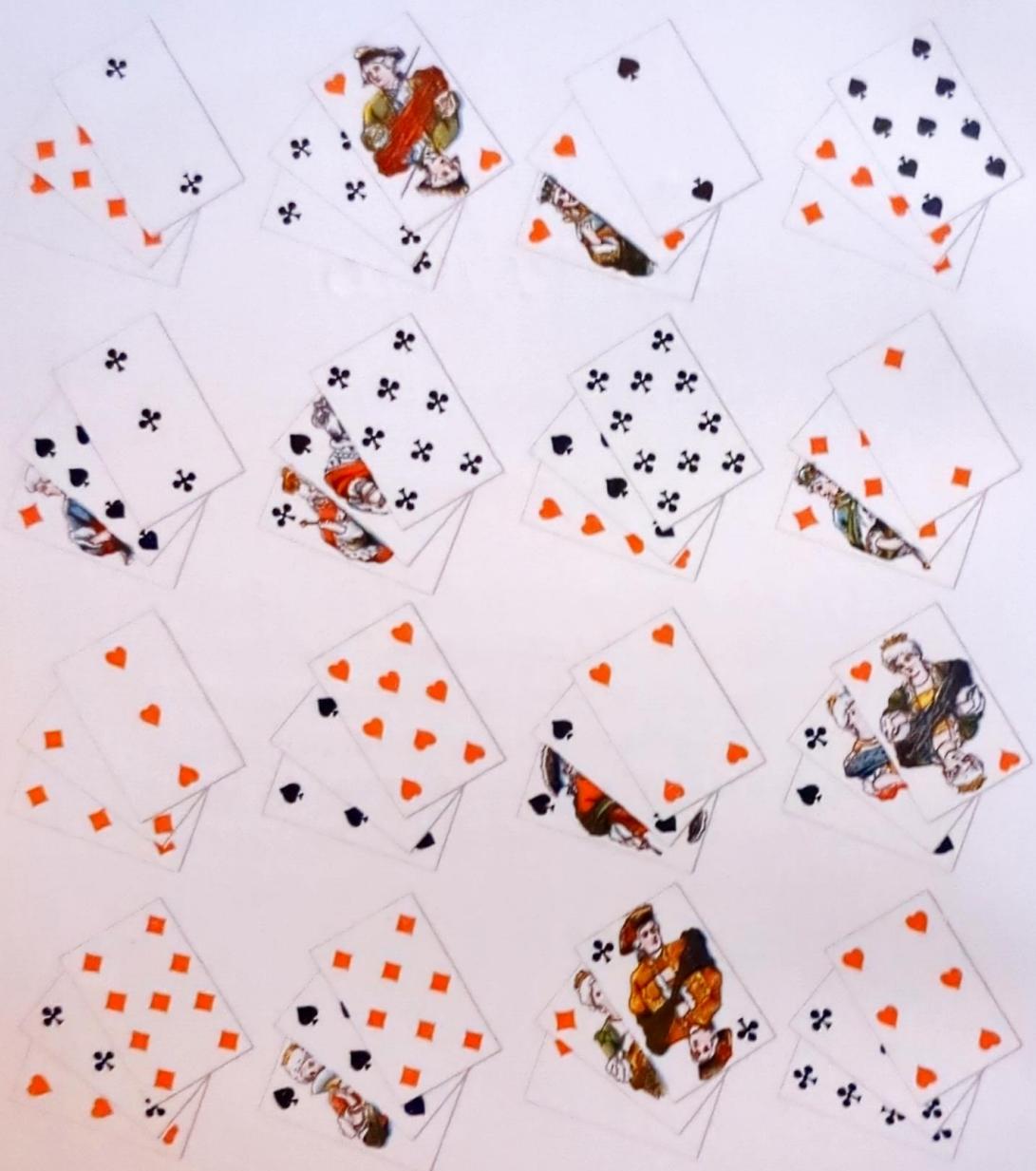
Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Die 4 Asse werden aufgelegt und dann 15 weitere Karten in der vorgezeichneten Weise geordnet. Nun werden die in Farbe und Reihenfolge passenden Karten des Kreises auf die Asse übertragen. Ist keine brauchbare Karte mehr da, so werden die Lücken aus dem Talon, der nur einmal durchgenommen werden darf, ergänzt. Bei gutem Ausgang bilden 4 Könige das Schlussbild.



No. 12. DER FÄCHER.



No. 12.

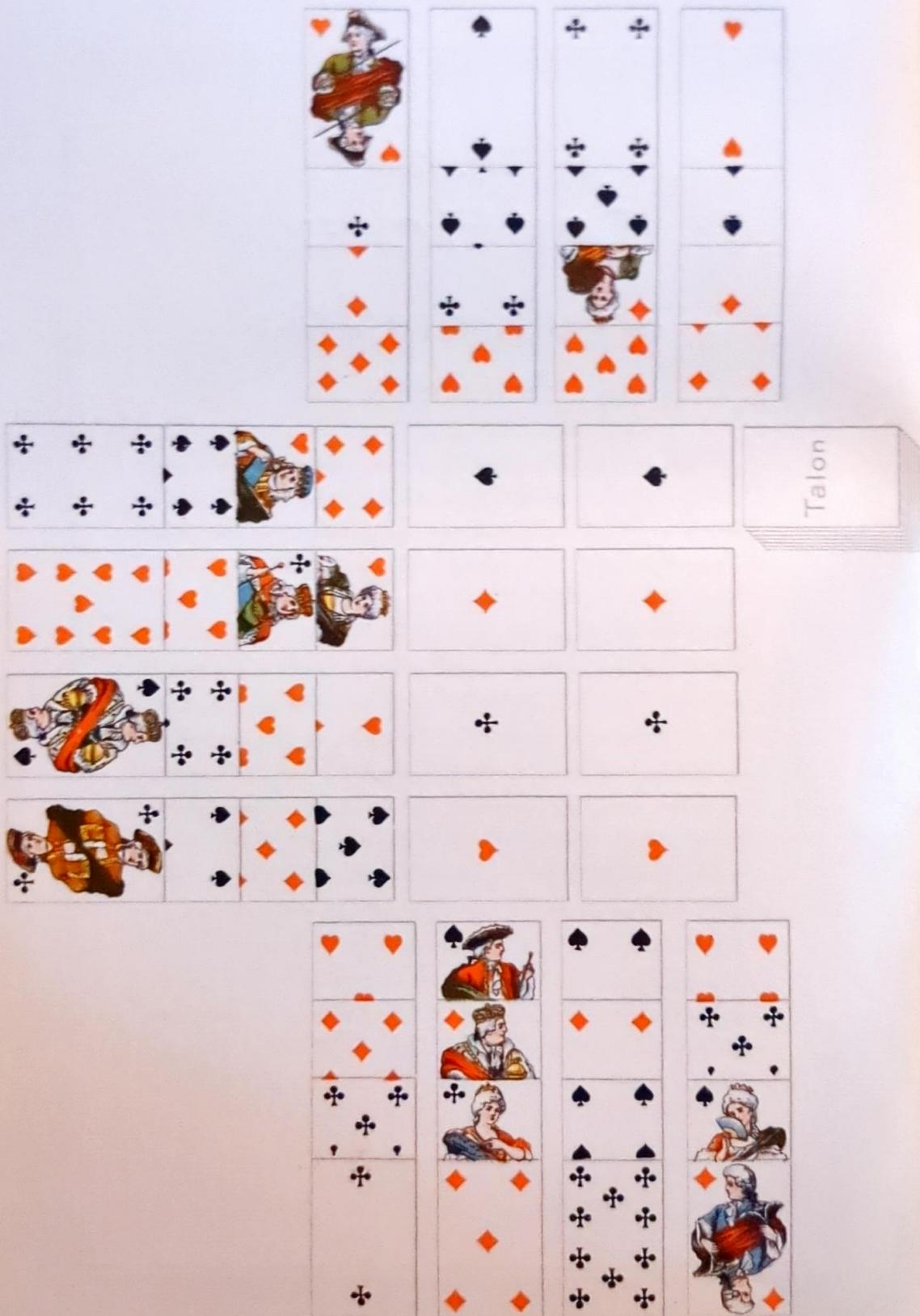
DER FÄCHER.

Mit einem Spiele von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Nach der Abbildung werden oberhalb der 4 Asse die übrigen 48 Karten des Spieles zu 16 Päckchen geordnet. Nun legt man die in gleicher Farbe und Reihenfolge auf die Asse passenden, freiliegenden Karten auf diese und dann die in gleicher Farbe und absteigender Folge passenden Blätter der Päckchen auf einander. Dabei gebe man wohl acht, dass brauchbare Karten nicht verdeckt werden. Liegt z. B. eine 2 unten im Päckchen und eine Dame obenauf, so suche man die letztere erst auf den passenden König zu bringen, wenn dieser erreichbar ist. Findet man keine verwendbaren Karten mehr, so nimmt man die Päckchen der Reihe nach auf und legt sie in der früheren Weise frisch hin, ein Verfahren, das man dreimal wiederholen darf. Sind dann nicht alle Blätter zum Stamm vereinigt, so ist das Spiel nicht ausgegangen. Etwas erschweren kann man die Patience dadurch, dass man die Asse mit auflegt und sie erst benutzt, wenn sie durch Umlegen frei werden.

No. 13. KAISER-PATIENCE.



No. 13.

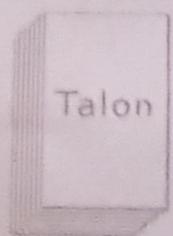
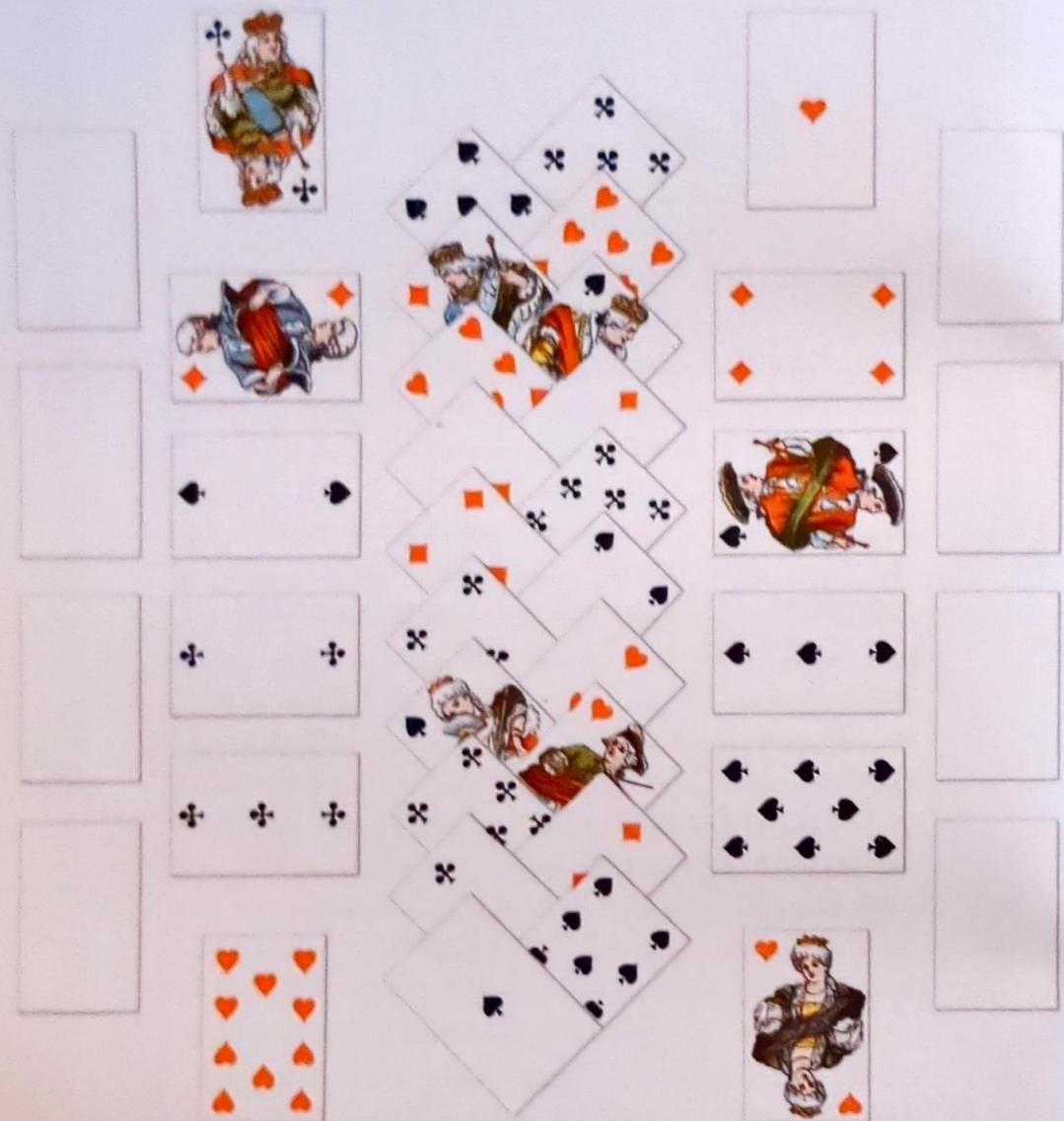
KAISER-PATIENCE.

Mit zwei Spielen von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

12 mal 4 Karten werden in der auf dem Bilde angegebenen Weise aufgelegt, so dass das äusserste der 4 Blätter immer das oberste ist. Dabei gebe man wohl acht, dass nicht 2 Könige derselben Farbe benutzt werden, kommt ein zweiter, so schiebt man ihn unter den Talon. Sofort beim ersten Auflegen ordnet man die Asse an die angegebenen Plätze in der Mitte. Auf diese werden in gleicher Farbe und aufsteigender Folge die 12 weiteren Karten gereiht, sobald solche als oberste Blätter benutzbar sind. Zu gleicher Zeit darf man in absteigender Reihenfolge und gleicher Farbe die obersten Karten der 12 Reihen aufeinander übertragen, wobei man aber achte, dass man sich nicht wichtige Karten zudecke, lieber verzichte man auf eine mögliche Anreihung. Wird eine Reihe frei, so darf man diese mit der obersten Karte des Talons ergänzen, die nun ganz wie die andern zum Auflegen benutzt wird. Den Talon darf man viermal durchnehmen, sind dann nicht die 8 Könige in der Mitte, so ist das Spiel missglückt.

No. 14. DER ZOPF.



No. 14.

DER ZOPF.

Mit zwei Spielen von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Die Karten werden in der vorgeschriebenen Weise 20 Blätter zopfartig als Mitte, 4 senkrecht an den Ecken und 8 wagerecht an den Seiten aufgelegt. Bei den 20 Zopfkarten darf man, wenn zwei gleicher Farbe und gleichen Wertes kommen, die eine davon in den Talon zurück stecken. Rechts und links zeigen 8 freie Felder den Platz für die Grundkarten. Ist das Bild in dieser Weise fertig geordnet, so nimmt man die oberste Karte des Talons und diese wird dann in allen Farben zur Grundkarte der Hierarchien gewählt, die aus dieser und den 12 darauf folgenden Blättern gleicher Farbe bestehen müssen. Ist also die erste Karte eine 8, so kommen alle 8 bei ihrem Erscheinen, sei es aus dem Bilde oder erst aus dem Talon auf die freien Felder, die am Schlusse des Spieles eine 7 zeigen müssen. Nun nimmt man aus den aufgelegten 12 Seitenkarten die, welche auf die Grundkarten passen. Der Zopf kommt hierbei nur in Betracht, wenn seine unterste, freiliegende Karte sich richtig anschliesst. Hat man eine der vier Eckkarten verwendet, so darf diese durch die unterste Karte des Zopfes ersetzt werden, die 8 wagerechten Blätter der Seiten muss man dagegen aus dem Talon ergänzen. Dieser darf dreimal durchgenommen werden, und der Zopf muss ganz aufgelöst sein, wenn man das Spiel als gelungen betrachten soll.

No. 15.

DIE MATADORE.

Mit zwei Spielen von 52 Karten.

24 Karten werden in 4 wagerechten Reihen zu 6 Karten geordnet. Nun legt man die darunter befindlichen Damen zur Seite auf, von diesen links die 5, rechts die 6 gleicher Farbe. Ehe eine Dame der Farbe vorhanden ist, dürfen die 5 und 6 nicht aus dem Bilde ausgeschieden werden. Auf die 6 wird in gleicher Farbe und aufsteigender, auf die 5 in gleicher Farbe und absteigender Linie aufgelegt, so dass schliesslich auf den 6 die Buben, auf den 5 die Könige liegen müssen. Findet sich im Bilde nichts passendes mehr, so dürfen in diesem, ganz in gleicher Weise wie neben, die Karten auf etwa vorhandene 5 und 6 geordnet werden. Kommt dann die dazu passende Dame im Talon, so darf man das auf diese Weise gebildete Päckchen zur Seite von dieser übertragen. Die Lücken im Bilde werden aus dem Talon ergänzt, der nur einmal durchgenommen werden darf. Liegen alle Könige, Damen und Buben oben auf, so ist das Spiel gelungen.

No. 16.

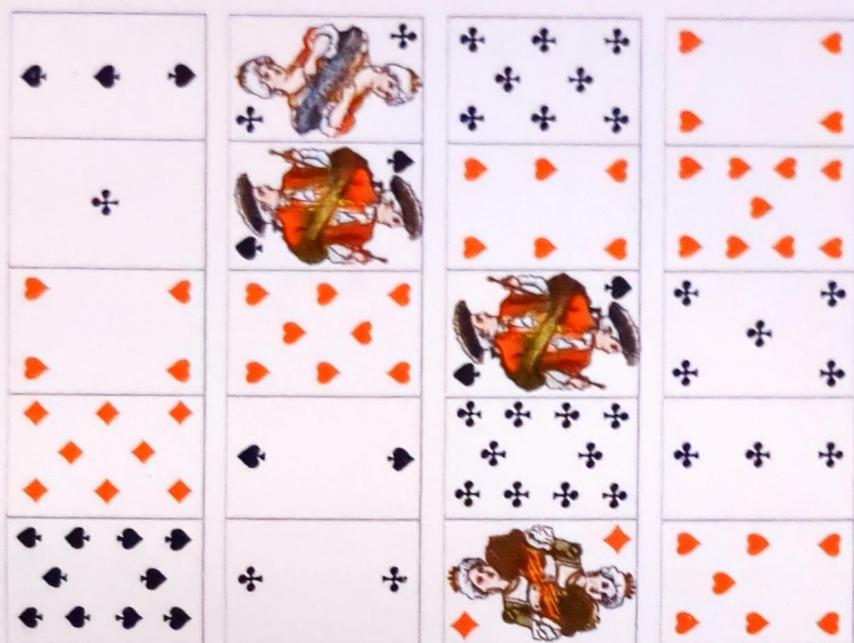
DER DIVAN.

Mit zwei Spielen von 52 Karten.

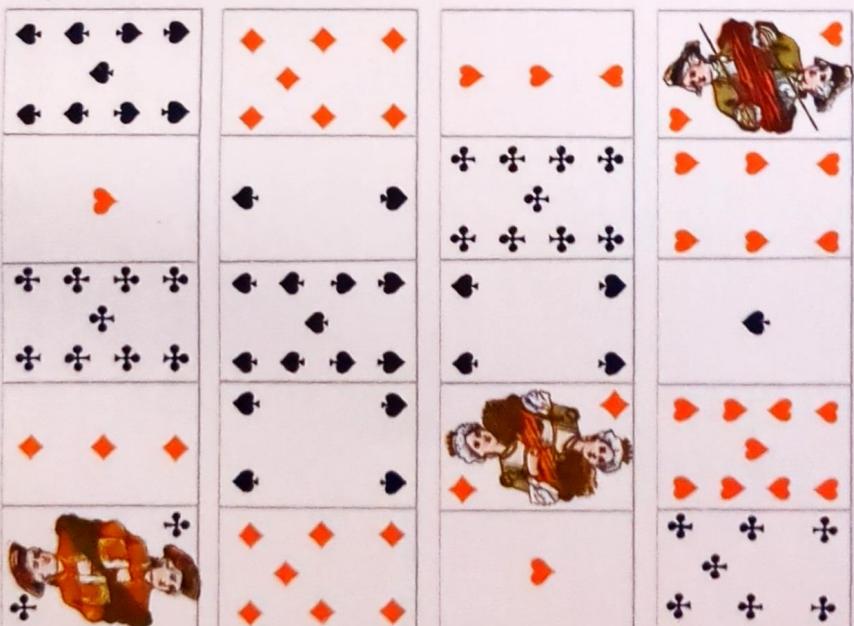
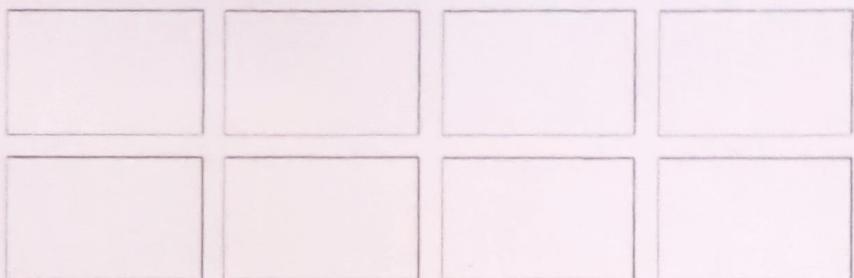
Hierzu Abbildung.

Die 8 Könige werden aus dem Spiele entfernt, dann legt man 49 Karten in der auf dem Bilde angegebenen Weise auf, 4 mal 5 zur linken, 4 mal 5 zur rechten Seite; die freien Felder in der Mitte sind für die 8 Asse bestimmt, welche im Laufe des Spieles heraus kommen. Nun sucht man an den 2 äussersten senkrechten Reihen die Karten gleicher Farbe und absteigender Folge aufeinander zu legen, wobei man natürlich von der äussersten Reihen auf die äusserste Linke übertragen darf. Jedes frei werdende Ass fügt man in die Mitte, wo dasselbe zur Grundkarte des Stammes in aufsteigender Folge und gleicher Farbe wird. Findet sich nach aussen keine auf die Stämme passende Karte, so nimmt man den Talon durch, der ebenfalls zum Anschluss an die Aussenkarten oder auf die Asse verwendet werden darf. Man achte sehr, dass man sich nicht wichtige Blätter durch Umlegen einschlässt, verzichte lieber auf ein solches. Wird eine Reihe frei, so darf man durch eine Aussenkarte einer andern die Lücke ergänzen, um auf diese Weise ihr die Mitte notwendige Blätter frei zu legen. Der Talon darf zweimal durchgenommen werden, und sind dann die 8 Damen, um die die 8 Könige gelegt werden, zum Schlussbild vereint, so ist der Divan gegliedert.

No. 16. DER DIVAN.



Talon



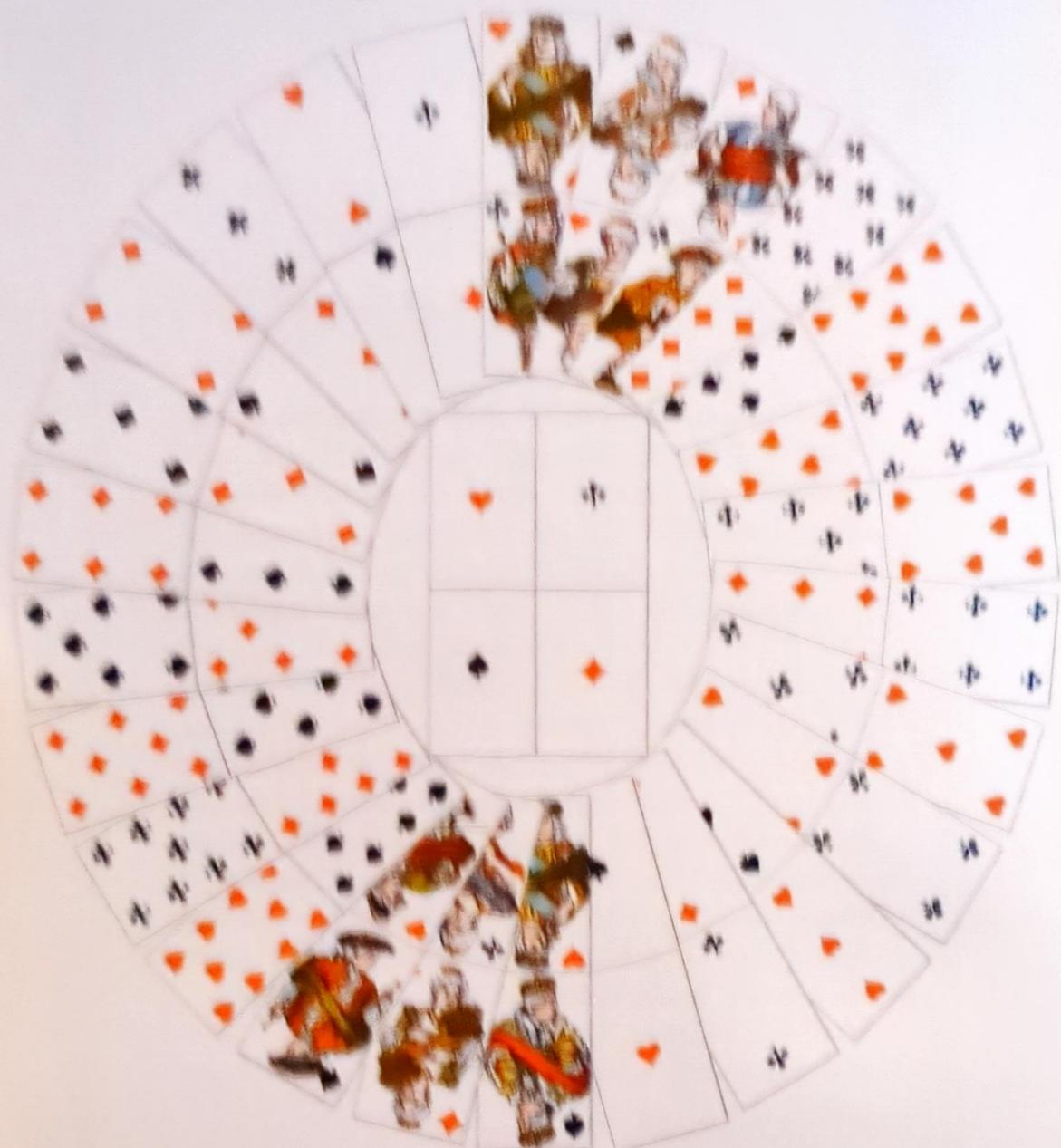
No. 17.

RUSSISCHE PATIENCE.

Mit zwei Spielen von 32 Karten.

Sämtliche Karten werden in 7 wagerechten Reihen zu 9 Blättern ausgelegt, wobei man das erste vorkommende As sofort zur Seite auflegt, während die andern im Bilde bleiben. Nun darf man die untersten Karten desselben in absteigender Folge und wechselnder Farbe aufeinander legen, wobei man jedes etwa freiwerdende As als Grundkarte zur Seite tut. Auf die 8 Asse werden in aufsteigender Folge und gleicher Farbe die passenden Karten von 7 an geordnet, sobald sie in irgend einer Reihe des Bildes den untersten Platz einnehmen. Man muss bei diesem Spiele sehr vorsichtig sein, dass man sich nicht wichtige Karten zudeckt. Wird eine Reihe frei, so sucht man durch Hinauflegen einer untersten Karte notwendige Blätter frei zu bekommen. Sind auf den 8 Assen die Stämme vereinigt, so ist die Patience aufgegangen. Wohl bei keiner anderen muss man soviel nachdenken und berechnen, und ihr Gelingen wird darum zur besonderen Freude.

No. 18. DIE ARENA.



Talon

No. 18.

DIE ARENA.

Mit zwei Spielen von 52 Karten.

Hierzu Abbildung.

Die 4 Asse des einen Spieles werden in der vorgezeichneten Weise in die Mitte gelegt, ober- und unterhalb dieser 4 Könige verschiedener Farbe. Nun nimmt man den Talon und deckt von demselben 3 Karten auf. Von diesen legt man die in aufsteigender Folge und wechselnder Farbe passenden Karten auf die 4 Asse. In absteigender Folge und ebenfalls wechselnder Farbe reiht man an die oberen Könige nach rechts die passenden Blätter an, während man von den Königen unten nach links ebenso verfährt. Dabei ist es erlaubt die letzte Karte des Halbkreises auf die Mitte zu übertragen. Zum Schlusse des Spieles muss den oberen Königen zur linken, den unteren zur rechten Seite ein Ass liegen. Ist bei den ersten 3 Blättern nichts passendes, so legt man diese zur Seite als später weiter zu brauchenden Talon, dessen oberste Karte stets mit benutzbar ist. Dann legt man wieder 3 Karten auf oder ergänzt nur die Lücken der ersten 3, wenn solche bleiben. Die Karten müssen am Ende das angegebene Schlussbild zeigen. Der Talon darf dreimal durchgenommen werden.

No. 20.

SYMPATHIE.

Mit zwei Spielen von 52 Karten für zwei Spieler.

Jeder der beiden Spieler nimmt ein ganzes Spiel Karten für sich und legt diese in 2 Reihen zu 8 Päckchen mit 3 Karten auf, also im Ganzen 48. Die 4 übrigen Blätter werden als verdeckte Hilfskarten zur Seite gelegt. Der erste Spieler legt die 16 Päckchen mit lauter verdeckten Karten auf, der zweite dagegen fügt auf 2 verdeckte Karten immer eine offene. Nun hebt der Besitzer der geschlossenen Päckchen stets die oberste Karte auf und vergleicht sie mit den Blättern des Mitspielers. Finden sich 2 gleiche Karten, so werden diese entfernt und die nächste verdeckte Karte wird aufgedeckt. Hat der Mitspieler diese nun nicht, so wird die Karte offen auf ihr Päckchen gelegt, so dass schliesslich lauter offene Karten vorhanden sind. Nun beginnt der andere das gleiche Verfahren. Dieses wechselseitige Aufdecken wird fortgesetzt, so lange sich verdeckte Päckchen bilden. Ist das nicht mehr der Fall, so dürfen die Hilfskarten zu Rate gezogen werden, geben aber auch diese kein günstiges Resultat mehr, so ist die Patience missglückt und keine Sympathie vorhanden.



Volume 3 Chapter 1
The Author