

Zeitschrift: Appenzeller Kalender
Band: 268 (1989)

Artikel: Das Trentaspiel
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-376715>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

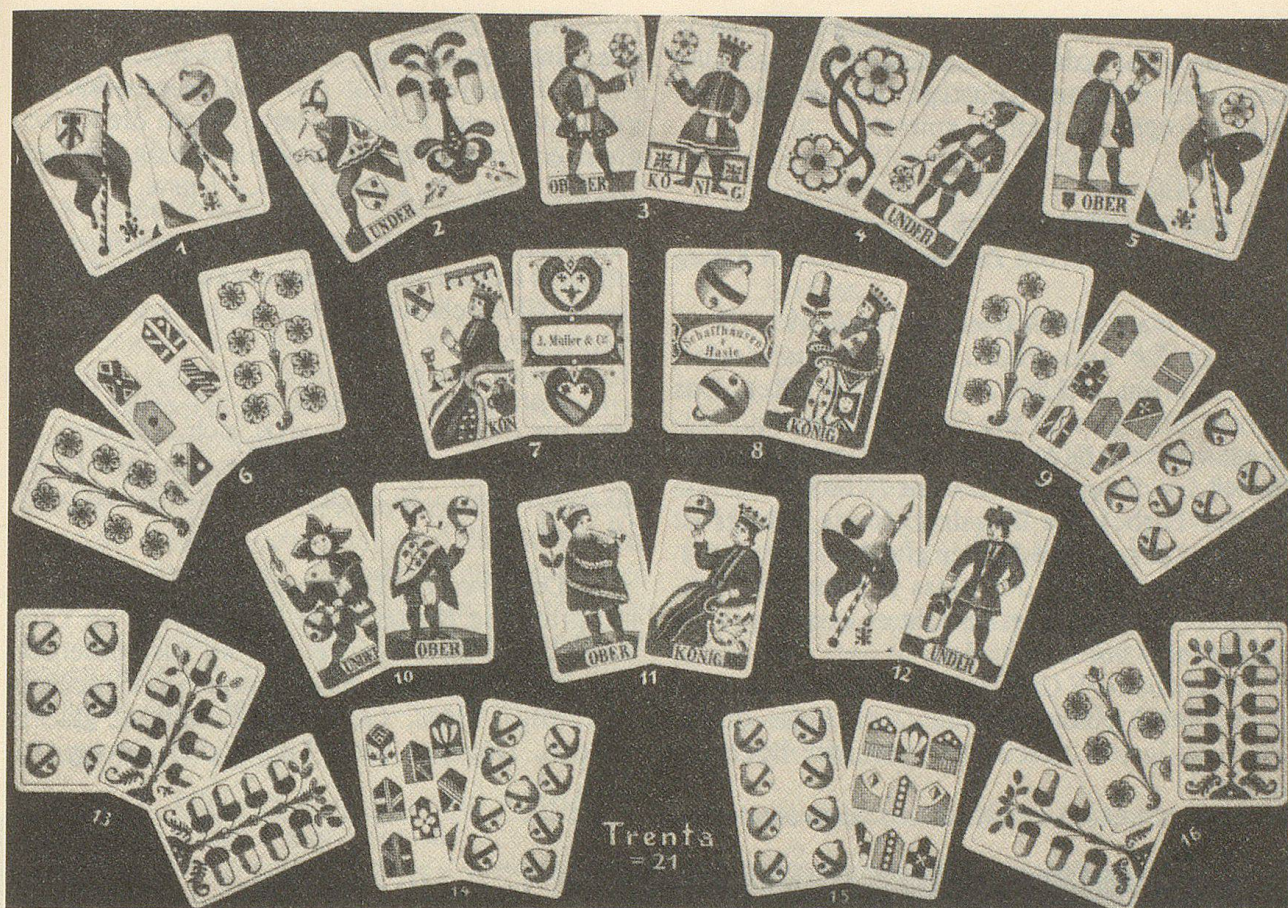
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 17.05.2025

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



Trenta – ein altes, im Appenzellerland und im Toggenburg beliebtes Spiel: 16 Kombinationen sind möglich.

Das Trentaspiel

Das Spiel mit den 36 Karten, mit all den vielen Kombinationen, ist zum beliebtesten Nationalspiel der Schweizer geworden. Eine solche Kombination, und zwar eine der gemütlichsten, stellt das Trentaspiel dar, das ehemalige Schweizeröldner aus fremden Ländern (man weiss nicht genau von Neapel oder der Türkei) in die Ostschweiz verpflanzt haben. Heute ist es bei der älteren Garde im Oberrheintal, im Appenzellerland und im Toggenburg ein ganz besonders beliebtes Spiel, weil es eben sehr unterhaltend und gemütlich ist und mit wenig Kopfzerbrechen gespielt werden kann, obschon die fremden Zuschauer dieses Spiel wegen den vielen Namen, die dazu gesprochen werden können, für ganz schwer halten und daher staunend

die Künstler bewundern, als ob sie geheimnisvolle Zauberer wären und über ein phänomenales Gedächtnis verfügen. Dem ist nicht so, da es ja eigentlich nur ein Zusammensetzspiel mit den Karten ist. Vielfach geäusserten Wünschen gemäss wollen wir versuchen, das Wesen dieses Spieles noch etwas ausführlicher klarzulegen, in der Meinung, dass es gewiss auch in andern Landesgegenden viel zur Gemütlichkeit beitragen könnte.

Allgemeines

1. Beim Trentaspiel hebt die «Vorhand» rechts ab.
2. Jeder Spielende (es können sich nur zwei oder vier Personen dabei beteiligen) erhält drei-

mal zwei Karten, die in zwei Umgängen zu je drei Karten ausgespielt werden. Auf Vorschlag kann man bei ganz günstiger Kartenlage vielleicht erfolgreich dreimal spielen.

Werte

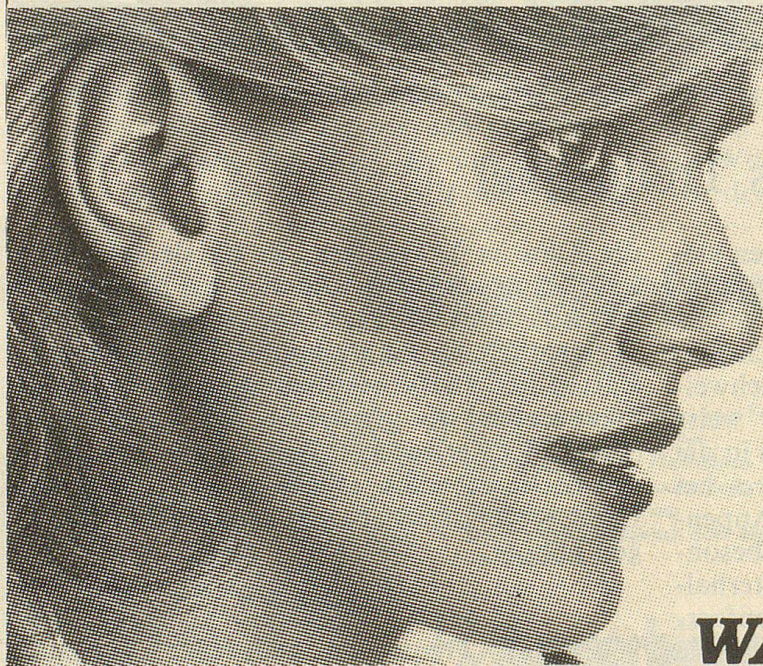
1. Das Ass zählt 11 Punkte.
2. Alle Karten vom Zehner bis und mit König zählen 10.
3. Die niedrigen Karten zählen 6—9.
4. Ein *Ehrligs* bilden zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Striche). Das höchste Ehrligs sind die Stöcke: Ober und König gleicher Farbe (5 Striche). Das zweithöchste Ehrligs ist die grosse Herisau (König und Ass gleicher Farbe) (5). Das drittgrösste Ehrligs ist der Jung (Ober und Unter gleicher Farbe) (3). Das viertgrösste ist der Bläss (Unter und Zehner gleicher Farbe) (3). So geht es weiter bis zum Siebner und Sechser (je 3).
5. Der *Gspan* (2). Zwei Karten von gleicher Höhe bilden einen Gspan. Zwei Sechse bilden den niedrigsten und zwei Ass den höchsten Gspan.

6. *Flöss* (1) sind zwei nicht aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste Flöss ist die Flössrenta mit Ass und Ober oder Ass mit Unter oder Zehner. Dann folgen die Karten gleicher Farbe, die zusammen zwanzig ergeben. Darauf folgt die Zahl 19, 18, 17 usw.

7. Einen *Tanz* (1) bilden zwei aufeinanderfolgende Karten mit ungleicher Farbe, so Rosenass und Eichelkönig, sonst ist alles gleich wie bei Flöss.

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

9. Die *Trenta* (2) wonach das Spiel genannt ist) muss die Kartenwerte 21 ergeben. So kann sie sich aus zwei bis drei Karten zusammensetzen. Sie kann, wenn man ansagt, im Gegensatz zu Ehrligs, Flöss, Tanz und Gspann nie getötet werden. Dagegen tötet Trenta den Gnueg (16-21).



Endlich ein
Hörgerät wo's
hingehört
... in's Ohr

Fragen sie ihren Hörgeräteakustiker
mit eidgen. Fachausweis.
Vertragslieferant
AHV-IV-MV

Frongartenstrasse 8
Tel. 071/22 22 03
9000 St.Gallen



WALTER KURER

HÖRGERÄTEPRAXIS & AUDIOMETRIE — BRILLENOPTIK — ELEKTRONIK

10. Die *Braut* (1) bilden Ober und König ungleicher Farbe. Sie kann nur mit dem *Belli* entwertet werden.

Bewertung der Karten

Auch bei diesem Spiel ist die richtige Ausnutzung der Kartenwerte von ausschlaggebender Bedeutung. Immer muss man danach trachten, die Vorweisungen des Gegners durch höhere oder bessere Kombinationen zu übertrumpfen (töten), wobei die Hinterhand oft viele Striche mehr machen kann. Beim Schlussspiel kommt es gar oft auf nur wenige Striche an, so dass die im Spiel vergessenen Flöss oder Tanz oder der Gnuég die ganzen Gewinnchancen verderben können. Gewöhnlich spielt man auf 60 Punkte oder mit 12 Kreuzen mit oder ohne *Bellisbollen* oder *Herisau*. Da letztere nur bei entsprechender Vorweisung gestrichen werden können, so gehen dabei oft, trotzdem man schon 60 Punkte gemacht hat, die Gewinnchancen verloren.

Wir zählen nochmals auf:

1. *Belli*, höchstes *Ehrligs*, ergibt 5 Striche,
2. Das *Ehrligs* ergibt 3 Striche,
3. Der *Gspan* und *Trenta* je 2 Striche,
4. Flöss, die *Braut*, der *Tanz* und der *Gnuég* je ein Strich

Man merke sich weiter:

1. *Ehrligs* tötet Flöss und *Tanz*,
2. Der *Belli* tötet die *Braut*,
3. Bei *Ehrligs*, *Gspan*, Flöss, *Tanz* und *Gnuég* tötet das Höhere je die Niedere,
4. Die *Trenta* tötet den *Gnuég*,
5. Der *Belli* ist das höchste *Ehrligs*. Er tötet also auch das *Ehrligs* in der grossen *Herisau*.

Ein guter *Trenter* behält sich für das zweite Ausspiel, wenn möglich, zwei Wählungen vor, was meistens sehr wertvoll ist.

Zur Klärung des Ganzen benennen wir noch die 16 Zusammenstellungen auf der hier abgedruckten Karte.

1. *Gspan* 10 (ev. 20 *Gnuég*), 2 resp. 3 Striche.
2. *Trenta*, 2 Striche.
3. *Belli* (und ev. 20 *Gnuég*), 5 resp. 6 Striche.

4. Flöss *trenta* 2 und 1 = 3 Striche.
5. Nur 20 *Gnuég*, 1 Strich.
6. 17 *Ehrligs* (ev. 17 *Gnuég*), 3 resp. 4 Striche.
7. Grosse *Herisau*, 5 Striche.
8. *Tanz* *trenta*, 2 und 1 = 3 Striche.
9. *Gspan* *trenta*, 2 und 2 = 4 Striche.
10. Der *Jung* (und ev. 20 *Gnuég*), 3 u. 1 = 4 Striche.
11. *Brauttanz* (und ev. 20 *Gnuég*), 2 u. 1 = 3 Striche.
12. Der *Bläss* (und ev. 20 *Gnuég*), 3 u. 1 = 4 Striche.
13. Kleine *Herisau*, 3 und 2 = 5 Striche.
14. 17 *Tanz* und *Gnuég*, 1 und 1 = 2 Striche.
15. *Tanz* und *Gnuég*, 1 und 1 = 2 Striche.
16. *Gspan* *Trenta*, 2 und 2 = 4 Striche.

Wenn nun zwei Personen anhand dieser Erklärungen das Spiel mit den Karten üben, so werden sie es bald los haben. Wir wünschen dieser Kombination, auch in andern Landesteilen, eine recht grosse Verbreitung.



Es entsetzt mich zu denken, dass die Gegenwart, die wir heute leben, der Spiegel sein wird, in dem wir uns später wiedererkennen werden; und dass wir aus dem, was wir gewesen sind, erkennen, wer wir sind.

André Gide



Lüftung – Wärme

Seit Jahrzehnten
für die Landwirtschaft

**ARIA LÜFTUNGS
TECHNIK**
K. Schütz, 8580 Amriswil
Telefon (071) 67 24 26