



Bier-Comment

der

Hallenser Corps



Julius F.

1920

Druck von Ehrhardt Karras G. m. b. H.
Halle a. S.

Bier - Comment

der

Hallenser Corps.



1920

Druck von Ehrhardt Karras G. m. b. H.
Halle a. S.

Vorwort zur 1. Auflage.

Alle menschlichen Werke tragen nicht von vornherein den Stempel der Vollkommenheit an sich. Das, was früheren Geschlechtern als für ewige Zeiten geltend erschienen war, erwies sich im Laufe der Jahrzehnte als unzureichend. Diesem Schicksal konnte auch der Hallenser Biercomment nicht entgehen. Deshalb wurde im S.-S. 1876 der Comment in vorliegender Form vereinbart, deren Anerkennung nach § 55,2 selbstverständlich ist.

Darauf, dass dieser Comment den späteren Geschlechtern noch lange als Norm dienen möchte, reibt die zur Revidierung des Hallenser Biercomments am 3. Mai 1876 niedergesetzte Commission einen kräftigen Schoppensalamander.

Vorwort zur II. Auflage.

Nachdem sich jedoch wiederum im Laufe der ewig dahinrollenden Jahre gezeigt hatte, dass der vor nunmehr 24 vollen Jahren revidierte H. S. C. B. C. doch den Anforderungen der Neuzeit nicht mehr genügte, entschloss sich der Hallenser S. C. eine S. C. B. C. R. C. H. A. N. S. sich konstituieren zu lassen, auf dass sie ihn den obengenannten Ansprüchen entsprechend mache.

Diese S. C. B. C. R. C. H. A. N. S. konstitulierte sich am 29. November in dem durch die S. C. -Biervergnügen rühmlichst bekannten Corpsstübel des Lichtenhainer Krügleins und trank auf ein glückliches Zusammenwirken der S. C. B. C. R. C. H. A. N. S. und ein späteres glückliches Handhaben des neuen H. S. C. B. C. gar manches Länzchen.

Caput I.

Begriff und Gültigkeit des H. S. C. B. C.

§ 1. Dieser Biercomment ist der Inbegriff von Regeln, welche für alle Corpsstudenten in Halle und den umliegenden Bierdörfern in Biersachen gültig sind.

Caput II.

Biersubjekte und Bierobjekte.

§ 2. Biersubjekt ist jeder Corpsstudent mit Einschluss der Kneipgäste. Die Biersubjekte zerfallen in Bierburschen und Füchse.

§ 3. Unter Bierobjekt versteht man alle commentmässigen Stoffe. Solche sind: Bier, Gose, Wein, Schorle-Morle, Kalte Ente, Bowle, Grog und Schnaps.

A. Biersubjekte.

Rechte der Bierburschen.

§ 4. Bierbursch ist jeder Corpsbursch des Hallenser S. C., der sich zum Bierbursch herausgepaukt hat. Fremde Corpsburschen und Kneipgäste haben eo ipso Bierburschenrechte.

§ 5. Jeder bierehrliche Bierbursch hat das Recht:

1. Den Präses um Silentium zu bitten, das ihm unbedingt gewährt werden muss.

2. In jedem Biergeschäft zu fungieren, d. h.
- a) im Biergericht zu sitzen,
 - b) auf ein vorgetrunkenes Quantum zu treten und jedem Fuchs und Bierbursch, der verhindert ist, in jedem Biergeschäft zu vertreten,
 - c) beim Bierskandal als Unparteilicher zu fungieren,
 - d) ein Biergericht zu berufen,
 - e) in B.-V. zu stecken,
 - f) aus dem B.-V. zu pauken,
- doch muss ihm in den letzten 5 Fällen das Silentium vom Präses erteilt sein.
3. Einen Fuchs Rest trinken zu lassen.

Pflichten der Bierburschen.

§ 6. Jeder Bierbursch muss:

1. nach Aufforderung des Präsidierenden Rest trinken,
2. überhaupt über die Aufrechterhaltung des Biercomments wachen.

Rechte der Fuchse.

§ 7. 1. Ein bierehrlicher Fuchs hat das Recht, einen Fuchs beim Bierskandal zu fordern und zu überstürzen, sowie durch einen Bierburschen auf ein vorgetrunkenes Quantum treten zu lassen.

2. Jeder Fuchs hat das Recht, an der Kneiptafel einen Bierburschen ein Quantum vorzukommen, welches dieser jedoch nicht anzunehmen braucht. Hat er es angenommen, so hat der Fuchs das Recht, durch einen Bierburschen ihn auf Nachkommenschaft treten zu lassen. Dem Fuchsmajor darf er nur dann etwas vorkommen, sobald alle Fuchse dem Fuchsmajor nachgekommen sind.

3. Einem Fuchs können ausnahmsweise von dem ältesten anwesenden Bierburschen Bierburschenrechte verliehen und zu jeder Zeit wieder entzogen werden.

4. Jeder bierehrliche Fuchs hat das Recht, jeden Bierburschen durch einen anderen Bierburschen auf ein von ihm angenommenes Quantum treten zu lassen.

Pflichten der Fuchse.

§ 8. Ein jeder Fuchs hat die Pflicht:

1. sich stets eines bescheidenen Betrages gegen Bierburschen zu befleißigen,
2. Bierschisser ohne Murren ein- und auszuklammern und an- und auszukreiden,
3. auf Gebot eines Bierburschen sofort Rest zu trinken,
4. dem Fuchsmajor die vorgetrunkene Quanta sobald als möglich nachzutrinken.

B. Bierobjekte.

Massbestimmungen.

§ 9. Ein Ganzer ist ein vollgefülltes dem Stoff entsprechendes Gemäss.

Halbe sind nur relativ bestimmbare Quantitäten, doch ist hierbei festzuhalten, dass ein Ganzer nur 2 Halbe enthält, und ist eventuell auf Verlangen bei Strafe des B.-V. auf Bierwort zu versichern, dass erst ein Halber aus dem Gemäss getrunken ist.

Anmerkung. In demselben Stoff gilt nur das auf das gleiche Quantum geeichte Gemäss.

§ 10. Wenn beim Trinken eines Ganzen oder des zweiten Halben ein Rest im Glase bleibt,

der den Boden ganz bedeckt, so gilt das Quantum als nicht getrunken.

Anmerkung zu § 9 und 10. In streitigen Fällen entscheidet das Urteil eines bierehrlichen Bierburschen.

§ 11. Es wird fortgesoffen!

Caput III.

Bierzeiten.

§ 12. Das leitende Prinzip in Hinsicht auf Zeitverhältnisse bei Biergeschäften sind 5 Bierminuten. 5 Bierminuten sind gleich drei Zeitminuten. Da es jedoch ungemütlich sein würde, sich bei Kneipereien oder dergleichen der philisterhaften Uhren zu bedienen, es auch in häufigen Fällen vorkommen könnte, dass keiner der bierehrlichen Burschen ein Chronometer bei sich führt, so soll es sowohl beim Biergericht, wie auch bei sonstigen Angelegenheiten dem Ermessen zweier bierehrlichen Burschen überlassen bleiben zu bestimmen, ob 5 Bierminuten verflossen sind oder nicht.

Caput IV.

Bierwort.

§ 13. Bierwort ist eine Versicherung mit Verpfändung der Bierehrlichkeit, die von jedem bierehrlichen Subjekte abgegeben werden kann.

§ 14. Nur eine positive Tatsache kann mit Bierwort bekräftigt werden, nie kann das negative Bierwort gegeben werden, d. i. auf Bierwort versichert werden, dass etwas nicht geschehen sei bei Strafe des B.-V.

§ 15. Niemand darf gegen ein bereits gegebenes Bierwort sein eigenes abgeben bei Strafe des doppelten B.-V. Ebenso darf bei Strafe des B.-V. niemand ein Bierwort anzweifeln.

§ 16. Zur Entkräftigung eines gegebenen Bierworts sind mindestens 3 Zeugen nötig.

Wer überführt wird, sein Bierwort falsch abgegeben zu haben, fährt in den dreifachen B.-V.

Caput V.

Die an der Kneiptafel privilegierten Personen.

A. Der Präses.

§ 17. Präses ist derjenige bierehrliche Bierbursch, der im Präsidierstuhl sitzt und dem also die Leitung der Kneiptafel obliegt. Damit er dies mit besserem Erfolge tun kann, sind ihm einige Vorrechte vor den übrigen Bierburschen zugestanden. So braucht er während des off. Teils der Kneipe kein vorgetrunkenes Quantum und keinen Bierjungen anzunehmen, während er überhaupt nicht in B.-V. fahren kann, und gegen ihn kein Biergericht berufen werden kann.

§ 18. Der Präses hat das Recht:

1. einen jeden Rest trinken zu lassen; kommt der Betreffende dieser Aufforderung nicht nach, so fliegt er ohne weiteres in den einfachen B.-V.,
2. einen jeden wegen Störung des Liedes oder Unterbrechung des von ihm gebotenen Silentiums in einfachen B.-V. zu stecken,
3. allgemeines Silentium zu gebieten.

B. Der Fuchsmajor.

§ 19. Der Fuchsmajor ist ein Bierbursch und in Bierangelegenheiten der natürliche Anwalt der Füchse; derselbe hat das Recht, den Füchsen in corpore ein beliebiges Quantum vorzutrinken,

welches jeder demselben einzeln nachkommen muss.

Anmerkung: Der Fuchsmajor hat den Füchsen gegenüber die Rechte des Präses.

Caput VI.

Vor- und Nachkommen.

§ 20. Vorkommen heisst, jemand zur Bezeugung seines Wohlwollens von seinem Stoffe etwas zu trinken.

Nachkommen heisst, das vorgetrunkene Quantum nachtrinken.

§ 21. Der Vor- oder Nachkommende hat mit den Worten: Prost, zum Wohl das vor- oder nachzutrinkende Quantum genau anzugeben. Trinkt der Vorkommende das annoncierte Quantum nicht, so fährt er nach der Aufforderung „Getreten das annoncierte Quantum zu trinken zum ersten, zweiten und zum dritten“ in den B.-V. Der Nachkommende hat binnen 5 Bierminuten nach erfolgtem dreimaligen Treten das schuldige Quantum zu trinken.

§ 22. Jeder ist gehalten, ein ihm annonciertes commentmässiges Quantum nach dreimaliger Aufforderung mit den Worten: „Getreten, Prost zu sagen, zu ersten, zum zweiten, und zum dritten“ sofort anzunehmen, widrigenfalls er in den B.-V. fährt. Die Annahme geschieht mit den Worten: „Trink's!“ „Ist recht!“ „Prosit“ „Lass es Dir zum Schmeer gedeihen!“ „Zum Wohl!“

§ 23. Jedes angenommene Quantum muss nach dreimaligem Treten bei Strafe des B.-V. nachgetrunken werden, jedoch verfällt das vorgetrunkene Quantum durch den B.-V. nicht.

§ 24. Abgesetzte Quanta ziehen nicht!

§ 25. Ein und dasselbe Quantum darf nicht mehreren vor- oder nachgetrunken werden, wohl aber zugleich dem einen vor- und dem andern nachgetrunken werden.

Anmerkung. Füchse haben nicht das Recht, ein ihnen vom Fuchsmajor vorgetrunkenes Quantum einem andern vorzutrinken.

§ 26. Ueber Kreuz getrunken wird einem Vortrinkenden gegenüber mit den Worten: „Ich komme Dir ein Quantum über Kreuz“, worauf der Betreffende unter Kreuz nachzukommen hat, und dann der Erste wieder definitiv nachkommt oder schliesst.

Anmerkung. Unter einem Halben und über einem Ganzen braucht über Kreuz nicht angenommen zu werden.

§ 27. Ueberstürzt wird mit den Worten: „Prost doppelt“; es braucht jedoch nicht über 8 Ganze oder 16 Halbe angenommen zu werden.

Anmerkung: Bei Serien und bei der Sprengkommission darf nicht überstürzt werden.

§ 28. Jeder muss, wenn er in die Luft gesprengt wird, bis zu 8 Ganzen oder 16 Halben annehmen.

Anmerkung 1: Jemand wird in die Luft gesprengt, wenn mehrere zugleich ihm einen Ganzen oder Halben vortrinken mit den Worten: hoch mit Ganzen oder Halben.

Anmerkung 2: Der in die Luft gesprengte darf keinem der Sprengkommission etwas vor- oder über Kreuz kommen, bevor er alles nachgekommen ist.

§ 29. Ueber einen Ganzen hinaus vorgetrunken werden kann von dem Einzelnen einem anderen als Serie. Dies geschieht mit den Worten: „Ich komme Dir den 1. von Ganzen oder Halben. Auch hier ist zu beachten, dass

nicht mehr als 8 Ganze resp. 16 Halbe angenommen werden müssen. Vor- und Nachtrinken hat innerhalb 5 Bierminuten zu geschehen.

Caput VII.

Bierskandal.

§ 30. Ein Bierskandal wird kontrahiert durch Aufbrummen eines Bierjungen, der nach dreimaliger Aufforderung mit den Worten: „ getreten Prost zu sagen, zum ersten, zum zweiten, und zum dritten“ bei Strafe des B.-V. angenommen werden muss.

§ 31. Der Bierjunge wird aufgebrummt durch die Worte: „ Du bist mein Bierjunge.“

Anmerkung. Es brauchen auch beim Ueberstürzen nicht mehr als 4 fache Bierjungen angenommen zu werden, wobei die betr. Anzahl der Gemäso ohne Pause getrunken werden muss.

§ 32. Der Forderer hat innerhalb 5 Bierminuten bei Strafe des B.-V. einen Unparteiischen zu ernennen. Dieser hat das Recht, jeden Paukanten aufzufordern innerhalb 5 Bierminuten sich Stoff zu besorgen. Geschieht dies nicht, so kann er ihn nach dreimaligem Treten in den B.-V. stecken. Der Unparteiische eröffnet das Auspauken des Bierskandals mit den Worten: „Silentium! Ich bin der Unparteiische“, und gibt die üblichen Anweisungen für den weiteren Verlauf des Bierskandals, dessen Entscheidung ebenfalls in seiner Hand liegt.

Anmerkung 1: Der Unparteiische hat das Recht, jeden Rest trinken zu lassen, während er und der Präses sich nicht gegenseitig Rest trinken lassen können.

Anmerkung 2: Das Urteil des Unparteiischen darf bei Strafe des B.-V. nicht angezweifelt werden.

Anmerkung 3: Der Unparteiische hat die Pflicht, 5 Bierminuten nach Abgabe seines Urteils den Bierskandal für ex zu erklären bei Strafe des B.-V.

Anmerkung 4: Mehrere Unparteiische dürfen nicht zu gleicher Zeit fungieren.

Caput IX.

Biergericht und allgemeines Biergericht.

A. Biergericht.

§ 33. Das Biergericht ist ein Collegium von bierehrlichen Bierburschen, welches bei zweifelhaften Fällen in Bierangelegenheiten nach dem Comment zu entscheiden hat.

§ 34. Ein jeder, der sich nach seiner Ansicht ungerechtfertigterweise im B.-V. befindet, kann sich selbst einklammern lassen, ein Biergericht berufen und ihm seine Klage vortragen, dem Urteile des Biergerichts hat sich sowohl der Kläger als der Beklagte zu unterwerfen bei Strafe von 3 Mark.

§ 35. Dem Biergericht kommt das Prädikat „hochwohlweise“ und „stets infallibel“ zu, seine Glieder, sowohl im einzelnen als im allgemeinen, sind sakrosankt und in ihrem Urteil unantastbar, ausser vor einem allgemeinen Biergericht.

§ 36. In zweifelhaften Fällen bei Bierangelegenheiten gibt es zwei Instanzen:

Die erste Instanz ist das Biergericht, die zweite und höchste das allgemeine Biergericht. Dieses wird berufen, wenn sich der Verurteilte durch die Entscheidung des Biergerichts beeinträchtigt glaubt oder begangene Formfehler bestraft wissen will.

§ 37. Das Biergericht besteht aus 3 bierehrlichen Bierburschen und wird vom Berufer des Biergerichts gewählt.

§ 38. Jeder bierehrliche Bierbursche kann ein Biergericht berufen und zwar mit den Worten: Silentium, ich berufe ein Biergericht gegen . . . , bestehend aus . . . als ersten, . . . als zweiten, . . . als dritten Bierrichter.

Anmerkung 1. Fühse müssen bei Strafe des B.-V. das Biergericht durch einen bierehrlichen Bierburschen berufen lassen, dürfen jedoch ihre Sache selbst vortragen.

Anmerkung 3. Das Biergericht kann nicht während des offiziellen Teils der Kneipe stattfinden.

§ 39. Mehrere Biergerichte können nicht zu gleicher Zeit tagen und soll das früher berufene dem späteren vorangehen.

§ 40. Das Recht sich einklammern zu lassen, verjährt 5 Bierminuten nachdem der Name an der Tafel steht.

§ 41. Bei Mangel an Bierburschen kann sich der Appellierende ein Biergericht vorbehalten, binnen 5 Bierminuten nachdem der Name eingeklammert ist, mit den Worten: „Ich behalte mir ein Biergericht vor“.

§ 42. Das Einklammern hat zur Folge, dass der Eingeklammerte bis zur Beendigung des Biergerichts bierehrlich ist.

Anmerkung. Beim doppelten B.-V. zieht das Einklammern nur für den zweiten B.-V.

§ 43. Ist einer der ernannten Bierrichter an der Sache mit beteiligt gewesen oder will er als Zeuge auftreten, so kann er die Funktion als Bierrichter ablehnen.

§ 44. Der erste Bierrichter konstituiert das Biergericht mit den Worten: „Silentium! das

Biergericht konstituiert sich!“ Er leitet ausserdem die Verhandlungen und löst das Biergericht auf; der zweite Bierrichter führt das Protokoll; der dritte Bierrichter hat zu zitieren und das Urteil zu publizieren.

§ 45. Nachdem sich das Biergericht an einem besonderenTische mit vollen Gemässen konstituiert hat, sind seine Geschäfte der Reihe nach: Zitation des Klägers und Verhör desselben; Zitation und Verhör des Angeklagten; eventuelles Verhör der Zeugen; Fällung des Urteils, Publikation und Exekution derselben und Auflösung des Biergerichts.

Anmerkung 1. Die Zitation geschieht mit den Worten: . . . citatus zum ersten, zweiten und dritten.

Anmerkung 2. Jeder Bierrichter hat das Recht jeden nicht im Biergericht Sitzenden Rest trinken zu lassen und ihn sofort in B.-V. zu stecken.

Anmerkung 3. Die Aussagen der Zeugen gehen auf Bierwort.

Anmerkung 4. Vergisst der Kläger das Petikum zu stellen, so wird er in contumaciam verurteilt.

§ 46. Erscheint ein Kläger resp. Beklagter oder Zeuge nach dreimaliger Aufforderung innerhalb 5 Bierminuten nicht, so wird gegen erstere in contumaciam verfahren, letzterer in B.-V. gesteckt. Jeder von dem Biergericht Zitierte muss mit commentmässigem Stoff, in anständiger Stellung und Kleidung, mit entblösstem Haupte und ohne zu rauchen, erscheinen und darf nicht eher zur Sache sprechen, als bis er von dem ersten Bierrichter dazu aufgefordert ist.

Anmerkung: Kommt das Biergericht durch Schuld der Richter innerhalb 48 Stunden nicht zustande, so wird der Kläger ausgekreidet und die Bierrichter angekreidet.

§ 47. Kläger und Beklagte haben eine Kautio von 1,50 Mk. zu hinterlegen, die der gewinnenden

Partei zurückerstattet werden muss. Bei Biergerichten unter Corpsbrüdern treten eventuell abändernde C. C.-Beschlüsse über die Höhe der Kautio in Kraft.

§ 48. Die Publikation des Urteils geschieht mit den Worten:

„Silentium!“ „Ein hochwohlweises, stets infallibles Biergericht hat in seiner hohen Weisheit dahin zu entscheiden geruht, dass . . . und das von Rechtswegen!“

§ 49. Nach Publikation und Exekution des Urteils hat der erste Bierrichter innerhalb 5 Bierminuten bei Strafe des B.-V. das Biergericht aufzulösen durch die Worte: „Silentium! das Biergericht hat sich aufgelöst!“

B. Allgemeines Biergericht. (A. B.-G.)

§ 50. Das A. B.-G. besteht aus allen anwesenden bierehrlichen Bierburschen, deren Zahl wenigstens 3 sein muss, mit Ausnahme der Bierrichter und der Parteien des vorigen Biergerichts. Der Gang der Verhandlungen, sowie alle übrigen Verhältnisse richten sich nach dem des B.-G. unter Beobachtung folgender Punkte.

§ 51. 1. Das A. B.-G. muss binnen 5 Bierminuten nach Auflösung des B.-G. berufen oder vorbehalten und im letzteren Falle innerhalb 48 Stunden abgehalten werden.

2. Das B.-G. vertritt vor dem A. B.-G. der erste Bierrichter.

3. Dem A. B.-G. kommt das Prädikat „hochpreislich“ zu, seine Mitglieder heissen Bierräte.

4. Der älteste anwesende bierehrliche Bierbursch übernimmt beim A. B.-G. den Vorsitz,

leitet die Verhandlungen, publiziert das Urteil und gibt bei Stimmengleichheit den Ausschlag.

5. Die Kautio für das A. B.-G. beträgt 10 Mk.

6. Die verurteilte Partei hat die Kosten beider Biergerichte zu tragen.

Caput X.

Bierstrafen.

A. Bierverschiss (B.-V.).

§ 52. Der Bierverschiss ist der temporäre Verlust der Bierehrlichkeit. Sein äusseres Zeichen ist das Ankreiden an die Bierverschisstafel.

Der B.-V. zerfällt in den einfachen, doppelten und dreifachen.

§ 53. In den einfachen Bierverschiss fährt:

1. wer an der Bierverschisstafel ulkt;
2. wer einen Bierehrlichen Bierschisser nennt;
3. wer auf irgend eine Weise mit einem Bierschisser Biergemeinschaft macht;

Einzelne Fälle der Biergemeinschaft sind:

- a) wer mit einem Bierschisser anstösst,
- b) wer von einem solchen Bier annimmt oder schiesst oder ihm gibt,
- c) wer ihm vortrinkt oder ein Quantum von ihm annimmt,
- d) wer sich mit ihm in einen Bierskandal eingelässt oder ihn zum Unparteiischen auffordert,
- e) wer ihm sein Bierwort (B.-W.) gibt oder es verlangt,
- f) wer einen Bierschisser in ein B.-G. beruft oder berufen lässt.

4. jeder Fuchs, der sich Bierburschenrechte anmasst;

5. jeder Fuchs, der nach dreimaliger Aufforderung nicht Rest trinkt oder nach dem Absetzen nochmaliger Aufforderung nicht weiter trinkt;

6. wer Bier mogelt;

Anmerkung 1: Bier mogeln heisst, weniger als das annoncierte Quantum nach dreimaliger Aufforderung trinken.

Anmerkung 2: Als Bier mogeln gilt auch, beim Trinken des ersten Halben aus einem Gemäss weniger als die Hälfte des ganzen Inhalts zu leeren.

7. jeder, der das vom Präses, Unparteiischen oder Bierrichter diktirte Quantum nach dreimaliger Aufforderung nicht trinkt;
8. wer weggeht, während über ihn ein B.-G. berufen wird;
9. wer einen Bierschisser, nachdem dieser das entsprechende Quantum ausgetrunken hat, nicht binnen 5 Bierminuten für bierehrlich erklärt und auskreiden lässt;
10. wer jemanden mit weniger als einem Ganzen herauspaukt;
11. jeder bierehrliche Fuchs, der nach dreimaliger Aufforderung nicht an- oder auskreidet;

Anmerkung: Ist kein bierehrlicher Fuchs da, so geht die Verpflichtung an den jüngsten bierehrlichen Bierburschen über.

12. wer Bier vergeudet oder schießt, ohne dabei „ohne“ zu sagen;
13. wer nach dreimaliger Aufforderung das annoncierte Quantum nicht trinkt;
14. wer ein commentmässiges Quantum nach dreimaliger Aufforderung nicht sofort annimmt;

15. wer nach dreimaligem Treten, das innerhalb 5 Bierminuten erfolgen darf, nicht sofort nachtrinkt;

Anmerkung: Als Entschuldigungsgrund dient das Vorliegen älterer Bierverpflichtungen. Doch müssen diese innerhalb der commentmässigen Zeit erfüllt werden.

16. wer innerhalb 5 Bierminuten keinen Unparteiischen erneunt;
17. wer mit dem Silentium onaniert;
18. wer zu spät auf den Kneipabend kommt; doch soll ein entgegenstehender C. C.-Beschluss Kraft haben;
19. wer ohne Bier zu haben oder ohne Stoff zu belegen bierehrliche Handlungen im weitesten Sinne vornimmt;
20. wer sein B.-W. negativ gibt.

§ 54. In den doppelten B.-V. fährt:

1. wer sich als Bierschisser bierehrlich geriert;
2. wer als Bierschisser an der Kneiptafel ulkt;
3. wer sich binnen 5 Bierminuten aus dem einfachen B.-V. nicht herauspaukt, ohne triftige Entschuldigungsgründe vorbringen zu können;
4. jeder Bierschisser, der sich eine Handlung zu Schulden kommen lässt, die sonst mit einfachen B.-V. bestraft wird;
5. wer sein Bierwort gegen ein bereits gegebenes gibt.

§ 55. In den dreifachen B.-V. fährt und zahlt drei Mark:

1. wer nach dreimaliger Aufforderung sich nicht aus dem doppelten B.-V. herauspaukt;

2. wer erklärt, diesen Biercomment nicht anerkennen zu wollen;
3. wer sich als doppelter Bierschisser Handlungen zu Schulden kommen lässt, die mit einfachen B.-V. bestraft werden;
4. wer sein B.-W. falsch gibt;
5. wer als Bierschisser die Kneipe verlässt.

Anmerk. Die Höhe der Strafe beim dreifachen B.-V. bleibt der event. Regelung der einzelnen C. C. C. C. überlassen.

§ 56. Der B.-V., der auf der Corpskneipe verhängt worden ist, zieht nur auf der Corpskneipe.

§ 57. Die Erklärung in den B.-V. geschieht durch die laut und feierlich gesprochenen Worte: „Silentium! ist Bierschisser, ein bierehrlicher Fuchs kreide ihn an!“

B. Wiedererlangen der Bierehrlichkeit.

§ 58. Will jemand seine Bierehrlichkeit wieder erlangen, so muss er sich mit einem Ganzen aus dem einfachen B.-V., mit doppeltem Quantum aus dem doppelten herauspauken; er hat jedoch zwischen jedem Grade des Heraus-paukens 5 Bierminuten Zeit.

Anmerk. Der dreifache Bierschisser wird wieder bierehrlich, indem ihn der Präses auskreiden lässt.

§ 59. Der Bierschisser resp. doppelte Bierschisser muss sich, um wieder bierehrlich resp. einfacher Bierschisser zu werden, mit der Bitte, ihn herauszupauken, an einen bierehrlichen Burschen wenden, welcher dieser Bitte bei Strafe des einfachen B.-V. willfahren muss.

§ 60. Dieser bittet den Präses um Silentium und erklärt mit den Worten: „Silentium! ist bierehrlich resp. einfacher Bierschisser, ein

bierehrlicher Fuchs kreide ihn aus!“ jenen für bierehrlich resp. einfachen Bierschisser.

Caput XI.

Salamander.

§ 61. Der Salamander ist eine uralte deutsche Einrichtung, welche dem Trinken gewisser Quanta eine gewisse Weihe verleihen soll und bei besonderen Gelegenheiten üblich ist.

§ 62. Die Form derselben ist folgende: „ad exercitium Salamandri 1, 2, 3“, hierauf wird das annoncierte Quantum getrunken, und nachdem alle getrunken, kommandiert der Präses „1. 2, 3“, welches Kommando dazu dient, das Glas abzusetzen, es richtig handhaben und den Deckel schliessen zu können. Auf ein nochmaliges Kommando „1, 2, 3“, welches in längeren Intervallen geschehen soll, wird gerieben. Endlich werden bei einem nochmaligen Kommando „1, 2, 3“, präcis auf 3 die Gläser laut auf den Tisch gestellt.

Caput XII.

Bierdorf.

§ 63. Bierdorf ist eo ipso jedes ausserhalb der Stadt befindliche Bierlokal, jedoch kann durch Majorität der anwesenden Bierburschen jedes innerhalb der Stadt liegende, mit Ausnahme der Corpskneipe und des Frühschoppens als Bierdorf erklärt werden.

§ 64. Das Bierdorf gewährt jedem älteren Semester das Recht, jüngere Semester Rest trinken zu lassen. Weigert sich das jüngere Semester nach der Aufforderung: „Trink

Rest zum ersten, zweiten, dritten“ zu trinken, so kann das ältere Semester es in den B.-V. stecken.

Anmerk. Consilierte und religierte Semester ziehen doppelt.

§ 65. Statt des B.-V. kann auch nach vorausgegangener Erklärung des ältesten Bierburschen die Bierhatz gegeben werden.

Anmerk. Die Bierhatz besteht darin, den Inhalt eines Schoppens über den Kopf eines anderen auszuschütten.

§ 66. Jedes Bierdorf kann durch Erklärung des ältesten anwesenden Bierburschen in ein umgekehrtes verwandelt und auch wieder ex erklärt werden.

Anmerk. Das umgekehrte Bierdorf gewährt jedem jüngeren Semester das Recht, ältere Semester Rest trinken zu lassen. Weigerung wird mit B.-V. bestraft. Nur die Füchse haben Bierburschenrechte.



Anhang.

Von den Bierspielen.

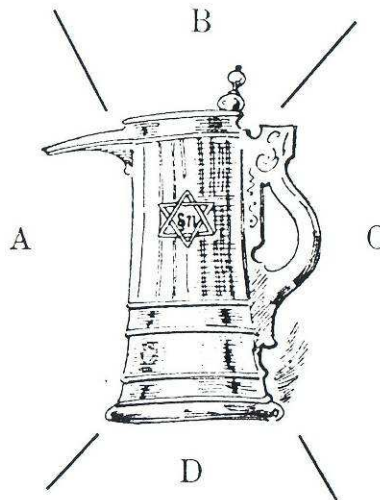
I.

Das Bierspiel Cerevis.

§ 1. Das Cerevis wird unter vier Personen gespielt, von denen je zwei Gegenübersitzende eine Partei bilden. Jedem der Mitspielenden ist es gestattet, sich einen Beisitzer zu wählen, welcher dasselbe Quantum trinken muss, wie der Spieler selbst.

Anmerkung. Gestützt auf C. VIII. § 24 Zusatz des Biercomments dürfen Mitwirkende beim Cerevis nur unter sich Bierverpflichtungen erfüllen.

§ 2. Das Spiel wird, nachdem gegeben und nachstehende Cerevis-Figur



auf den Spieltisch gemalt ist, durch das Lied:

Cerevisiam bibunt homines
animalia cetera fontes,
absit ab humano
guttore potus aquae,
sic bibitur, sic bibitur
in aulis principum, pam, pum

eröffnet.

§ 3. Die mit *E* bezeichnete Figur heisst Makrokosmos; die mit *A, B, C, D* bezeichneten Figuren heissen Konventikel, und zwar gehört dem Spieler der ihm zugewendete an.

§ 4. Statt der Worte:

Karte, Stich, Spielen, Geben, Abheben
Kreide, Bier, Trinken

sind die Ausdrücke:

Löffel, Löffelei, Löffeln, Ablöffeln, Dreck,
Cerevis, oder Stoff, Abcerevisieren
zu gebrauchen, auch sind die einzelnen Karten
folgendermassen zu nennen:

Daus = grosser Leichtsinn,
Zehn = kleiner Leichtsinn,
König = Rülps,
Ober = Saumensch,
Unter = Waldfurz,
Neun = Nonchen,
Acht = Octavchen,
Sieben = Septimchen.

Ferner dürfen Zahl- und Fremdwörter nur dann gebraucht werden, wenn man hinzufügt: „Ohne Zahl- resp. Fremdwort zu gebrauchen.“

Jedes Fehlen gegen diese Bestimmungen wird mit 3 Schwalben (X) bestraft, und zwar hat

jeder Spieler das Recht, dem Fehlenden Schwalben anzudrecken.

Anmerkung 1. Das Zahlwort „eins“ darf ungestraft gebraucht werden, ebenso Ausdrücke wie: viel, wenig, meistens, das meiste, keiner, vielfach.

Anmerkung 2. Als Nichtfremdwörter ziehen im Cerevis: Silentium, Quantum, vis-à-vis, quittieren, studieren, prosit.

§ 5. Jeder Spieler erhält 3 Löffel, und zwar wird von rechts nach links gelöffelt. Je zwei Gegenübersitzende spielen zusammen und müssen möglichst viel Augen in ihre Stiche zu bekommen suchen.

§ 6. Nachdem der Geber die Karten in der angegebenen Weise verteilt, muss er die nicht verteilten Karten in den mit § 11 bezeichneten Raum legen, und zwar so, dass ihm die Breitseite der Karte zugewendet ist, die letzte Karte ansehen, den Dreck auf die nicht verteilten Karten legen und sagen

„Dreck und Löffel liegen auf“.

Hierauf legt er den Dreck in sein Konventikel mit den Worten: „Dreck ab“, und kommandiert dann: „Los“. — Erst bei diesem Worte dürfen die Spieler ihre Löffel ansehen.

Wer gegen eine dieser Regeln verstösst, erhält 3 Schwalben angedreckt.

§ 7. Wer den Dreck berührt, ohne ihn zu gebrauchen, hat zu sagen: „Ohne (den Dreck berühren zu wollen),“ wer den Dreck gebraucht hat, muss ihn in sein Konventikel legen.

Zu widerhandelnden werden 3 Schwalben angedreckt.

§ 8. Nach jedem Stich (Löffelei) muss jeder einen Löffel abnehmen. Derjenige, welcher den

Stich machte, nimmt zuerst ab, sodann der links von ihm Sitzende etc. Wer zu früh ablöffelt, wer verlöffelt, vorlöffelt etc. bekommt eine Schwalbe, wer nach dreimaliger Aufforderung: „Um Ab- oder Auslöffelung wird gebeten“, nicht ab- oder auslöffelt, erhält so lange Schwalben, bis er ab- oder auslöffelt.

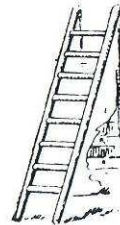
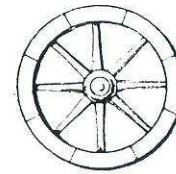
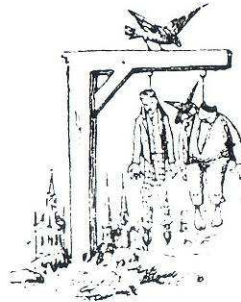
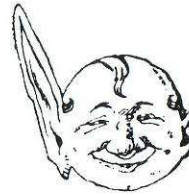
§ 9. Es wird weder Farbe bedient, noch sticht der höhere Löffel den niedern, sondern nur Gleiches sticht Gleiches.

§ 10. Der erste Stich muss wenigstens so lange aufliegen bleiben, bis der zweite Stich beendet ist, welcher ebenso wie die folgenden umzudrehen ist.

Sollte der erste Stich nicht aufgelegt werden, so kann ihn die Gegenpartei in Beschlag nehmen.

§ 11. Beim Spiel ist noch folgendes zu beachten: Spielt jemand einen Löffel aus, den er nur einmal hat, so sagt er „lustig“, hat er ihn zweimal, so sagt er „vivat“, hat er ihn drei- oder viermal, so sagt er „vivat“ und nennt dabei den Namen der betreffenden Karte. Spielt A. einen lustigen Löffel aus, so sucht ihn B. mit dem Worte „hängt“, C. oder D. mit „erhängt“. D., wenn auch C. den Löffel hat, mit: „Schmollis“. Spielt A. einen Löffel mit „vivat“ aus, so hat B., wenn er ihn sticht, „Perat“, und C. oder D., wenn er den Löffel des B. sticht, „Crescat“ zu sagen. Spielt jemand einen Löffel aus, der nicht gestochen werden kann, weil die drei andern gleichen Löffel schon heraus sind, so kann er „lustig mein Luchs“ sagen. Wer einen Löffel fälschlich als Luchs ausspielt, bekommt 3 Schwalben angedreht.

§ 12. Fallen in einem Stich vier gleiche Löffel, so ist „Schmollis“, fallen in den ersten oder letzten



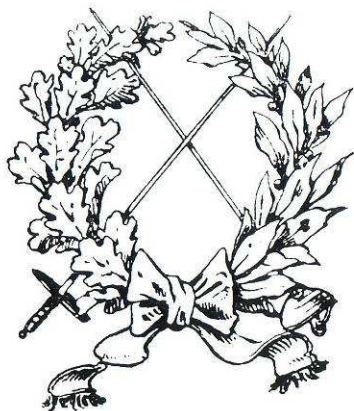
Stich vier gleiche Löffel oder die vier Asse zusammen, so ist Grossschmollis oder Kronschmollis. Der den letzten Löffel Zugebende hat das gewöhnliche Schmollis in Gestalt eines Katzenkopfes, das Grossschmollis in Gestalt einer Krone in sein Konventikel zu malen.

Das lange Ohr des Katzenkopfes muss in ein Konventikel der Gegenpartei reichen. Nach dem Herauskommen von Schmollis gibt der Zunächstsitzende von neuem.

§ 13. Bekommt die eine Partei kein Auge, so konzidiert sie einen Galgen; bekommt sie bis 15 Augen (inkl.), so konzidiert sie ein Rad; bekommt sie bis 30 Augen, so konzidiert sie eine Schere; bekommt sie von 30 bis 40 Augen, so konzidiert sie eine Leiter; bekommt sie 40 bis 60 Augen, so konzidiert sie eine Lanze. Haben beide Parteien 60, so wird nebenstehende Figur „Dennewitz“ angedreht und jeder Spieler trinkt einen Ganzen.

Anmerkung. Die gewinnende Partei malt die von der anderen Partei ihr konzidierten Figuren in den für sie bestimmten Raum.

§ 14. Diese Figuren müssen von der Partei, die sie konzidiert hat, abcerevisiert werden, worauf sie die andere Partei, nach geschehener Aufforderung zu quittieren, mit einem Kreuz (†) quittiert.



Wird nach dieser Aufforderung die abcerevisierte Figur mit keinem Kreuz versehen, so hat die Partei, welche das Quittieren vergass, eine solche Figur der anderen Partei zu konzidieren und die abgetrunkene Figur noch nachträglich zu quittieren. Geschieht diese Aufforderung „bitte zu quittieren“ nicht, so braucht nicht quittiert zu werden.

Die Befugnis auf „Quittieren“ zu treten, erlischt mit dem nächsten „Los“.

Anmerkung. Drei Lanzen werden mit einem Halben, eine Leiter mit einem Viertel, eine Scheere mit einem Halben, ein Rad mit drei Viertel, ein Galgen mit einem Ganzen abcerevisiert.

Zusatz. Einzelne Lanzen dienen zur Abrundung der einzelnen Quanta.

§ 15. Beim Abcerevisieren einer jeden Figur muss ein Lied gesungen werden, und zwar beim Galgen:

Man sieht's Euch an den Federn an etc.,
beim Rad:

Das menschliche Leben eilt schneller dahin etc.,
bei der Schere:

Draussen auf der Hall'schen Brücke etc.,
bei der Leiter:

Ein altes Weib wollt etc.,
beim Schmollis:

Herr Bruder zur Rechten, Herr Bruder zur Linken etc.

§ 16. Wenn jemand unrechtmässig Schwalben bekommen zu haben glaubt, so ernennt er einen Unparteiischen und bittet diesen um Erklärung. Dieser hatsich beim Andrecker der Schwalben näher über den Grund zu erkundigen und alsdann zu entscheiden. Entscheidet sich der Unparteiische gegen den Fragenden, so hat dieser noch 3 Schwalben wegen unnötigen Fragen zu bekommen, wenn aber

für diesen, so werden die Schwalben ausgelöscht und doppelt auf den Andecker übertragen. Gegen den Unparteiischen darf nicht geulkt werden, widrigenfalls derselbe den Contravenienten Schwalben nach Belieben andecken kann.

§ 17. Schwalben werden mit einem halben Schoppen abcerevisiert. Sollte jemand Schwalben haben, so kann er durch die Formel: „Ich kann mit meinem Nachbar zur Rechten oder zur Linken, mit meinen vis-à-vis nicht weiter studieren“, zum Abcerevisieren derselben aufgefordert werden. Dieser Aufforderung ist sofort Folge zu leisten.

§ 18. Will jemand Schwalben abcerevisieren, so bittet er um einen Cerevislöffel, seine Schwalben fliegen zu lassen, welcher selbige mit dem Kommando: „Silentium, die Schwalben fliegen“ abcerevisieren lässt.

§ 19. Geschlossen wird das Spiel mit dem Liede: Cerevisia clausa, cerevisiam bibunt homines etc.

II.

Das Ramschspiel.

§ 1. Die Vorbereitung.

Ramsch kann von 2—6 Teilnehmern gespielt werden. Die Vorbereitungen geschehen in der Weise, dass die Kreide in das in der Mitte des Tisches angebrachte Konventikel gelegt wird und dass jeder Teilnehmer 3 Cruxe (XXX) = 15 Stiche anmalt.

Allgemeine Regeln.

§ 2. 1. Jeder Ramschspieler hat die Mütze verkehrt aufzusetzen bei Strafe eines Cruxes.

2. Jeder hat, bevor er aufsteht, „tempus“ zu sagen, bevor ersich hinsetzt „tempus ex“ bei Strafe eines Cruxes.

3. Die Kreide darf bei Strafe eines Cruxes nur aus dem in der Mitte des Tisches befindlichen Conventikel genommen werden.

4. Ebenfalls bekommt ein Crux, wer die Kreide auf irgend welche Weise auf eine Stelle des Tisches ausserhalb des Conventikels bringt.

5. Aendert man mit der Kreide an seinen eignen Cruxen etwas, so hat man dabei die Worte zu gebrauchen: „Ohne an meinen Cruxen ulken zu wollen“.

6. Aendert man an den Cruxen eines andern, so hat man das mit den Worten zu tun: „Im Namen des heiligen Ramsches“.

7. Die Cruxe sind stets in sauberer Deutlichkeit zu halten, widrigenfalls wegen monströser Cruxe belegt werden kann. Ob ein Crux ein Monstrum ist, wird durch Abstimmung entschieden.

8. Zu jeder Abstimmung sind diejenigen, welche tempus in perpetuum haben (siehe § 8), durch die Worte: „Ramsch citatus“ zu zitieren. Es entscheidet stets Stimmenmehrheit.

9. Durch Abstimmung werden besonders absichtliche oder unabsichtliche Mogeleiversuche oder Mogeleyen konstatiert. Unter diese Kategorien gehört vorzüglich das unmotivierte Auswischen von Strichen oder gar Cruxen, ebenso das Nichtanmalen von Straferuxen, das falsche Bedienen, das Verdecktbegeben der Belle, das falsche Angeben der Anzahl der Striche an den Protokollführer. Versuchte Mogelei kostet gewöhnlich 25, vollführte gewöhnlich 50 ins Buch, doch bleibt das dem jedesmaligen Ermessen überlassen.

10. Auch die im tempus in perpetuum befindlichen Teilnehmer können wegen Interesselosigkeit, Ulkens gegen den Ramsch und Nichterscheins bei eintretender Zitation durch „ins Buch Belegen“ bestraft werden.

Das Kartengeben.

§ 3. 1. Das älteste Semester gibt stets an und zwar, nachdem der Nachbar zur Rechten abgehoben hat, jedem Teilnehmer 5 Karten. Sind weniger als 6 Mitspielende vorhanden, so werden noch 5 Karten gelegt, der sogenannte „Blinde“. Von den übriggebliebenen Karten dreht der Geber die oberste um und macht dadurch die betreffende Farbe zum Atout.

2. Ausser dieser Farbe ist stets die Schellen-Sieben die sogenannte „Belle“, (la belle) Atout, und zwar das höchste nach dem jedesmaligen Atout-Ass.

3. Ist unter den liegengebliebenen Karten die Belle die oberste, so hat der Geber noch ausser dieser die nächstfolgende aufzudecken, deren Farbe dann Atout ist.

4. Der Blinde darf weder zuerst noch zuletzt gegeben werden bei Strafe eines Cruxes.

5. Der Geber sowohl als der Abheber muss stets die letzte Karte wissen bei Strafe eines Cruxes, und jeder Teilnehmer hat das Recht, sie nach derselben zu fragen. Ob der Gefragte die Karte kennt, wird durch einen dritten, Unparteilichen entschieden, doch ist dreimaliges Raten erlaubt. Rät der Betreffende die rechte Karte, so fällt die Strafe auf den Fragesteller zurück.

6. Wer abhebt, ohne dazu berechtigt zu sein, fährt bei zu einem Crux, dagegen wird Geben ausser der Reihe nicht bestraft.

7. Wer sich vergibt, kann, bevor „auf“ gesagt ist, die Löffel belegen. Wird es erst nach dem „Auf“-Sagen entdeckt, fährt der Geber bei zu einem Crux, das Spiel ist ungültig und die Löffel geht weiter.

Das „Auf“-Sagen.

§ 4. 1. Sobald die Karten gegeben sind, sagt der Geber „auf“ und erst nachdem dies geschehen ist, dürfen die Spieler die Karten aufheben. Wer vor „auf“ die Karten aufnimmt, bekommt ein Crux. Ein ähnlich lautendes Wort zieht nicht.

2. Der Geber darf bei Strafe eines Cruxes nicht „auf“ sagen, sobald einer der Spieler „tempus“ hat oder noch nicht 3 Cruxe angemalt hat.

3. Wer die Belle aufdeckt und „auf“ sagt, bevor er die zweite Karte aufgedeckt hat, bekommt ein Crux und die Löffel geht weiter.

Das Gebet.

§ 5. Sobald zum ersten Male gegeben und „auf“ gesagt ist, wird folgendes offizielles Ramschgebet gesprochen und zwar mit dem Schoppen in der Hand und entblössten Hauptes:

„Heil'ger Ramsch, in deiner Güte
Unsers Bundes nie vergiss,
Nimm vom durstigen Gemüte
Jedes trockne Hindernis.
Mische selber uns die Karten,
Steh' uns auch im Mogeln bei,
Lass uns auch nicht länger warten,
Eins ist Eins, Zwei ist Zwei, Drei ist Drei.

Jeder der Mitspieler ist verpflichtet, nach dem Gebet mindestens einen Halben zu trinken.

Anmerkung: Das Ramschgebet darf auch gesungen werden nach der Melodie: „Gotterhalte Franz den Kaiser.“

Das Erklären.

§ 6. 1. Bevor ausgespielt wird, haben die Mitspielenden in der Reihenfolge, in der gegeben ist, sich zu erklären, ob sie auf ihre eigenen Karten mitgehen oder ob sie passen oder ob sie in den Blinden gehen, d. h. ob sie ihre Karten mit dem Blinden vertauschen wollen.

2. Als gültige Erklärung gelten nur die Worte: „Ich gehe mit“ oder: „Ich passe“ oder: „Ich passe und steige in den Blinden.“

3. Jede Vorerklärung, desgleichen jede Aenderung einer schon gemachten Erklärung kostet ein Crux.

4. Zuletzt erklärt sich der Geber. Er hat das Recht, wenn er mitgeht, die als Atout aufgedeckte Karte, die sogenannte „Dedikation“, mit den Worten: „Ich gehe mit und nehme die „Dedikation“ in seine Karten zu nehmen, muss dafür aber eine andre verdeckt weglegen. Jedoch kann er auch, wenn er mitgeht, die Dedikation drehen mit den Worten: „Ich gehe mit und drehe die „Dedikation.“ Passt der Geber, so hat er die Pflicht, die Dedikation dem seiner linken Seite zunächst sitzenden Mitspielenden zu geben mit den Worten: „Ich passe und vermache die Dedikation.“

5. Derjenige, der den Blinden genommen hat, hat das Recht sich vor dem Ausspielen zu strecken, wofür er sich ein Crux zu notieren hat.

Anmerkung: ad 4. Die Dedikation geht nicht über den Blinden hinaus, der Blinde selbst bekommt die Dedikation nie.

6. Ist niemand in den Blinden gestiegen, so haben die Nichtmitgehenden das Recht, sich denselben anzusehen. Jedoch müssen beim Aufnehmen des Blinden die Worte: „tempus für den Blinden“,

beim Hinlegen die Worte: „tempus für den Blinden ex“ gesagt werden, bei Strafe eines Cruxes.

Das Spielen selbst.

§ 7. 1. Jeder Löffelverrat beim Spielen kostet einen Strich.

2. Der der linken Seite des Gebers zunächst sitzende Mitspielende löffelt aus, wenn nicht der Blinde mitgeht, der immer auslöffelt.

3. Sind fünf mitgegangen, muss vier Mal, sind vier mitgegangen, muss drei Mal, sind drei mitgegangen zwei Mal Atout angespielt werden. Wer kein Atout hat, muss eine Karte bei Strafe eines Striches verdeckt begeben.

4. Man muss stets bedienen und zwar, wenn es möglich ist, höher als die ausgespielte Karte. Kann man nicht bedienen, so muss man stechen.

5. Wird die Belle durch das Ass überstochen, so bekommt der Besitzer der Belle ein Crux.

6. Auszuspielen hat derjenige, der den letzten Stich gemacht hat.

7. Für jeden gemachten Stich kann man sich von seinen Cruxen einen Strich auswischen und zwar darf immer nur an einem Crux gewischt sein und muss zuerst immer der Mittelpunkt, der eben als Strich zählt, weggewischt werden bei Strafe eines Cruxes.

8. Wer von den Mitgehenden keinen Stich bekommt, hat sich ein Crux, wer mit dem Blinden oder der Dedikation mitgeht und keinen Stich bekommt, 2 Cruxe anzumalen.

Das Exmelden.

§ 8. 1. Hat jemand so viel Stiche gemacht, dass er sämtliche Striche, die er noch besitzt, auszuwischen berechtigt ist, so hat er dies zu

tun mit den Worten: „Ich melde mich ex“, und zwar muss dies geschehen genau nach dem Stich, der ihn zur Weglöschung eines letzten Striches berechtigt bei Strafe eines Cruxes. Er hat bei diesem Exmelden ein Crux vor sich auf den Tisch zu malen mit einem Punkt in dem nach oben offenen Winkel.

2. Hierauf hat er seine übrigen Karten in der gewöhnlichen Weise auszuspielen und dann erst darf er, indem er einen Bogen über das eben erwähnte Crux macht, um „tempus in perpetuum“ bitten.

3. Hat er das getan, so ist er von den Regeln des Ramsches frei, nur darf er bei Gefahr der Bestrafung in keiner Weise gegen den Ramsch ulken. Auf den dreimaligen Ruf eines der Mitspielenden: „Ramsch citatus“, hat er zu erscheinen und mit den Worten: „tempus in perpetuum ex“ den Bogen zu öffnen. Von diesem Augenblick an steht er wieder unter den Ramschgesetzen.

4. Sind alle Mitspieler bis auf einen ex, so ist eine Taille beendet.

Die Protokollführung.

§ 9. 1. Sobald sich jemand ex meldet, hat der Protokollführer sich die Anzahl der Striche nennen zu lassen, die jeder Einzelne im Augenblick des Exmeldens hatte. Diejenigen Stiche, die jemand nach erfolgtem Exmelden in demselben Spiel macht, zählen hierbei noch nicht mit. Die angegebene Anzahl der Striche zählt beim ersten ex einfach, beim zweiten doppelt und so fort.

Zusatz zu § 9. Wird jemand ex, so werden den andern soviel Points aufgeschrieben, als er

Striche hat, es werden jedoch diejenigen Striche resp. Cruxe, die er vor dem betreffenden „Ex“ verdient hatte, in der gewöhnlichen Weise verrechnet.

Die Berechnung.

§ 10. Die einzelnen Posten, mit denen die Mitglieder im Protokoll verzeichnet sind, werden addiert und von dieser Summe die Anzahl der Zeche in Pfennigen abgezogen; der Rest wird dividiert durch die Anzahl der Mitspielenden, der Quodient wird von den Contis der Mitspielenden abgezogen; übersteigt nun die Summe der Contis die Summe der Pfennige immer noch, so wird dieselbe Manipulation wiederholt, doch wird nur noch mit der Anzahl dividiert, die noch restiert u. s. f., bis die Summe der Summe der Pfennige gleich ist. Uebersteigt von vornherein die Summe der Pfennige die Summe der ausgespielten Points, so wird die letztere mit der möglichst niedrigen ganzen Zahl multipliziert, um die Summe der ausgespielten Points der Zeche mindestens gleich zu machen.

Von der Beendigung des Spieles.

§ 11. Das Spiel kann beendet werden erstens, wenn die vorletzte Taille von einem Mitspieler annonciert ist; diese Erklärung kann auch während der vorletzten Taille abgegeben werden. Ist diese nicht annonciert, so kann das Spiel nur mit Einstimmigkeit beendet werden; zweitens wenn jemand zusammenwirft, d. h. wenn er erklärt, die Zeche bis zu diesem Augenblicke bezahlen zu wollen.

Anmerkung: Ausser Bier, Weissbier, Gose, Schnäpsen, können nur mit Majorität des Ramsches andere Genussmittel hineingenommen werden.

III.

Das Quodlibet.

§ 1. Das Quodlibet kann zwischen 2—9 Spielern gespielt werden, wobei, wenn die Karten nicht aufgehen sollten, eine oder mehrere Sieben hinausgelegt werden, die rote jedoch nicht.

§ 2. Jede Taille besteht aus verschiedenen Touren, die Namen derselben sind folgende:

1. doppelschwarz, 2. Buben, 3. bestimmter Stich, 4. doppelrot, 5. roter König, 6. Damen, 7. Sequenzen, 8. erster und letzter Stich, 9. Pressen, 10. Lausen, 11. Kacken, 12. Schnipp-schnapp-schnurr, 13. Kunststück, 14. verdeckte Bataille, 15. Achmed.

§ 3. Bei 1 kommt es darauf an, keine Eicheln und Grün in den Stich zubekommen; jede Karte zählt 2 Points. Die doppelte Anzahl schwarzer Karten (Eicheln und Grün), die jeder einzelne bekommen hat, wird mit der Anzahl der Jungfern multipliziert.

Anmerkung. Jungfer ist derjenige, der in seinem Stich keine schwarze Karte bekommen.

Bei 2 kommt es darauf an, keine Buben zu bekommen; die Buben kosten: der schellne 5, der rote 10, der grüne 15 und der eichelne 20 Points im ersten und letzten Stich, und wenn einige zusammenfallen doppelt und ultimiert vierfach; ultimieren heisst annonciieren, dass die Karte in den letzten Stich fällt. Man kann ultimieren nur, wenn man noch drei Karten in der Hand hat.

Bei 3 muss der zur Linken Sitzende einen bestimmten Stich annonciieren, mit Ausnahme des ersten und zweiten; der Stich kostet 50.

Bei 4 kommt es darauf an, keine Rot oder Schellen zu bekommen. Berechnung cfr. ad. 2.

Ad. 5. Wer den roten König in den Stich bekommt, erhält 50, im ersten und letzten Stich 100, ultimiert 200. Erhält ihn der Ultimierende selbst, so kostet er ihm 400.

Bei 6 siehe 2.

Bei 7 kommt es darauf an, keine Sequenzen von derselben Farbe in den Stich zu bekommen. Jede Karte der Sequenz kostet 10, die Sieben, Achten oder Neunen gelten ihren Nennwert, das Ass 11.

Ad. 8. Wer den ersten oder letzten Stich bekommt, erhält 50. Wer beide Stiche bekommt, erhält 200.

Ad. 9. Jeder Spieler erhält drei Karten, die übrigen werden verdeckt in die Mitte gelegt; wer nicht bedienen kann, nimmt solange Karten aus der Mitte, bis er bedienen kann, resp. er nimmt die ausgespielten Karten. Ist jemand ex, so erhalten die übrigen ihre Kartenzahl beim ersten ex einfach, beim zweiten ex doppelt, beim dritten 3 fach u. s. f. angeschrieben.

Ad. 10. Beim Lausen werden die Karten verdeckt in die Mitte gelegt, der Geber bestimmt eine Karte. Wer dieselbe fasst, erhält soviel aufgeschrieben, als die wievielste er die betreffende Karte genommen hat. Darauf bestimmt dieser eine Karte; wer diese fasst, erhält die doppelte Anzahl der bis dahin gezogenen Karten u. s. f., die letzte Karte kostet doppelt. Wenn die Zahl der restierenden Karten nicht mehr die Zahl der Spieler erreicht, so kann nicht weiter gezogen werden.

Anmerkung: Es muss laut gezählt werden. Sollte eine Verzählung stattfinden, so wird derjenige, bei dem die Verzählung bemerkt wird, mit 50 bestraft; entscheidet das Quodlibet, dass der Dolus nicht vorhanden gewesen sei, bekommt er 25.

Ad. 11. Bei Kacken werden die Karten unter die Mitspielenden und 1 Blinden verteilt. Dann muss jeder aus seinen Karten und den aufliegenden ein Pärchen zu machen suchen. Wenn er dies nicht kann, so muss er kacken, d. h. er muss eine seiner Karten hinlegen. Wer die wenigsten Stiche hat, erhält die Differenz mit den Stichen der andern angeschrieben; jeder Stich kostet 10.

Ad. 12. Der zuvorderst Sitzende spielt eine Karte aus und sagt schnipp, die höhere Sequenz wird mit dem Ausrufe schnapp darauf gelegt, die nächste Sequenz sagt schnurr, die nächste purr, die nächste ex. Die Berechnung ist wie bei Fressen.

Ad. 13. Jeder erhält 3 Karten und 3 in die Mitte; jeder muss aus der Mitte eine wegnehmen und dafür eine von den seinen weglegen, er kann aber auch passen, was er tun muss, wenn er 2 aus der Mitte genommen hat. Die Pointe ist drei von einer Höhe resp. eine Sequenz, resp. drei von einer Farbe zu haben, der schlechteste erhält 50, der zweitschlechteste 25.

Ad. 14. Bei 14 hat der Geber das Recht Silentium zu gebieten und jeden Contravenienten mit 5 zu bestrafen; ihm muss unbedingt Gehorsam geleistet werden; der erste Stich kostet 5, der zweite 10, der dritte 15 u. s. f. Der Kommandeur muss die Bataille für ex erklären.

Ad 15. Bei Achmed kann der Geber jede beliebige Tour bestimmen, mit Ausnahme der verdeckten Bataille.

Anmerkung: Die Berechnung ist dieselbe wie beim Ramsch.
