

Das moderne Carokspiel.

Eine Anleitung
zur
gründlichen Erlernung desselben
nebst
zahlreichen erläuternden Beispielen.

Von

K. Werner.

Zweite vermehrte und verbesserte Auflage.



Wien, Pest, Leipzig.
H. Hartleben's Verlag.
(Alle Rechte vorbehalten.)

A-366686/Adl. 1



R. L. Hofbuchdruckerei Carl Fromme in Wien.

Vorwort zur ersten Auflage.

Das Tarockspiel ist eines der ältesten Kartenspiele; zu Anfang des XV. Jahrhunderts, von Francesco Fibbio, Prinzen von Pisa (gest. 1419), erfunden, ist es in der Lage, bald sein 500jähriges Jubiläum feiern zu können. Ein Spiel, das sich so lange erhalten, und, wie bekannt, auch heute noch, namentlich in Oesterreich, eine kolossale Verbreitung hat, ist jedenfalls der Mühe werth, gepflegt zu werden und kann Jedem, der seine Mußestunden auf eine angenehme, den Geist anregende Weise ausfüllen will, auf das wärmste empfohlen werden.

Wenn wir es nun unternommen haben, eine Anleitung zu diesem Spiele zu schreiben, so thaten wir dies in der Ueberzeugung, dadurch einem längst vorhandenen Bedürfnisse abzuhelpfen, da es bisher außer einigen veralteten, sich fast ausschließlich auf die äußeren Formen des Spieles beschränkenden Leitfaden, kein Werk giebt, das den gesammten Stoff in ausführlicher, systematisch geordneter Weise verarbeitet.

Wir haben unserer Abhandlung denjenigen Spielmodus zu Grunde gelegt, der heutzutage in den meisten

Gesellschaften üblich ist und haben die zahlreichen Wandlungen, die unser Spiel im Laufe der Zeit durchgemacht hat — wovon sich wohl hie und da in den älteren Spielkreisen auch jetzt noch Spuren zeigen — nicht berücksichtigt, da es uns besonders darum zu thun war, eine einheitliche, allgemein gültige Form des Tarokspieles zu fixiren.

Weit entfernt davon zu behaupten, daß man durch rein theoretische Studien ein guter Kartenspieler zu werden im Stande ist, halten wir es doch für unbedingt nothwendig, daß jeder Anfänger sich die Formen und Regeln des zu lernenden Spieles erst genau einprägen, ehe er daran geht, dasselbe praktisch zu üben. Hat er es dann so weit gebracht, daß er gegen die rein äußerlichen Grundsätze des Spieles keine groben Verstöße mehr begeht, so bleibe er nicht etwa stehen und bilde sich ein, jetzt schon das Spiel völlig zu beherrschen, sondern er bemühe sich nun, selbstständig zu combiniren, die Feinheiten kennen zu lernen, mit einem Wort, in den Geist des Spieles einzudringen. Alle diese Aufgaben dem Anfänger, der nicht immer einen gelehrten „Kibitz“ zur Seite hat, zu erleichtern und auch Vorgefchritteneren in zweifelhaften Fällen Auskunft zu ertheilen, ist der Zweck dieses Büchleins. Möge derselbe in so reichem Maße in Erfüllung gehen, wie es aufrichtig wünscht

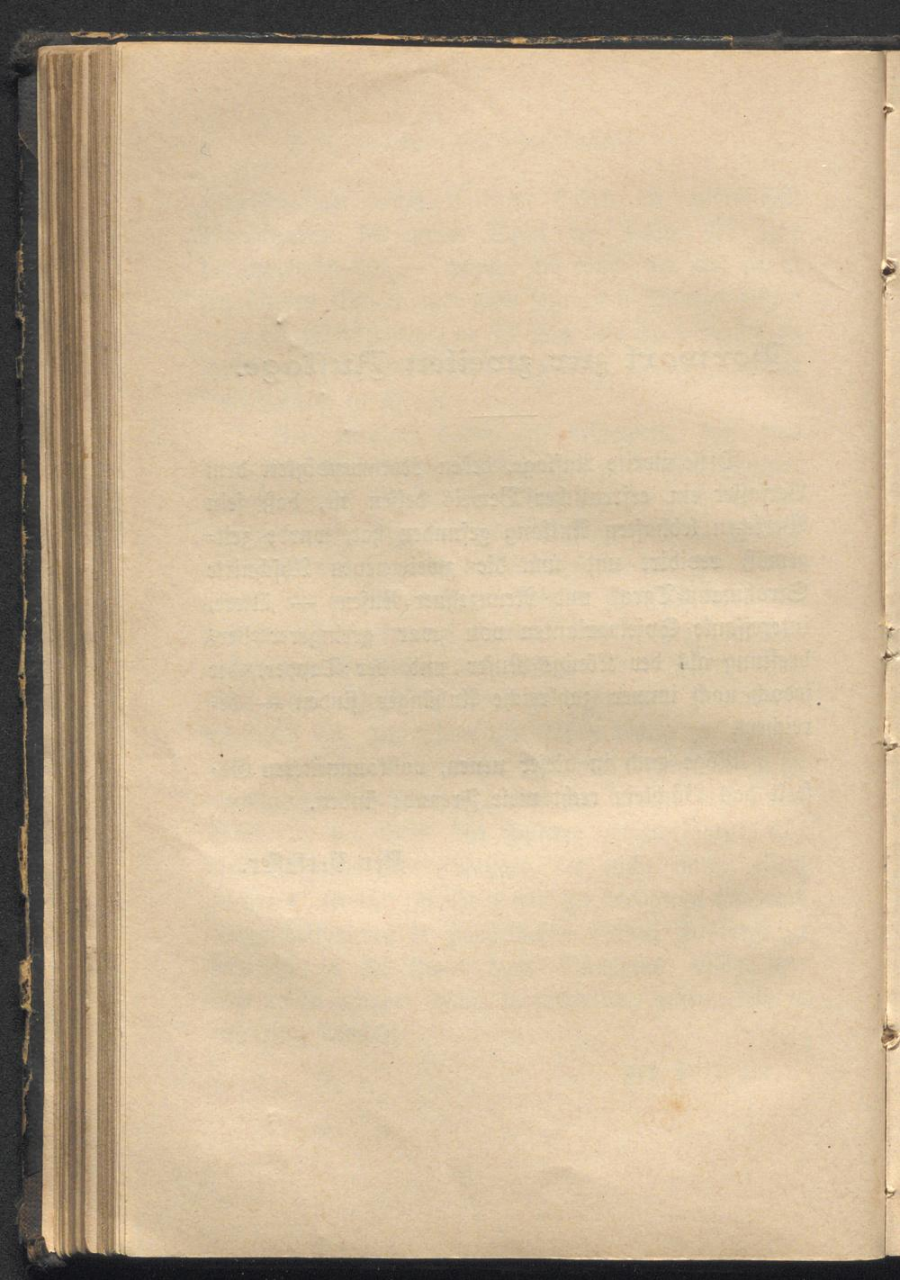
der Verfasser.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Diese zweite Auflage, deren Nothwendigkeit dem Verfasser ein erfreulicher Beweis dessen ist, daß sein Werkchen lebhaften Anklang gefunden hat, wurde zeitgemäß revidirt und um die zwei neuen Abschnitte Strohhmann-Tarok und Neunzehner-Kufen — ältere, interessante Spielvarianten von zwar geringerer Verbreitung als der Königs-Kufer und der Tapper, die jedoch noch immer zahlreiche Anhänger finden — bereichert.

Möge auch in dieser neuen, vollkommeneren Gestalt das Büchlein recht viele Freunde finden.

Der Verfasser.



Das Königruferspiel.

Einleitung.

§ 1. Die Tarokkarte.

Zum Tarokspiel ist eine besondere Art von Karten nöthig, welche aus folgenden Theilen bestehen. Zunächst sind 22 Blätter vorhanden, welche mit römischen Ziffern numerirt sind und Tarok heißen, nur die zweiundzwanzigste Karte, Skis genannt, trägt keine Nummer, ist aber leicht kenntlich, da sie einen Harlequin vorstellt. Unter diesen 22 Tarok, heißen der Tarok I „Bagat“, der Tarok XXI „Mond“ und der XXII, wie schon erwähnt, „Skis“. Diese drei werden die „Troule“ genannt und machen mit den vier Königen die sieben Honneurs des Tarokspieles aus. Ferner besteht die Tarokkarte aus den gewöhnlichen vier Farben des Piquetspieles, nämlich Coeur (Herz), Carreau, Pique und Trèfle (Treff), und zwar ist in jeder Farbe ein König, eine Dame, ein Cavall, ein Bube und außerdem in den rothen Farben je ein Aß, eine Zwei, Drei, Vier, in den schwarzen eine Zehn, Neun, Acht, Sieben. In Summa sind daher 54 Blätter vorhanden. In den Farbenkarten unterscheidet sich die Tarokkarte von der französischen durch das Hinzukommen des Cavall,

einer männlichen Figur zu Pferde. Das Stechverhältniß der Farbenkarten ist ersichtlich aus der Reihenfolge, in der sie oben aufgezählt wurden. Die Farben stechen sich gegenseitig nicht. Die 22 Tarok stechen alle Farbenkarten und einander nach ihrer Ziffer, so daß also der Stiz Alles sticht.

Außer diesem Rangwerthe hat jede Tarokkarte noch ihren Zählwerth, wovon unten (§ 3) die Sprache sein wird. Mit Rücksicht auf ihren Zählwerth werden die Farbenkarten eingetheilt in Zählkarten oder Figuren (König, Dame, Cavall, Bube) und Skartinel (Zehn—Sieben, respective Aß—Vier).

§ 2. Die Grundprincipien des Spieles.

Der Gang eines jeden Tarokspieles ist der, daß man zunächst Farbe zu bekennen hat, d. h., wenn z. B. Coeur ausgespielt wird, muß jeder Spieler Coeur zugeben, hat man aber die verlangte Farbe nicht oder nicht mehr, ist man sie, wie der diesbezügliche Kunstausdruck lautet „skart“ (Herz skart, Treff skart), so muß man Tarok, das in diesem Spiele alleinige, aber stete Atout (Trumpf) zugeben. Dies ist der Hauptgrundsatz des Tarokspieles. Auf Tarok muß natürlich auch Tarok fallen. Hat man aber weder die geforderte Farbe, noch Tarok, so giebt man entweder eine Karte von gar keinem oder geringem Werth zu, wenn der Stich dem Gegner gehört, man wirft ab, oder falls der Stich dem Partner zufällt, sucht man ihn zu

verschönern durch Zugabe der höchsten Zählkarte, man „schmiert“. Macht einer der Spieler „Renonce“, d. h. begeht er einen Verstoß gegen die Grundprincipien des Tarockspieles, sticht er z. B. den Coeur-König mit Tarok, trotzdem er Coeur „mit“ hat, so gilt sein Spiel oder das seiner Partei für verloren, wenn sie es auch schon gewonnen haben, und die Gegenpartei erhält den Werth dieses Spieles bezahlt.

In einigen Gesellschaften gilt, nicht mit Unrecht, sogar der strengere Grundsatz, daß derjenige Mitspieler, welcher „Renonce“ macht, den Werth des Spieles nicht nur an die Gegenpartei, sondern auch seinem eigenen Partner bezahlt.

§ 3. Das Zählen.

Bei jedem Spiel des Königrufers sind zwei Parteien vertreten, eine spielende und eine gegenspielende. Die erstere besteht aus zwei oder einer Person, die letztere aus zwei oder drei Personen. Jede Partei vereinigt ihre Stiche (das sind die vier bei je einmal Herumspielen zusammengefallenen Karten, die Demjenigen zukommen, der die höchste Farbenkarte oder den höchsten Tarok zugegeben hat), und zählt dieselben nach Schluß der Partie, um zu constatiren, welche Partei gewonnen hat. Nun kommt es hierbei jedoch keineswegs, wie z. B. bei Whist, auf die Anzahl der Stiche, sondern vielmehr auf deren Werth an. Es hat, wie schon bemerkt, jede Karte des Tarockspieles ihren besonderen Zählwerth.

Da nun die Summe dieser Zählwerthe aller Karten des Tarokspieles gleich 70 ist, so gilt als Regel, daß die spielende Partei ihr Spiel gewonnen hat, wenn sie mindestens eins mehr als die Hälfte dieser 70 Augen, also 36 in ihren Stichen zählt. Haben beide Parteien 35, so hat die gegenspielende gewonnen.

Das Zählen geht nun folgendermaßen vor sich. Jedes Stück der Troupe, sowie jeder König zählen 5, jede Dame 4, Cavall 3, Bube 2 Augen. Die Skartineln, sowie die übrigen 19 Tarok zählen für sich nichts. Nun werden aber nicht die einzelnen Karten in den Stichen ihrem Werthe nach einfach addirt, sondern sie werden stets in Lagen zu drei gezählt, wobei wieder folgender Grundsatz gilt. Sind in einer Lage 3 Skartineln oder werthlose Tarok vereinigt, so zählt diese Lage eins. Eine Zählkarte, vereinigt mit zwei werthlosen Karten, gilt ihren vollen Werth, also z. B. die Lage: Treff=Cavall, XV und Coeur=As zählt 3. Zwei Zählkarten mit einer werthlosen werden gezählt, indem man von der Summe ihrer factischen Werthe eins abzieht, also Coeur=König, Pique=Dame und IV, gelten 8 ($5 + 4 - 1$). Endlich drei Zählkarten, in einer Lage vereinigt, gelten so viel wie die um 2 Augen verminderte Summe ihrer eigentlichen Werthe, also Coeur=Dame, Carreau=Dame und Treff=Cavall zählen 9 ($4 + 4 + 3 - 2$) Augen.

Da nun aber jeder Stich aus vier Karten besteht, so wird häufig der Fall eintreten, daß die Anzahl der

Karten, die zu Gunsten einer Partei zählen, nicht durch drei theilbar ist. Es werden also, nachdem man auf gewöhnliche Weise in Lagen zu drei gezählt hat, entweder zwei oder eine Karte übrig bleiben. Diese werden nun folgendermaßen berechnet. Zwei Karten gelten so viel, als wenn noch ein Skartinel dabei wäre, also König und Dame zählen 8, zwei Skartineln eins. Eine einzelne Karte zählt ihren eigentlichen Werth weniger 1, also der Skis 4, ein Skartinel (leerer Tarok) nichts.

Man übe sich das Zählen genau ein, da es sehr aufhält, wenn nach jeder Partie dasselbe viel Zeit in Anspruch nimmt. Es ist vortheilhaft, wenn man während des Spieles entweder die Augen der Gegenpartei oder der eigenen mitzählt, was aber sehr schwer ist, da man außerdem noch die Tarok zu zählen hat. Uebrigens ist es beim Tarokspiel erlaubt, die eigenen Stiche in jedem Augenblicke der Partie nachzuzählen.

§ 4. Bestimmung der Plätze.

Zum Königruferspiel gehören vier Theilnehmer, die sich kreuzweise gegenüber sitzen. Die Plätze werden meist auf folgende Weise bestimmt: Es werden drei Farbkarten, z. B. je ein Coeur, Pique und Treff, und ein Tarok offen vor die vier Stühle gelegt und drei ebensolche Farbkarten nebst einer Tarokkarte den vier Spielern verdeckt zum Ziehen gereicht. Wer nun Coeur zieht, sitzt auf dem mit Coeur belegten Platze u. s. w. Wer Tarok zieht, giebt zuerst.

§ 5. Das Kartengeben.

Der jeweilige Austheiler hat zunächst gründlich zu mischen — was am besten dadurch geschieht, daß er das ganze Spiel wiederholt in zwei Hälften theilt und die eine in die andere hineinsteckt — und hierauf vis-à-vis abheben zu lassen. Da das Königrüferspiel mit der vollständigen Tarockkarte, also mit 54 Blatt, gespielt wird, bekommt jeder Theilnehmer 12 Karten, nach Abzug der 6 obersten Karten, welche in die Mitte des Tisches gelegt und Talon genannt werden. Gegeben wird gewöhnlich in Pagen zu 6 und 6 nach rechts; wenn der vis-à-vis Sitzende nicht abgehoben, sondern einfach auf die Karten „geklopft“ hat, kann die Vorhand, der dem Geber zur Rechten sitzende Spieler, wählen, ob sie ihre Karten zu 6 oder zu 12, und zwar welche 12, die ersten, letzten, dritten haben will. Hat sich die Vorhand dafür entschieden, daß alle 12 Karten auf einmal gegeben werden sollen und gewählt, so können nach ihr auch der zweite und dritte Spieler bestimmen, welches Päckchen zu 12 sie haben wollen, während der Kartengeber natürlich mit dem Rest vorlieb nehmen muß. Wenn der Kartengeber einen Fehler gemacht, „vertheilt“ hat, muß er an jeden Mitspieler 2 Points Strafe zahlen und noch einmal geben. Hat Einer gar kein Tarok und auch keinen König erhalten, so muß zusammengeworfen werden und der Geber ein zweitesmal austheilen. Hat Jemand

gegeben, während gar nicht die Reihe an ihm war, so wird ebenfalls zusammengeworfen. Diese und ähnliche Bestimmungen unterliegen übrigens meist einer speciellen Verabredung.

§ 6. Die Einleitung des Spieles und die vier Spielarten.

Nachdem ausgetheilt ist, hat die Vorhand sich zuerst zu erklären, was sie spielen will. Ist dies geschehen, so haben die anderen Spieler der Reihe nach, nämlich immer nach rechts, zu sagen, ob sie das Spiel der Vorhand „gut“ sein lassen oder ein höheres Spiel riskiren wollen. Durch dieses Riskiren entstehen nun die vier Variationen des Königrufers: I. der gewöhnliche oder einfache Rufer, II. das Solo, III. der Dreier oder „Einfsteiger“, IV. der Solo-Dreier. Diese vier Spiele haben einen nach der eben gezeigten Reihenfolge bestimmten Rang und überbieten einander demgemäß. Wenn also z. B. die Vorhand A ein einfaches Spiel, den gewöhnlichen Rufer, spielen will, so kann B ein Solo ansagen und erlangt so das Vorrecht zu spielen. Wenn jedoch der Spieler A auch ein Soloblatt in der Hand hat, ein Fall, der hie und da vorkommt, so hat er als Vorhand das Recht, Solo selbst zu spielen. Ebenso überbietet der Dreier das Solo und der Solo-Dreier den Dreier, und auch bei diesen Spielen hat die Vorhand das Recht des Selbstspielens, wenn dies auch bei diesen letzteren Spielen, die meist nur bei einer günstigen „Vertheilung“ der ausstehenden Karten

zu gewinnen sind, wohl nie in Anspruch genommen wird. Wenn die Vorhand A paßt, so hat ihr Nachbar zur Rechten B die Vorhand und kann alles selbst spielen, was die Spieler C und D ansagen. Ausspieler bleibt natürlich trotzdem immer der Spieler A.

Wer in einem Stich die höchste Rangkarte zugegeben hat, nimmt denselben ein und spielt von Neuem aus und so geht dieses fort bis alle zwölf Stiche gefallen sind. A habe z. B. das Coeur=As ausgespielt, B Coeur=Cavall zugegeben, C Coeur=König, D Coeur=Dame, so gehört der Stich dem C und dieser spielt jetzt von Neuem aus, z. B. Treff=Bube, nun ist die Reihe an D, er wirft Treff=Zehn zu, A Treff=König und B I. Dieser Stich gehört dem B, da er mit Tarok gestochen hat.

Wir werden im folgenden Theile zunächst die einzelnen Spiele erklären und die Werthberechnung derselben angeben, also die Form der Spiele besprechen; im zweiten Theile dagegen wollen wir näher auf die Principien eingehen, die man zu berücksichtigen hat, um richtig zu spielen, mit anderen Worten die Behandlung der Spiele angeben.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Der einfache Rufer.

§ 7. Erklärung des Spieles.

Der gewöhnliche Rufer, das einfachste und billigste Spiel, wird fast ausschließlich von der Vorhand gespielt,

nur wenn diese „weiter“ sagt, d. h. nicht spielen will, kommt der nächste Spieler zum Rufen. Nachdem die Karten vertheilt und nach Tarok und Farben genau geordnet worden sind, erklärt die Vorhand, daß sie den gewöhnlichen Rufer spielen will, indem sie sagt: „Mein Spiel“ oder: „Ich rufe“. Man soll dieses Spiel immer riskiren, selbst wenn man nichts von der Troule und keinen König hat, da man den Vortheil des Kaufes und die Chance hat, bei dem Besitzer des gerufenen Königs ein gutes Blatt zu treffen. Außerdem kann man bei einem schwachen Blatt annehmen, daß die Vertheilung der übrigen Karten eine günstige sei, da sonst wohl Jemand ein Solo oder ein noch höheres Spiel angesagt hätte. Dagegen ist es empfehlenswerth, bei drei oder gar vier Königen und schwachem Tarokblatt weiter zu sagen, da man ja jetzt die größte Chance hat, gerufen zu werden.

Haben nun nach der Erklärung der Vorhand „ich rufe“, die übrigen Spieler gut gesagt, so hat dieselbe zunächst einen König zu rufen, dessen Besitzer mit ihr in diesem Spiel als Partner zu fungiren hat. Die übrigen Spieler spielen dann natürlich gemeinsam gegen diese beiden Partner.

Die Pointe und zugleich der Hauptreiz des Rufers, sowie des später zu behandelnden Solos liegt nun darin, daß der gerufene Partner, der sogenannte „Mann“, sowohl dem Spieler als auch den beiden Gegenspielern solange unbekannt bleibt, bis er entweder den gerufenen

König ausgespielt oder sich auf eine andere Weise als Partner des Spielers verrathen hat.

§ 8. Die zu rufende Farbe.

Was das Rufen selbst anbelangt, so beobachte man dabei die Regel, von der längsten Farbe zu rufen, und hat man die Wahl zwischen mehreren Farben, so rufe man die, in der man die höchste Zählkarte, z. B. eine Dame hat. Nachdem man gerufen hat, wird der Talon aufgedeckt und man kann nun entweder die drei obersten oder die drei untersten Blätter desselben kaufen, wofür man drei schlechte Karten (verdeckt) zu verlegen hat. Man wird natürlich die besseren und zu den Handkarten am meisten passenden Blätter kaufen, auch achte man darauf, nicht zu viel liegen zu lassen, da die andere Talonhälfte den Gegnern zählt. Der Vortheil des von der längsten Farbe Rufens ist nun einleuchtend, wenn man z. B. sechs Tarok, drei Carreau und je ein Pique, Coeur und Treff hat und jetzt drei Tarok kauft: denn dann kann man die drei einzelnen Karten (Singletons) weglegen und ist nun drei Farben stark, wodurch man leicht alle vier Könige zusammen bekommen kann, da der Carreau-König sich im Besitze des Partners befindet und man die andern drei mit Tarok stechen kann. Hätte man dagegen z. B. Pique gerufen, so würde man sich nicht so gut verlegen können und Carreau als Fehlfarbe behalten müssen, wobei es sehr wahrscheinlich ist, daß sich der Carreau-König in den

Händen eines Gegners befindet, man ihn also nicht wird bekommen können. Und wenn man bedenkt, daß die vier Könige, abgesehen von ihrem hohen Zählwerth, der Partei extra 2 Points eintragen, so wird man ein Hauptaugenmerk auf das Erlangen derselben zu richten haben.

§ 9. Das Verlegen.

Beim Verlegen ist hauptsächlich darauf zu sehen, daß man in möglichst vielen Farben skart ist. Die gerufene Farbe zu verlegen, ist in den meisten Fällen nicht von Vortheil, da der Partner in dieser Farbe mit dem gerufenen König so wie so einen Stich macht. Auf mehr als einen Stich in einer Farbe kann man nie rechnen, denn wenn man König und Dame hat, so müßten, damit man auch mit der Dame einen Stich mache, die übrigen sechs Karten dieser Farbe bei den drei übrigen Spielern zu je zwei vertheilt sein, was äußerst selten ist. Daher ist in den Farben das Impasßmachen oder sogenannte „Schinden“ beim Königrufer in der Regel nicht anwendbar. Unter Schinden versteht man nämlich das Einstechen mit einer niederen Karte, z. B. dem Cavall, wenn man in dieser Farbe noch den König hat, mit der Absicht die Dame der Gegner zu fangen. Dies kann man höchstens dann thun, wenn die Gegner schon keine Taroks mehr haben, also den König beim zweitemal Spielen dieser Farbe nicht stechen können.

Wenn es Einem bei wenig Tarok nicht möglich ist, alle Farben, in denen man keinen König in der Hand hat, zu verlegen, so wird man sich eine sogenannte Fehlfarbe behalten müssen, deren König aller Wahrscheinlichkeit nach im Besitze der Gegner ist. In diesem Falle behalte man sich als Fehlfarbe die längste, die man hat, oder von der etwa noch ein oder zwei Blatt im liegengelassenen Talontheil sich befinden, da man dann dieselbe als Forcefarbe verwenden kann, weil bei einem wiederholten Spielen derselben von mehreren Seiten Tarok fallen müssen. Außerdem kann es ja der Zufall wollen, daß der Partner diese Farbe stark ist und daher den König der Gegner stechen werde, was aber nur bei einer langen Farbe wahrscheinlich ist.

Könige darf man nicht verlegen, Tarok, mit Ausnahme der drei Troulestücke nur dann, wenn man sonst nichts zu verlegen hat; in diesem Falle müssen aber die verlegten Tarok gezeigt werden.

Es giebt natürlich auch Fälle, wo es von Vortheil ist, die gerufene Farbe zu startiren. Wenn man z. B. drei von derselben hatte und sich etwa noch zwei Blätter davon in der liegengelassenen Talonhälfte befinden, so ist es sehr wahrscheinlich, daß einer der Gegner diese Farbe stark ist; wenn nun der andere Gegner die gerufene Farbe bringt (ausspielt), so würde der König verloren gehen, wenn man sich nicht startirt hätte und so den Tarok des Gegners überstechen könnte. Hierbei kann es öfters vorkommen, daß man den Pagat

fängt, da der Gegner denselben häufig in der Erwartung, daß der Spieler etwas von der gerufenen Farbe hat, daraufgiebt. Da das Verlegte zu Gunsten der eigenen Partei zählt, so achte man darauf, möglichst viel Augen zu verlegen; es ist dies bei einem schwachen Spiel nicht selten ausschlaggebend für den Gewinn der Partie. Hat man jedoch ein so starkes Blatt, daß man Aussicht hat, Balat, d. h. alle zwölf Stiche zu machen, so wird man natürlich darauf auch beim Verlegen Rücksicht zu nehmen haben und z. B. bei einem mit einer Dame und einem Skartinel besetzten König, das Skartinel legen, während man bei einem schwachen Blatt unter allen Umständen die Dame in Sicherheit bringen müßte. Hat der Spieler zu wenig oder zu viel Blätter, ein Honneur, oder einen Tarok, ohne ihn vorzuzeigen verlegt, so gelten dieselben Bestimmungen, wie bei „Renonce“ in § 2.

§ 10. Berechnung des einfachen Rufers und die Honneurs.

Dieses Spiel zählt 6 Points, und zwar dem Rufenden und seinem Partner, wenn es gewonnen und ebenso den beiden Gegnern, wenn es verloren wurde. Gewöhnlich jedoch werden die Partien vertheuert oder billiger gemacht, durch die Honneurs, das sind die Troule und die vier Könige. Dieselben zählen stets der Partei, welche sie erlangt hat, ohne Rücksicht auf den Gewinn oder Verlust der Partie. Es bleibt sich ganz

gleich, wer die Theile der Honneurs in der Hand gehabt hat und es kommt nur darauf an, ob sie in den Stichen, welche einer Partei zufallen, vereinigt sind, denn nur dann zählen sie, und zwar je 2 Points, die Troule sowohl, als die vier Könige. Wenn also z. B. die Vorhand ruft und Skis, Pagat hat und der Partner im Besitze des Mondes ist, so werden sie aller Voraussicht nach, wenn nicht gerade der Pagat gefangen wird, die Troule in den Stichen haben und wenn sie nun außerdem die Partie gewinnen, so zählt letztere jetzt nicht mehr 6, sondern 8 Points, da die 2 Points der Troule dazu addirt werden. Gesezt aber den Fall, sie hätten die Partie verloren, so schreibt die Gegenpartei nicht 6, sondern nur 4 Points, da trotz dem verlorenen Spiel die Troule zu Gunsten der Partner zählt. Hat ein Spieler die Troule in der Hand und die Aussicht, den Pagat nach Haus zu bringen, wozu er eine Farbe start sein muß, so kann er die Troule ansagen, indem er vor dem ersten Ausspielen erklärt: „Ich sage die Troule an“ oder einfach: „Die Troule.“ Dann zählt dieselbe das doppelte, nämlich 4 Points. Wird dagegen bei angesagter Troule der Pagat, denn um dessen Sicherung handelt es sich ja nur, von der Gegenpartei gefangen, so zählen diese 4 Points zu Gunsten der letzteren, trotzdem sie eigentlich nur ein Troulestück, den Pagat, in ihren Stichen hat.

Also ein gewonnenes Spiel mit Troule angesagt und nach Hause gebracht, zählt 10, dagegen nur 2, falls

der Pagat von den Gegnern gefangen wurde; haben diese außerdem auch noch die Partie gewonnen, so schreiben sie 10 Points. Wenn aber bei nicht angesagter Troule der Pagat gefangen wurde, so zieht dies keine Ersatzstrafe für den Verlustträger nach sich.

Man braucht jedoch nicht immer die Troule in Händen zu haben, um sie ansagen zu können. Die Vorhand hat z. B. Skis, Mond gekauft und ich, der gerufene Partner, habe den Pagat, so kann ich natürlich die Troule ansagen, da der Skis meines „Aiden“ den Pagat zu halten im Stande ist. Allerdings verräth man sich dadurch schon vor Beginn der Partie als Partner, was ein kleiner Nachtheil ist, aber man wird sich deshalb den Vortheil der 4 Points nicht entgehen lassen.

Ferner kann man in der Vorhand ohne Pagat die Troule ansagen, wenn man etwa 10 bis 12 Tarok, darunter die Quintmajor, d. h. von Skis bis XVIII geschlossen hat, denn wenn man fünfmal „schlägt“, so ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß der Pagat, selbst wenn er in Händen der Gegner ist, fallen werde. Zum mindesten wird, wenn der Pagat auch zu sechst sitzt, der andere Gegner nach fünfmaligem Schlagen, schon taroklos, also den Pagat seines Freundes nicht mehr zu halten im Stande sein.

Es giebt schließlich noch eine Möglichkeit, die Troule zu bekommen, die aber auf mehrere seltene Voraussetzungen basirt ist. Nehmen wir an, der Spieler A

in der Vorhand ruft einen König, der im Besitze von seinem Nachbar zur Rechten, dem Spieler B, ist und kauft aus dem Talon den Skis; dann kann der Partner B, wenn er 6—8 Tarok, darunter XX—XVII geschlossen hat, auf die Troule spielen, selbst wenn der Mond und Pagat im Besitze der Gegner ist. Wenn er nämlich mit seinem gerufenen König zu Stich gekommen ist, schlägt er der Reihe nach seine hohen Stecher, wobei A als letzter klein zuwirft; auf diese Weise bleibt B immer bei Stich, und bei fortgesetztem Hochtarokiren ist es sehr wahrscheinlich, daß es ihm gelingt, den Mond herauszutreiben, den A dann mit seinem Skis sticht. Den Pagat wird man hierbei natürlich auch fangen. Nur muß A in diesem Falle genügend tarokstark sein, damit ihm nicht etwa der Skis früher, als dem Gegner der Mond, herausgetrieben wird. Man kann bei dieser Gelegenheit sogar Balat machen. Das Fangen des Mondes, das auch sonst manchmal vorkommt, zählt außerdem 2 Points.

Ebenso wie die Troule zählen die vier Könige 2, angesagt 4 Points, falls es gelingt, sie alle in die Stiche zu bekommen. Angesagt werden sie selten und gewöhnlich nur von dem gerufenen Partner, falls er sie alle vier in der Hand hat oder nur drei und eine Farbe stark ist. Dafür muß er selbst entweder ein sehr starkes Tarokblatt haben, so daß er die Gegner auszutarokiren und die Könige freizuspielen im Stande ist, oder er muß so schwach in Tarok sein, daß er die

Möglichkeit vor Augen sieht, die vier Könige dem Partner, der natürlich in diesem Falle mehrere sichere Stiche haben muß, schmieren zu können.

Wenn der gerufene König von den Gegnern abgefangen, d. h. mit Tarok gestochen wurde, so haben die Spieler 2 Points Ersatzstrafe zu leisten.

Der Partner wird daher den König sehr in Acht zu nehmen, ihn also, wenn er zu dritt oder gar zu viert steht, nicht zuzugeben haben, da es wahrscheinlich ist, daß ein hinter ihm sitzender Gegner die gerufene Farbe stark ist.

Im Falle einer „Renonce“ erhält die renoncirende Partei die bereits erzielten Honneurs nicht bezahlt. Die Gegenpartei hat jedoch Anspruch auf Bezahlung derselben und ist berechtigt, das Spiel zu Ende zu führen, falls sie noch auf die Honneurs spielen will. Angefagte Honneurs werden der schuldlosen Partei sogleich ausbezahlt, ohne daß die Partie beendet werden müßte, wenn sie dieselben auch noch nicht nach Hause gebracht hätte, ja sogar, wenn sie ihr „abgefangen“ worden sind.

§ 11. Das Ultimiren.

Ein sehr interessanter und häufig vorkommender Fall beim Tarokspiel ist der, daß ein Spieler auf Pagat-Ultimo spielt, d. h. mit dem Pagat den letzten Stich zu machen sucht. Da dieser der kleinste Tarok ist und daher von jedem anderen gestochen wird, so müssen alle anderen Tarok schon „heraus“, d. h. in den

Stichen sein, wenn der Pagat zum Schlusse frei sein soll. Es gehört daher zum Ultimiren eine sehr starke Tarokkarte, damit man im Stande ist, die anderen Spieler auszutarokiren. Man kann schon mit acht Tarok auf Pagat-Ultimo (oder wie man schlechtweg sagt „auf Pagat“) spielen und wird ihn bei günstiger Vertheilung der ausstehenden Tarok und falls man im Besitze mehrerer hoher Stecher ist, auch machen. Wenn man „still“ auf Pagat spielt und ihn macht, zählt er 2 Points, angesagt jedoch 4 Points. Wenn einer der Gegner aber so stark ist, daß er bis zum Schlusse Tarok behält, so wird er entweder durch starkes Forciren den Pagat in einem der letzten Stiche her austreiben, oder ihn gar im letzten Stiche mit seinem Tarok abfangen, oder mit anderen Worten den Pagat-Ultimo „aufhalten“, was eine Ersatzstrafe des Ultimirenden von 2, bei angesagtem Pagat von 4 Points nach sich zieht. Wichtig beim Ultimiren ist das Blatt des Partners, der mit zwei Stechern schon eine wesentliche Unterstützung leistet. Infolge dessen kann der gerufene Partner, wenn er ein sehr starkes Tarokblatt und der Spieler den Pagat gekauft hat, sogar den Pagat im Sinne des Spielers ansagen, riskirt dabei aber natürlich, daß, wenn dieser nur wenig Tarok hat, er ihm den Pagat herausreißt. Wenn der Pagat vom eigenen Partner herausgetrieben oder aufgehalten wird, so zieht dies gerade so die Ersatzstrafe von 2, respective 4 Points nach sich, als ob die Gegner ihn aufgehalten hätten.

Man kann weiters auch auf König-Ultimo spielen, d. h. den gerufenen König erst im letzten Stich nach Hause bringen. Dies geschieht entweder dadurch, daß der gerufene König selbst den letzten Stich macht, oder dadurch, daß der gerufene Partner ihn dem Spieler auf dessen letzten Stich schmiert. Diese Operation zählt ebenfalls 2, angesagt 4 Points.

Es liegt das König-Ultimiren selbstverständlich meistens in der Hand des Partners, der den gerufenen König so stark besetzt haben muß, daß er ihm nicht von den Gegnern herausgetrieben werden kann, gewöhnlich also zu dritt, oder noch besser zu viert. Darauf spielen oder gar „König-Ultimo“ ansagen, soll jedoch der Partner nur dann, wenn er selbst in Tarok so stark ist, daß er im Stande ist, die Gegner auszutarokiren und den König so zum Schlusse freizuspielen, oder wenn der rufende Spieler den Skis gekauft hat, also den König im letzten Stich zu halten im Stande sein wird. Pagat-Ultimo und König-Ultimo können auch beide zugleich gemacht, respective angesagt werden, von dem Spieler das erste, von dem Partner das zweite.

Ebenso wie der Partner an Stelle des rufenden Spielers Pagat ansagen darf, so kann natürlich auch der Spieler König-Ultimo ansagen, falls er den Skis und die Aussicht hat, denselben bis zum Schlusse aufheben zu können. Allerdings ist dies insofern riskant, als der Partner den König blank haben kann und ihn also beim ersten Auspielen dieser Farbe schon zugeben

muß. Man muß also sehr stark in Tarok sein, um die Gegner nicht zu Stich kommen und den König herausreißen zu lassen, ferner von der gerufenen Farbe nur sehr wenig Karten gesehen haben, und sie womöglich stark sein, da man dann mit großer Wahrscheinlichkeit annehmen kann, daß der Partner den König mindestens einmal besetzt haben wird.

Wenn der Spieler in Vorhand sehr gut gekauft und man als Partner mehrere hohe Stecher und den König zu dritt hat, so kann man wie erwähnt, König-Ultimo ansagen; dieses soll man aber in einem Falle, wo Aussicht vorhanden ist, daß man Balat machen werde, nur dann thun, wenn man in der gerufenen Farbe auch noch die Dame hat, da, falls dieselbe sich in Händen der Gegner befindet, der Balat dadurch aufgehoben wird. Denn wenn der Spieler die gerufene Farbe gegen Ende einmal anzuspielen gezwungen ist, da er, wie man immer annehmen muß, davon ein oder zwei Blatt hat, so darf der Partner, da König-Ultimo angesagt ist, die Dame der Gegner nicht stechen und diese retten so den Balat.

Wurde der ultimo angesagte König von den Gegnern gefangen, so zählt dies 4 Points zu deren Gunsten, wobei jedoch die Ersatzstrafe (2 Points) der Spieler für das Fangen des Königs schon inbegriffen ist.

Im Falle einer „Renonce“ gelten analoge Bestimmungen wie die am Schlusse des vorigen Paragraphen ausgeführten. Die renoncirende Partei erhält den an-

gesagten Ultimo gewöhnlich nicht ausbezahlt, da die Gegner nach Constatirung der „Renonce“ sogleich die Karten zusammenwerfen dürfen. Andererseits haben aber diese, nämlich die Gegner der renoncirenden Partei das Recht, das Spiel zu Ende zu führen und erhalten einen eventuell gemachten Ultimo ausbezahlt. Hat aber die an der „Renonce“ schuldlose Partei den Ultimo angesagt gehabt, so erhält sie ihn honorirt, ohne daß sie gezwungen wäre, die Partie auszuspielen.

§ 12. Der Valat.

Wenn ein Spieler oder eine Partei alle zwölf Stiche macht, so sagt man, sie haben „Valat“ gemacht. In diesem Falle wird das Spiel nicht berechnet, sondern es wird nur eine bestimmte höhere Summe angeschrieben, die sich nach dem Rang des Spieles richtet, in dem Valat gemacht wurde. Der Valat beim gewöhnlichen Rufer zählt 12 Points, wobei die 6 Points für das gewonnene Spiel schon inbegriffen sind. Dagegen gelten die Honneurs und das Ultimiren sowie Mondfang extra, also z. B. Valat mit allen vier Königen und Troule zählt 16 Points. Man kann den Valat auch ansagen, und zwar nicht nur der Spieler, sondern auch sein Partner, sowie die Gegenspieler; er zählt dann das Doppelte seines gewöhnlichen Werthes, also Rufer-Valat angesagt 24 Points. Besondere Fälle, in denen man Valat machen oder ansagen kann und wie man dann zu spielen hat, werden im zweiten Theile dieses Abschnittes Erwähnung finden.

Cap. II. Das Solospiel.

§ 13. Erklärung des Spieles.

Der Spieler, welcher ein Solo ansagt, der sogenannte Solist, ruft ebenfalls einen König, dessen Besitzer sein Partner ist, darf jedoch nicht kaufen, also auch nicht verlegen. Der ganze Talon zählt der Gegenpartei. Diese Regel erleidet nur dann eine Ausnahme, wenn ein Solist einen König gerufen hat, der im Talon liegt, also allein gegen drei zu spielen gezwungen ist, in diesem Falle darf er nämlich diejenige Hälfte des Talons, in welcher der König liegt, am Schlusse der Partie mit seinen Stichen vereinigen.

Grundbedingung eines Solo ist nach einer fast allgemein anerkannten Spielregel ein Stück der Troule. Wenn man dies und etwa 6 bis 8 Tarok, darunter einige Stecher, dann einen König hat und eine Farbe skart ist, kann man immer ein Solo riskiren, wenn es auch im Allgemeinen nicht leicht ist, die Solospiele zu gewinnen, da mitunter sehr viel, 15 ja 20 Augen im Talon liegen, also den Gegnern zählen. Ist man zwei Farben skart, so braucht man dafür keinen König zu haben. Hat man jedoch drei Könige, so ist es besser, kein Solo zu spielen, da man die größte Chance hat, gerufen zu werden und so ein schönes Spiel zu machen. Wenn zwei Spieler ein Soloblatt in Händen haben, so hat der das Recht zu spielen, welcher dem Kartengeber in der Reihenfolge des Ausspielens näher sitzt,

also die Vorhand A vor dem Spieler B, dieser wieder vor dem Kartengeber D.

Die Regel, daß man ein Solo nur mit einem Troulestück spielen darf, ist insofern von Wichtigkeit, als es unter gewöhnlichen Umständen sehr schwer ist, ein Spiel zu gewinnen, wenn sich die Troule in Händen der Gegenpartei befindet und sich daher der gerufene Partner des Solisten mit Recht beklagen könnte, in ein so unsicheres Spiel verwickelt zu werden. Sehr viel hängt beim Solo vom Blatt des Partners ab, namentlich ist es gut, wenn derselbe mehrere Könige hat; ist er im Besitze zweier Troulestücke, so muß er die Troule ansagen, da das dritte in der Hand des Solisten sein muß. Solo überbietet den gewöhnlichen Rufer der Vorhand. Für diese ist es durchaus unpraktisch, Solo zu spielen, da sie so wie so das Recht hat, zu rufen, und falls sie schon ein schönes Blatt hat, dasselbe durch den Kauf noch unendlich verbessern kann. Will jedoch ein anderer Spieler ein Solo spielen, so kann die Vorhand bei gutem Blatt dies natürlich selbst thun.

Im Allgemeinen beachte man die Regel, Solo nur dann zu riskiren, wenn man bei mittelgutem Blatt keine Chancen hat gerufen zu werden. Ist das Blatt jedoch so stark, daß man das Spiel allein zu gewinnen glaubt, dann spiele man lieber einen Dreier, welcher mit Hilfe des Talons leichter zu gewinnen ist, als ein schwaches Solo.

§ 14. Berechnung des Spieles.

Solo zählt 8 Points. Auch bei diesem Spiel kann man nach Belieben auf König- oder Pagat-Ultimo spielen. Letzterer ist hier sogar manchmal mit weniger Tarot zu machen, da doch gewöhnlich noch einige im Talon liegen, den Gegnern also fehlen. Die Honneurs, die beiden Ultimo, sowie der Mondsang zählen 4, angesetzt 8 Points. Alle vier Könige anzusagen, ist, außer wenn man sie in der Hand hat, nicht rathsam, da ja einer im Talon liegen kann. Solo-Balat gilt 24, angesetzt 48 Points.

Cap. III. Der Dreier.

§ 15. Erklärung des Spieles.

Hat man ein sehr starkes Blatt, etwa 6 bis 8 Tarot, darunter eines von den hohen Troulestücken, mehrere hohe Stecher, einen oder zwei Könige, so kann man einen Dreier oder Einsteiger spielen. Man meldet dies an und nachdem alle gut gesagt, deckt man den Talon auf, kauft den besseren Theil, verlegt wie gewöhnlich drei Blätter und spielt nun gegen die übrigen drei Theilnehmer. Die zweite Hälfte des Talon zählt auch hier den Gegnern.

Der Dreier überbietet das Solo. Uebrigens gelten hier, was das Selbstspielen anbelangt, dieselben Grundsätze wie oben, wenn es auch natürlich äußerst selten vorkommt, daß zwei Personen ein Dreierblatt in der Hand haben.

Viele befolgen den Grundsatz, wenn sie die Troule in Händen haben, immer einen Dreier zu spielen, wenn sie auch nur wenig Tarok und alle Farben haben, da sie nach angesagter Troule und nach Hause gebrachtem Pagat jedenfalls 8 Points gewinnen und wenn sie dann auch das Spiel, welches 10 Points kostet, verlieren, so beträgt der Schaden doch immerhin nur 2 Points; dagegen schreibt man 18 Points, falls man auch das Spiel gewinnt. Allerdings riskirt man ein Contra*) auf Troule und Spiel, falls das ganze Gegenblatt in einer Hand vereinigt ist und der betreffende Gegner sich stark genug glaubt, dem Spieler den Pagat zu entreißen. In diesem Falle würde man 36 Points verlieren.

Ohne etwas von der Troule einen Dreier zu spielen ist im Allgemeinen nicht rathsam, schon deshalb, weil man nur 6 Points (10 weniger 4, Troule der Gegner) schreibt, selbst wenn man das Spiel gewinnt. Hat man jedoch ein äußerst starkes Tarokblatt, etwa 12 Tarok, darunter von XX bis XV geschlossen, so riskirt man sehr wenig bei einem Dreier ohne Troulestück, da die Gegner eben nur zwei Stiche, auf Skis und Mond, machen. Außerdem kann es hierbei vorkommen, daß die Troule in der Hand eines Gegners vereinigt ist und derselbe sie ansagt; dann kann man natürlich auf seine geschlossenen Stecher hin Contra der Troule geben, da man sicher ist, daß der Gegner den

*) Siehe § 24.

Pagat nicht retten kann. In diesem Falle würde man sogar 26 Points gewinnen.

§ 16. Berechnung des Spieles.

Das gewonnene Spiel selbst zählt, wie schon erwähnt, 10 Points. Die Honneurs, das Ultimiren (hier nur Pagat, da ja kein König gerufen wird) zc. gelten ebensoviel wie bei Solo, nämlich 4, angesagt 8 Points. Den Pagat wie beim einfachen Rufer auf acht Tarok anzusagen, hüte man sich wohl, da es einen großen Unterschied ausmacht, ob man gegen zwei oder drei Personen spielt. Ueberhaupt sage man ihn nur dann an, wenn man 10 bis 12 Tarok hat und sich höchstens drei oder vier Stecher in Händen der Gegner befinden. Dreier-Balat zählt 24, angesagt 48 Points.

§ 17. Der Rufer aus der Hand.

Das nach der alten Schule als einzige Form des Dreiers bestehende, heutzutage jedoch nur als eine Abart des einfachen Rufers und des Solo geltende Spiel ist der sogenannte Rufer aus der Hand. Wenn nämlich der Spieler in Vorhand ein so gutes Blatt besitzt, daß er bei günstiger Vertheilung sein Spiel allein zu gewinnen glaubt, sich jedoch nicht traut den theuren Dreier zu riskiren, so ruft er einen König, den er selbst in der Hand hat, kauft den Talon und spielt gegen die drei übrigen Personen. Dies Spiel hat also ganz dieselbe Form wie der einfache Rufer und wird auch ebenso hoch berechnet. Wenn der Spieler

hierbei geschickt manövrirt, so wird es ihm gelingen, die Gegner zu täuschen, da sie ja nicht wissen, wer den gerufenen König hat, sich also gegenseitig mißtrauen, daher fortwährend überstechen und so einander bedeutend schwächen; daher ist es möglich mit einer Karte, auf die man einen Dreier unbedingt verloren hätte, einen Rufer aus der Hand ganz gut zu gewinnen, wobei man dann noch den Vortheil hat, allein zu schreiben. Verliert man dagegen, so braucht man eben nur 6 und nicht 10 Points, wie beim Dreier, zu zahlen.

Auch bei Solo kann man einen eigenen König rufen, falls man es nicht riskiren will, einen Solo=Dreier zu spielen. Es besteht nämlich zwischen dem Selbstrufer-Solo und dem Solo=Dreier dasselbe Verhältnis wie zwischen dem einfachen Rufer aus der Hand und dem Dreier, und ebensowenig, wie man früher den Dreier kannte, kannte man den Solo=Dreier, da man, wenn man bei mittelmäßigem Blatt gegen drei spielen, also allein gewinnen wollte, den gewöhnlichen Rufer aus der Hand, bei sehr starkem Blatt, das Selbstrufer-Solo spielte. Erst in neuerer Zeit hat sich daraus der Dreier und der Solo=Dreier entwickelt, trotzdem jene alten Spielformen noch fortbestehen, wenn sie auch selten zur Anwendung kommen.

Hierher gehören noch die Fälle des unbeabsichtigten Selbstrufens. Wenn der Spieler in der Vorhand oder der Solist irrtümlich einen König gerufen hat, den er selbst besitzt, obgleich er einen andern zu rufen

beabsichtigte, so ist er dennoch verpflichtet, gegen drei zu spielen, gerade so als ob er sich mit Absicht selbst gerufen hätte, da von jedem Spieler der nöthige Grad von Aufmerksamkeit verlangt werden kann. Wenn jedoch der Solospieler einen König ruft, der im Talon liegt, so spielt er ohne es zu wissen gegen drei und hat nur den Vortheil, daß er die Talonhälfte, in der sein König liegt, mit seinen Stichen vereinigen darf. Das Spiel jedoch ist vollkommen gültig. Wenn der Solist ein Contra bekommen und sein Spiel durch das Alleinspielen verloren hat, genießt er den weiteren Vortheil, daß das Contra ungültig ist, die drei Gegner also nur je 8 Points schreiben. Gewinnt er aber allein das contrirte Solo, so schreibt er 16 Points, das Contra wird also gerechnet.

Wenn schließlich beim einfachen Rufer der gerufene König im Talon liegt, so hat der Spieler keinen Partner und müßte sein Spiel allein machen. Kann er dies nicht riskiren, so wirft er die Karten weg und zahlt an jeden 4 Points. Glaubt er jedoch das Spiel gegen drei gewinnen zu können, so kann er eine der beiden Talonhälften kaufen und das Spiel nimmt seinen Lauf wie beim Rufer aus der Hand oder beim Dreier. Läßt er den König liegen und kauft die andere Talonhälfte, so zählt dies so als ob ihm der König abgefangen worden wäre, nämlich 2 Points zu seinem Schaden. Kauft er dagegen den König, so kann er ihn natürlich auch ultimo ansagen, falls er stark genug dazu ist.

Cap. IV. Der Solo-Dreier.

§ 18. Erklärung des Spieles.

Dieses ist das höchste Spiel des Königrufers und wird von einer gegen drei Personen aus der Hand, d. h. ohne Kaufen des Talons, welcher den Gegnern zählt, gespielt. Dazu gehört natürlich ein sehr starkes Blatt, 10 bis 12 Tarot mit hohen Stechern und mindestens zwei von der Troupe, wobei man keine Fehlfarbe (ohne König) haben darf. Wenn man dabei berücksichtigt, daß im Talon 20 und mehr Augen liegen können, so muß das Blatt ein so sicheres sein, daß man nur sehr wenige Stiche abgiebt. Da man nun ein solches Blatt sehr selten in die Hand bekommt, so wird natürlich auch der Solo-Dreier sehr selten gespielt.

§ 19. Berechnung des Spieles.

Der Solo-Dreier ist natürlich das theuerste Spiel, er zählt 20 Points. Die Honneurs, Pagat-Ultimo und Mondfang gelten ebenfalls das doppelte, als beim Dreier, nämlich 8, angesagt 16 Points. Solo-Dreier-Balat zählt 48, angesagt 96 Points. Der Mondfang kann natürlich beim Dreier und Solo-Dreier nie angesagt werden, da man ja keinen Partner, in dessen Ressort dies sonst gehört, hat.

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 20. Das Tarotzählen.

Eine unbedingte Nothwendigkeit bei jedem Tarotspiel ist genaues Tarotzählen. Man zähle die 22 Tarot-

blätter in der Weise, daß man sich die Anzahl der bereits in die Stiche gelegten merkt. Außerdem beobachte man das Fallen der Stecher, man muß z. B. genau wissen, ob der XVII, den man in der Hand hat, major ist, oder mit anderen Worten, ob die Stecher vom Skis bis XVIII schon in den Stichen liegen. Nur so wird man gegen Schluß der Partie, wo es gewöhnlich am meisten darauf ankommt, die Situation zu beherrschen, im Stande sein, man wird sich namentlich todte Könige, das sind solche, die der Gegner stark ist, frei spielen können, dadurch, daß man demselben die letzten Tarok herausreißt. Bei Solo stößt man auf eine gewisse Schwierigkeit im Tarokzählen, da man nicht weiß, wie viel Tarok im Talon liegen. Nach einer einfachen Rechnung ergibt sich, daß der Talon im Durchschnitt $2\frac{1}{3}$ Tarok, also 2 bis 3 enthält. Da es nun für den Solisten günstiger ist, daß viele Tarok liegen, weil dann wenig Augen den Gegnern zählen und diese weniger Tarok besitzen, so nehme er den ungünstigeren Fall an, nämlich daß nur zwei Tarok im Talon sind, und zähle diese von vornherein mit. Also wenn man z. B. bei Solo still auf Pagat spielt und hat 17 Tarok fallen sehen und noch zwei Tarok in der Hand, so wird man beim Ausspielen zu überlegen haben, ob man den Pagat im vorletzten Stich herauswerfen, oder ihn ultimo riskiren soll: da man nun 17 Tarok gezählt, zwei in der Hand hat, und zwei im Talon zu vermuthen sind, so ist nur noch ein Tarok in Händen der drei anderen Spieler,

welcher fallen muß, wenn man den anderen Tarok ausspielt; man wird sich also den Pagat zum Schlusse frei spielen. Nun ist es allerdings möglich, daß in einem solchen Falle nur ein Tarok im Talon liegt und der Gegner noch zwei in der Hand hat, also den Pagat aufhält, man wird sich jedoch trotzdem nicht den Vorwurf des Leichtsinns zu machen, sondern diesen Umstand nur als einen unglücklichen Zufall zu betrachten haben.

§ 21. Das Ausspielen im Allgemeinen.

Der Anfänger im Tarokspiel wird oft nicht wissen, was er auszuspieren hat und wird, wenn er falsch ausspielt, oft großes Unheil anrichten und sich gerechte Vorwürfe von Seite seines Partners zuziehen.

Die Grundgesetze des richtigen Ausspielens hängen nun von den verschiedensten Umständen ab, zunächst von dem eigenen Blatt, dann von dem Blatt des Partners und dem der Gegner und schließlich von dem Kauf und der liegengelassenen Talonhälfte. Je besser man nun die sich daraus ergebenden Rücksichten zu vereinigen versteht, desto besser wird man spielen. Da man aber nur sein eigenes Blatt sieht, so ist es natürlich schwer, auf das der anderen Spieler Rücksicht zu nehmen, da man deren Karten eben nicht kennt; sehr bald jedoch, gewöhnlich schon beim zweiten Stiche wird man über die sogenannte „Vertheilung“ orientirt sein und nun vortheilhaft zu Gunsten des Partners und zum Schaden der Gegner agitiren können. Ein Beispiel wird dies klar machen.

Nehmen wir an, A habe den Treff-König gerufen, den ich, der Spieler D, nicht besitze. Nachdem die Vorbereitungen vorüber sind, spielt A klein Tarok aus, B giebt den XVIII zu, C den XX und ich klein. Aus diesem ersten Stich vermuthe ich, daß B der gerufene Partner ist, da er in zweiter Hand einen so hohen Tarok zugegeben (vorgelegt) hat. Nun spielt C Coeur aus, von dem ich nur ein Blatt habe, ich gebe dies zu und A sticht mit Tarok, während B Coeur-König zuwirft. Jetzt bin ich über die Partie vollkommen orientirt; ich weiß, daß B der Partner ist, da C nicht nachtarokirt hat, ich weiß ferner, daß C der Stärkere in Tarok von uns Beiden ist, weil er angefangen hat mit Coeur zu forciren, von denen er mehrere Blätter haben muß, da ich nur eines hatte und A es stark war. Wenn nun C wieder zu Stich kommt, wird er wieder Coeur bringen, worauf ich jetzt meinen höchsten Tarok vorzulegen habe. Sollte ich einmal zu Stich kommen, so habe ich Farben zu bringen, von denen ich vermuthe, daß sie C ebenfalls besitzt, also möglichst kurze. Daraus ergibt sich die wichtige Regel, daß der in Tarok Starke (6 bis 8 Stück) sich stark, d. h. von einer langen Farbe und umgekehrt der Schwache schwach, von der kürzesten auszuspielen hat.

Für den Spieler in Vorhand oder den Solisten ist es meistens sehr einfach auszuspielen, da es keine Aufgabe ist, das Spiel zu dirigiren und er Niemand zu schonen braucht. Hat er circa 8 Tarok und keine

Fehlfarben, so spiele er Tarok, hat er eine lange Force in irgend einer Farbe, so bringe er diese, hat er schlechte Karten, nur wenig Tarok ohne Stecher, so spiele er die gerufene Farbe an, um dem Partner die Leitung des Spieles zu übergeben. Blanke Könige spielt man gewöhnlich nicht an. Hat man Skis und Mond, so schlage man den Mond heraus, damit der Partner eventuell den Pagat zugiebt und weiß, daß man noch den Skis habe, damit er z. B. auf König-Ultimo spiele.

Der gerufene Partner spiele in den Farben immer die höchsten Figuren aus, da der Spieler sie entweder skart ist, oder den König hat, während die Gegner gewöhnlich die kleinsten auszuspielen und namentlich die Könige, die sie vielleicht später schmieren können, zu schonen haben. Eine Ausnahme von dieser Regel bildet das Solo, bei welchem man gewöhnlich auch als Gegner die Könige, falls sie nicht gar zu stark besetzt sind, ausspielt, da der Solist sich nicht verlegen und skartiren konnte. Hat der Spieler die Troule angesagt, so muß der gerufene Partner so oft er zu Stich kommt, Tarok bringen, da der Spieler vielleicht still auf Pagat spielt.

Gewöhnlich pflegt einer oder der andere Gegner, sobald er zu Stich gekommen, einmal die gerufene Farbe anzuspieren, theils um den Partner zu erfahren, theils weil er seinen Freund diese Farbe skart vermuthet, und so den König zu fangen sucht. Es giebt jedoch Fälle, wo das Ausspielen der gerufenen Farbe durch-

aus fehlerhaft ist, so z. B. wenn der Spieler Pagat-Ultimo angefragt hat, da er dann geschont und nicht in Tarok geschwächt würde.

Weitere Regeln über das Ausspielen sind in den folgenden Paragraphen zu finden.

§ 22. Das Hauptspiel.

Bei jeder Art des Königrufers unterscheidet man einen Hauptspieler, schlechtweg Spieler genannt, und drei Nebenspieler. Beim einfachen Rufer ist der Hauptspieler die Vorhand, bei Solo der Solist, beim Dreier und Solo-Dreier der, welcher gegen die anderen drei spielt. Er ist Derjenige, welcher das Spiel dirigirt und gegen ihn richten sich die Attaken der Gegner.

Unter den drei Nebenspielern unterscheidet man beim Rufer und Solo den Partner des Hauptspielers und zwei Gegner, beim Dreier und Solo-Dreier, sowie bei allen Selbstrufern drei Gegner.

Das Verhältniß zwischen dem Hauptspieler und seinem Partner ist in der Regel ein solches, daß ersterer der (relativ) Starke, letzterer der Schwache ist. Der Hauptspieler also leitet und der Partner hat ihm unbedingt zu folgen. Spielt z. B. ersterer Tarok aus, so hat der Partner seinen höchsten Tarok den Gegnern vorzulegen und so oft er zum Stich kommt, Tarok nachzubringen, und zwar stets seinen höchsten. Hätte man jedoch als Partner den Mond als höchsten Tarok, so wird man ihn nicht sofort in zweiter oder dritter

Hand draufgeben, so lange man nicht weiß, wo der Skis steht, da der Mondfang eine Ersatzstrafe von 2, bei Solo von 4 Points nach sich zieht, abgesehen von dem Verlust des Zählwerthes. Wenn dagegen der Spieler Pagat-Ultimo angesagt hat, so lege man als Partner selbst in zweiter Hand stets den Mond vor, da jetzt die Wahrscheinlichkeit, daß der Spieler den Skis hat, bedeutend größer ist, weil der Pagatist stets mehrere hohe Stecher haben muß. Hat er aber nicht den Skis, so wird man mit dem Mond den Skis der Gegner herauslocken und so die übrigen Stecher des Spielers frei machen, wodurch er dann viel leichter manövriren kann.

Eine Finesse beim Tarokiren, die ebenfalls meistens Sache des Partners ist, ist das sogenannte Jmpaß machen. Wenn nämlich der gerufene Partner dem Spieler vis-à-vis, also in dritter Hand, sitzt und nun dieser klein Tarok ausspielt, so wird es oft von Vortheil sein, wenn er nicht seinen höchsten, sondern den nächsthöchsten Tarok, der um 2 oder 3 Augen kleiner ist als der höchste, vorlegt, in der Erwartung, daß der Gegner in der Hinterhand schon diesen nicht werde stechen können. Der Vortheil dieser Operation ist einleuchtend, wenn man folgendes Beispiel berücksichtigt. Der Spieler (A) habe z. B. alle Stecher mit Ausnahme von XIX, XX und Skis, sein Partner (C) sei im Besitze von XIX und Skis und der XX stehe zu dritt bei dem Gegner in zweiter Hand (B). Wenn

nun A klein Tarok spielt, so muß B klein zugeben und C müßte eigentlich dem vierten Spieler (D) den Skis vorlegen, er riskirt aber, daß D keinen hohen Stecher hat und giebt nur den XIX her, schlägt hierauf, da er bei Stich bleibt, den Skis und klein Tarok nach, auf welchen A nun den Mond zu geben hat; auf diese Weise wird der XX des B keinen Stich und die Spieler A und C, wenigstens in Tarok, Balat machen, was nicht der Fall gewesen wäre, wenn C gleich den Skis zugegeben hätte, denn dann würde der XX des B jedenfalls einen Stich gemacht haben.

Es ist im Allgemeinen für den Partner Regel, dem Spieler, nachdem dieser Tarok angezeigt, so oft er zum Stich kommt, den höchsten Tarok nachzuspielen; es giebt jedoch Fälle, wo es vortheilhafter ist, klein nachzutarokiren, wobei der Spieler seinerseits ebenfalls mit seinem höchsten Tarok einstecken und wieder klein nachtarokiren muß. Man darf dies jedoch nur dann thun, wenn man mehrere hohe Stecher hat. Der Zweck dieser Manipulation ist der, die Stecher der Gegner in die Mitte zu bringen und so zu fangen. Ein Beispiel: A, der Spieler, habe Skis, XXI, XVII, XVI u. s. w., sein Partner D sitze ihm zur Linken mit XX, XVIII, XIV und mehreren kleinen Tarok. Der XIX, der einzige Stecher, welcher ihnen fehlt, stehe bei einem der Gegner zu fünft. Wenn nun A klein antarokirt, D etwa mit dem XIV zu Stich kommt und den XX und XVIII herausschlägt, so wird der

Gegner mit seinem XIX einen Stich machen; wenn D dagegen, nachdem er zu Stich gekommen, klein nachtarokirt, A mit dem Skis einsticht, wieder klein nachbringt und so fort, dann wird der XIX keinen Stich machen, sondern mit dem XX des Partners im fünften Stich genommen werden.

Es kommt häufig vor, daß der Spieler eine sogenannte Forcefarbe, d. h. mehrere, etwa 3 bis 6 Blätter, einer Farbe hat. Häufig ist dies die gerufene, wo dann der König gewöhnlich verloren geht, da sie einer der Gegner höchst wahrscheinlich stark sein wird, oder es ist eine Farbe, deren König der Spieler selbst in der Hand hat. Wenn dieser nun in Tarok nicht so stark ist, daß er die Gegner auszutarokiren und so die lange Farbe frei zu spielen im Stande ist, so muß er gleich von vornherein diese Farbe anspielen und sie, so oft er zu Stich kommt, wieder bringen, oder wie der Kunstausdruck lautet, damit „forciren“. Nehmen wir z. B. an, der Spieler habe den Coeur-König zu fünft, oder was dasselbe ist, zu dritt in der Hand, während er noch zwei Coeur entweder gelegt oder in der anderen Talonhälfte hat liegen lassen. Nun kann er entweder gleich den König ausspielen, indem er bei jedem Mitspieler nur ein Coeur erhofft, was natürlich sehr selten der Fall ist, oder er spielt fortgesetzt klein Coeur, um die Tarok damit herauszulocken und den König frei zu spielen. Wenn man zu letzterer Operation nicht tarokstark genug ist, so ist es

rathsam den König gleich auszuspielen, da man dann noch immer die Chance hat, daß der Partner diese Farbe stark ist, also den König rettet. Geht er dagegen von fünfem durch, so hat man mit den übrigen Karten dieser Farbe eine schöne Force, da jeder der drei Nebenspieler jetzt Tarok zugeben muß. Der gerufene Partner hat nun bei einer solchen Force des Spielers seinen höchsten Tarok vorzulegen und, so oft er zu Stich kommt, klein Tarok nachzuspielen, damit der Spieler wieder zu Stich und zum weiteren Forciren gelangt. Außerdem werden dadurch den Gegnern auf doppelte Weise die Tarok entrißen, von Seiten des Spielers durch das Forciren, von Seite des Partners durch das Tarokiren. Dagegen darf der Partner den Spieler nie forciren, er soll ihm entweder Tarok bringen oder solche Farben, von denen er weiß oder vermuthet, daß er den König hat.

Dieses Verhältniß der Abhängigkeit des Partners vom Hauptspieler erleidet hie und da, wenn auch selten, eine Modification, wenn letzterer mit einem sehr schwachen Blatt gerufen und noch dazu schlecht gekauft hat. Wenn er nun das Glück gehabt hat, einen starken Partner zu rufen, so wird er sich als den Schwächeren betrachten und den Intentionen seines Freundes folgen müssen. In diesem Falle wird er also keineswegs forciren dürfen, sondern umgekehrt, wie oben, den Partner zu schonen haben, während dieser die Force übernehmen wird.

Außerdem kommt es manchmal vor, daß einer der drei Nebenspieler Pagat-Ultimo ansagt. Gewöhnlich wird dies nur der gerufene Partner thun, da er von dem Spieler eine starke Unterstützung zu erwarten hat. Da aber dieser Niemanden trauen kann, so muß er sich zunächst Gewißheit verschaffen, ob der Pagatist wirklich sein Partner ist, er wird also zuerst die gerufene Farbe anspielen. Bestätigt sich dann seine Vermuthung, so wird er nun das Spiel aus der Hand geben und lediglich dem Partner durch fortgesetztes Tarokiren helfen müssen.

Der Hauptspieler, und dies gilt namentlich beim Dreier, welcher von den Gegnern gewöhnlich forcirt wird, achte genau darauf, zum wievieltenmal eine Farbe ausgespielt wurde, da er darnach die Höhe des zuzugebenden Taroks zu bemessen hat. Wird z. B. eine Farbe, von der er außerdem nichts gelegt oder im andern Talontheil gesehen hat, das erstemal gebracht, so gebe er den Pagat zu, kommt sie aber zum zweiten- oder gar drittenmal, so wird er schon einen hohen Tarok oder gar, wenn der König ausgespielt wurde, den Skis daraufzulegen haben, damit die hinter ihm sitzenden Gegner ihn nicht überstechen können.

Das Hauptspiel bei Solo unterscheidet sich nicht von dem des gewöhnlichen Rufers, nur lasse man sich hier in keine Künsteleien ein, da man den Talon nicht gesehen hat und daher viel mehr im Finstern tappt.

§ 23. Das Gegenspiel.

Schwieriger als das Spiel des Hauptspielers ist das der Gegner. Ihre erste Aufgabe ist es, zu erfahren, wer der gerufene Partner und wer ihr Freund ist. Gewöhnlich ist dies schon beim zweiten Stich der Partie klar, wie wir im § 21 gezeigt haben. Sollte das Spiel jedoch eine außergewöhnliche Wendung nehmen, so ist es am einfachsten, wenn einer der Gegner, sobald er das erstmal zum Ausspielen gelangt, die gerufene Farbe bringt, wo dann gewöhnlich der König zum Vorschein kommen wird. Außerdem erkennt man den Partner leicht an der Art seines Spieles, wenn er z. B., nachdem der Spieler Tarok angezeigt hat, Tarok nachspielt, oder auf einen König des letzteren eine Dame schmiert und später, beim zweiten Ausspielen dieser Farbe, ein werthloses Blatt zugeibt.

Die Gegner haben ferner genau darauf Rücksicht zu nehmen, wer von ihnen der stärkere ist. Nun ist dieser Unterschied keineswegs immer bedingt durch die größere Anzahl der Tarok, sondern es kommt bei ziemlich gleicher Menge derselben darauf an, wer von ihnen die Farben des Hauptspielers „mit“ hat. Wenn z. B. beide Gegner sechs Tarok haben, der eine aber drei Coeur gemeinsam mit dem Hauptspieler hat, während sie der andere stark ist, so ist jedenfalls der erstere als der stärkere zu betrachten, da seine Tarok durch das wiederholte Coeurspielen des Hauptspielers

sehr geschont, während die des anderen bedeutend geschwächt werden. Darauf hat nun dieser besonders Rücksicht zu nehmen und so oft er zum Ausspielen kommt, die muthmaßlichen Farben seines Freundes zu bringen, ihn keineswegs aber zu forciren. Dagegen muß dieser seinen Mitgegner so oft wie möglich zu treffen (forciren) suchen, damit dieser, falls er vor dem Hauptspieler sitzt, ihm seine höchsten Tarok vorlegen oder, sitzt er hinter ihm, ihn überstechen kann. Außerdem wird der durch die Forcesfarbe des Hauptspielers so wie so schon Geschwächte durch dies Verfahren auch noch seiner letzten Tarok beraubt und kann nun seinem Freunde, der seine Stecher conservirt hat, schmieren.

Diese Regeln des Gegenspieles sind namentlich von der größten Wichtigkeit, wenn der Hauptspieler auf Pagat spielt. Man muß hierbei sein Augenmerk darauf richten, so rasch als möglich seine Farben abzuspieren, um bis zum Schlusse Tarok zu behalten und so den Pagat zu fangen. Natürlich wird nur der stärkere Gegner den Pagat aufzuhalten versuchen und sein Freund wird ihn lediglich zu unterstützen trachten, selbst auf Kosten seiner Tarok. Das Farbenpiel muß man so reguliren, daß man nur solche Farben bringt, die der Pagatist nicht hat, die ihm also Tarok kosten. Da die Gegenspieler aber nicht wissen, welche Farben der Pagatist hat, so werden sie nur solche spielen, von denen sie den König haben, und zwar der stärkere seine

längste, der schwächere seine kürzeste Farbe. Ein großer Fehler ist es, eine Farbe zu spielen, dessen König der Pagatist gekauft hat oder eine solche, von der man mit Recht vermuthet, daß er sie ebenfalls besitze, also in den meisten Fällen die gerufene Farbe. Mit sechs Tarok kann man schon den Pagat ganz gut aufhalten, falls man mehrere hohe Stecher und alle Farben hat, so daß man in keiner Farbe getroffen, d. h. zum Stechen genöthigt werden kann. Doch kommt es bei sechs Tarok noch sehr darauf an, daß man zwei oder drei Farbenarten mit dem Pagatisten gemeinsam habe. Mit sieben oder acht Tarok ist der Pagat jedoch meistens aufgehalten, wenn man drei, beziehungsweise zwei Stiche zu machen im Stande ist. Sehr gut hierbei ist es noch, wenn der schwächere Gegner die Forcefarbe des stärkeren stark ist, so daß er seinen höchsten Tarok dem Pagatspieler vorzulegen oder ihn eventuell zu überstechen im Stande ist, worauf er wieder eine, seinem Freunde passende Farbe bringen kann.

In dem oben erwähnten Falle, wo der Partner als der Stärkere und der Hauptspieler als der Schwächere zu betrachten ist, oder wenn der Partner Pagat-Ultimo angesagt hat, werden die Gegner ihren Angriff gegen diesen zu richten haben und ihn zu schwächen versuchen.

Bisweilen kommt es vor, daß einer der Gegner Tarok ausspielt, da er merkt, daß die Hauptspieler sehr schwach sind; dann wird natürlich der Mitgegner jedesmal Tarok nachzuspielen haben. Auf diese Weise ge-

lingt es ihnen manchmal, den Hauptspieler auszutarofiren und sogar Pagat-Ultimo zu machen. Es sind dies jedoch seltenere Ausnahmefälle und ist eine derartige Künstelei, wie Pagat-Ultimo im Gegenspiel, keineswegs zu empfehlen.

Schließlich haben wir noch das Verhältniß der Gegner beim Dreier und Solo-Dreier zu betrachten. Unter den drei Gegnern, die in diesen Spielen vertreten sind, wird, wenn die Vertheilung nicht eine für den Hauptspieler besonders günstige ist, einer stärker als jeder der beiden anderen sein, und diesem wird es daher obliegen, das Gegenspiel zu leiten. Er wird also möglichst zu forciren suchen, und zwar nicht nur den Spieler, sondern auch seine Freunde, damit diese bald ihre Tarok loswerden und zum Schmieren kommen. Wenn jedoch die Vertheilung eine ziemlich gleichmäßige ist, was man bald merkt, so hat sich nur derjenige Gegner als den Starken zu betrachten, der die meisten Farben mit dem Spieler gemeinsam hat. Wenn also z. B. dieser dreimal mit Carreau forcirt und zwei der Gegner sehen, daß der dritte auch drei Carreau habe, so müssen sie diesen dritten zu schonen suchen, da er seine Tarok durch das wiederholte Carreauspielen unverfehrt erhalten hat, während sie selbst eben dadurch in Tarok geschwächt wurden. Außerdem haben die Schwachen ihr Bestreben stets darauf zu richten, daß der Starke zu Stich kommt, sie dürfen ihn also nicht überstechen und ihm auch keine hohen Tarok vorlegen.

Hat der Hauptspieler einen König gekauft, so wäre es fehlerhaft, diese Farbe zu bringen; wenn aber einer der Gegner fünf oder gar sechs Blätter dieser Farbe in Händen hat, so wird es gut sein, wenn er einmal von dieser Regel abweicht, da es fast gewiß ist, daß einer seiner Freunde den König stechen werde. Ueberhaupt haben die Gegner ein Hauptaugenmerk auf Erlangung eines Königs zu richten, da alle vier Könige in den Stichen dem Spieler vier Points extra zählen. Der schwächste Gegner wird daher seine Könige möglichst zu schonen suchen und sie nicht, wenn seine Freunde die betreffende Farbe bringen, zugeben, da er annehmen muß, daß der Spieler sie stechen werde, während er sie vielleicht später, wann er taroklos ist, schmieren kann.

Wenn einer der Gegner nur noch einen Tarok hat, und er bei einem seiner Mitgegner noch einige Stecher vermuthet, so empfiehlt es sich häufig, denselben auszuspielen, damit er jetzt zum Schmieren komme. Man thue dies jedoch nur dann, wenn der Pagat schon zu Hause ist, damit man nicht etwa den Spieler, welcher still auf Ultimo spielt, auf diese Weise unterstütze. Natürlich müssen die anderen Gegner genau berücksichtigen, ob dieses Tarokspielen ihres Freundes nur ein Tarokabwerfen oder ein Tarokanzeigen ist; denn, wenn letzteres der Fall sein sollte, müßten sie natürlich Tarok nachspielen, was im ersteren Falle ein großer Fehler wäre.

§ 24. Das Contra.

Auf jedes Spiel (in manchen Gesellschaften auf den gewöhnlichen Rufer nicht) kann die Gegenpartei ein Contra geben; d. h. sie fixirt den Preis des Spieles im Vorhinein auf das doppelte, da sie überzeugt ist, daß sie dasselbe gewinnen werde. Das Contra kann von jedem der Gegner ausgehen, meistens geschieht dies wohl von dem stärksten; hie und da giebt jedoch auch der schwächste ein Contra, wenn er einen oder gar keinen Tarok hat, also oft schmieren kann. Letzteres ist aber gewöhnlich nur beim Dreier von Erfolg begleitet und im Allgemeinen ziemlich unsicher.

Der Spieler A habe gerufen, den Talon gekauft, verlegt und dies angezeigt mit den Worten „es liegt“. Diese letztere Formalität ist ein wichtiges Spielgesetz, da der Spieler nach diesen Worten nichts mehr ansagen und die Gegner vor denselben kein giltiges Contra geben dürfen. Jetzt also kann einer der Gegner, z. B. B, wenn er ein starkes Blatt in der Hand hat und das Spiel zu gewinnen glaubt, „Contra“ sagen. Hierauf steht es dem Spieler A frei, „Recontra“ zu geben, d. h. den Preis des Spieles auf das vierfache festzusetzen, wenn er glaubt, sein Spiel nicht verlieren zu können. Dies kann auch vom gerufenen Partner C ausgehen, wenn sein Blatt derartig beschaffen ist, daß er das Spiel seines Freundes wesentlich zu unterstützen im Stande ist, also wenn er z. B. ein Stück von der

Troule hat und eine Farbe stark ist, oder selbst wenn er eine sehr starke „Schmier“ hat, obwohl letzteres, wie schon erwähnt, sehr gewagt ist. Nun kann weiter der B, oder auch dessen Freund D (aus ähnlichen Gründen wie C) „Supra“ geben, d. h. das Spiel verachtfachen, worauf es endlich noch dem Hauptspieler A oder seinem Partner C freisteht, „Mord“ zu sagen oder das Spiel zu versechzehnfachen. Ein Mord-Solo würde also 128 Points kosten, ein Mord-Dreier 160 Points.

Auch auf die Honneurs, die beiden Ultimo, den Mondfang und Valat kann man, wenn sie angesagt wurden (auch stets beim einfachen Rufer) selbstständig, ohne Rücksicht auf das Spiel Contra geben, wobei sie ebenfalls das Doppelte zählen. Also ein contrirter Pagat würde beim gewöhnlicher Rufer 8, beim Solo 16 Points zählen, ein contrirter Valat beim Rufer 48, beim Solo und Dreier 96, beim Solo-Dreier 192 Points. Giebt man auf die Honneurs oder auf Ultimo Contra, so kann man natürlich außerdem auch das Spiel contriren. A sagt z. B. den Pagat an, B contrirt ihn, dann kann D, der Freund des B, das Spiel contriren, wenn er eine starke Schmier hat. Ein contrirter Valat ist von der Gegenpartei gewonnen, wenn diese einen Stich macht, das Spiel braucht sie natürlich nicht zu gewinnen, dies kommt gar nicht in Betracht, dagegen darf sich der Spieler, welcher einen angesagten Valat verloren hat, alle Honneurs und Ultimos anrechnen,

die er gemacht hat. Hat eine Partei auf ein Spiel Contra oder Recontra u. s. w. gegeben und sie macht nun Balat, so zählt dies so, als ob der Balat angesagt und contrirt, respective recontrirt worden wäre, ein allerdings fast unmöglicher Fall.

Reontra auf die contrirten Honneurs, Balat &c. zu geben, ist der Natur der Sache nach nicht rathsam. Denn, wenn man sich, wie z. B. bei angesagtem Pagat oder Balat, eine Speculation auf eine gute Vertheilung erlaubt hat und nun Contra gegeben wird, so sagt dies nichts anderes, als daß die Vertheilung keine günstige sei; es wäre daher unlogisch, Recontra zu geben, da man damit die Vertheilung eben nicht ändert. Beim Spiel selbst ist dies etwas ganz anderes, da der Gewinn desselben von den mannigfaltigsten Umständen abhängt, die keiner der Theilnehmer genau voraussehen und sich daher in seiner Stärke leicht täuschen kann. Ein Beispiel wird dies klar machen. Der Hauptspieler A (beim Rufer) kauft z. B. den Pique-König, ich (B) habe Pique als Forcesfarbe, acht Tarok, darunter mehrere Stecher und bin zwei Farben skart, ich gebe also Contra. Der gerufene Partner C ist nun aber Pique skart und glaubt, daß ich dies auch sei und darauf Contra gegeben habe; da er nun hinter mir sitzt, hofft er meinen Tarok, den ich auf Pique zugebe, überstechen zu können. Er giebt also, wenn er außerdem ein Troulestück hat, Recontra. Nun ist aber mein Freund D auch Pique skart, kann also

den C überstechen und so oft ich mit Pique forcire, dem A Tarok vorlegen und giebt in Folge dessen Supra.

Im Allgemeinen ist es schwer zu sagen, auf welches Blatt man Contra und auf welches Recontra geben soll. Im ersteren Falle muß man etwa acht Tarok, wobei es hauptsächlich auf hohe Stecher ankommt und ein Troulestück haben, außerdem ein oder zwei Farben stark sein. Auf Schmier Contra zu geben, ist, wie erwähnt, sehr unsicher, da man nicht weiß, ob der Freund eben im Stande ist, so viel Stiche zu machen, daß man genug schmieren kann, dagegen hat es eine gewisse Berechtigung auf eine große Schmier, wobei man natürlich nur sehr wenig Tarok haben darf als Freund des Contrirenden, nachdem die Gegenpartei Recontra gesagt hat, Supra zu geben, da der erstere nicht hätte contriren dürfen, wenn er nicht mehrere sichere Stiche zu machen im Stande ist, auf die man dann so viel als möglich zuwerfen kann.

Beim Dreier kommen die meisten Contra vor und sind gewöhnlich auch leichter zu gewinnen. Wenn man etwa zwei Tarok, darunter ein Troulestück hat und eine Farbe, deren König der Spieler gekauft hat, stark ist, kann man ganz gut ein sogenanntes „negatives“ Contra riskiren. Der Spieler wird nämlich höchst wahrscheinlich den gekauften König, von dessen Farbe er mehrere Blätter haben wird, ausspielen, um den Contrirenden in Tarok zu schwächen, da er eben bei diesem die meisten Tarok vermuthet. Nun ist dies aber

nur der Wunsch des Contragebers, damit er bald seine beiden Tarok los sei und nun seinen Freunden schmieren könne. Durch diese Vertheilung, nämlich, daß der Schwache die Forcefarbe des Spielers stark ist und der Starke sie mit hat, gehen die meisten Spiele verloren. Natürlich ist ein solches Contra sehr illusorisch, wenn etwa der Spieler alle Stecher in der Hand hat und gleich zu tarokiren anfängt.

Wenn der Dreier-Spieler die Troule angesagt hat, gebe man gewöhnlich kein Contra auf das Spiel, da es sehr schwer ist, gegen die Troule anzukämpfen.

Auf Pagat wird man Contra geben, wenn man 7 bis 8 Tarok, darunter 2 Stecher und alle Farben hat.

Auf die Troule giebt man Contra, wenn man so stark in Tarok ist, daß man dem Spieler den Pagat zu entreißen hofft. Gewöhnlich jedoch thut man dies nur beim Dreier, da bei den Kusern die Möglichkeit vorhanden ist, daß der Spieler seinem Partner den Pagat schmirt, während er ihn nicht retten kann, wenn er allein spielt und einer der Gegner 12 Tarok oder 10 bis 11 Tarok und nur solche Farben hat, die er selbst auch besitzt. Bisweilen bekommt der Dreier-Spieler ein Contra auf die Troule, wenn er sie auf seine von oben geschlossenen Stecher, ohne im Besitze des Pagat zu stehen, angesagt hat, nicht Ausspieler ist und einer der Gegner, welcher den Pagat hat, die Farbe des vom Spieler gekauften Königs stark ist. Dann hat natürlich derjenige der Gegner, welcher

Ausspieler ist, sofort diese Farbe zu bringen, um den Pagat und so die Troupe zu retten.

Wann man auf Balat Contra geben kann, ist natürlich leicht auszurechnen, also z. B. auf XVIII zu fünft oder XVII zu sechst. Dies gilt jedoch nur dann, wenn der Hauptspieler Balat angesagt hat; ging dies jedoch vom gerufenen Partner aus, so sei man dabei sehr vorsichtig, da wir im § 22 gesehen haben, daß selbst der XX zu dritt oder der XIX zu fünft oft nicht im Stande sind, den Balat aufzuhalten.

Hat der Hauptspieler nach seinem Blatt König-Ultimo angesagt (siehe § 11), so kann man denselben contriren, wenn man etwa vier Blätter der gerufenen Farbe und zwei sichere Stiche in Tarok hat, da man annehmen muß, daß der König-höchstens zu zweit sitzt, also vor Schluß des Spieles herausgetrieben werden wird. Ebenso kann man König-Ultimo contriren, wenn er vom gerufenen Partner selbst angesagt wurde und man den Skis und die Aussicht hat, denselben bis zum Schluß zu behalten, wozu etwa 6 bis 7 Tarok und alle Farben gehören.

§ 25. Der Balat.

Wir haben schon an mehreren Stellen dieses Büchleins gezeigt, wie man in manchen Fällen, durch Beobachtung gewisser Regeln beim Tarokiren, Balat machen kann (§ 10, 22) und wollen hier nur noch einige Beispiele anführen, um zu zeigen, unter welchen

Voraussetzungen der Spieler oder sein Partner Balat anzufagen „Raison“ hat.

Der Hauptspieler kann Balat ansagen, wenn er 12 Tarok (oder mindestens 11 und einen König), darunter die Sert-Major, d. h. von Skis bis XVII geschlossen hat. Allerdings ist es dabei noch immer möglich, daß der XVI zu siebent steht und so den Balat aufhält, jedoch so unwahrscheinlich, daß man einen solchen Fall unmöglich wird in den Kreis seiner Berechnungen zu ziehen haben. In jedem Falle würde man Balat machen bei einem Blatt von 12 Tarok, darunter Skis bis XIII geschlossen. Wenn man 11 Tarok und einen König hat, ist es immer riskant, Balat anzufagen, wenn man nicht Auspieler ist, da es leicht möglich ist, daß einer der Gegner diese Farbe skart ist und der Auspieler sie unglücklicherweise gerade anzieht.

Häufiger wird Balat gemacht durch das Zusammenwirken von Spieler und gerufenem Partner und bisweilen sogar von letzterem angefagt. Z. B.: der Spieler in der Vorhand habe Treff-König gerufen und nach dem Kauf und Verlegen Troule und Pagat angefagt, ich dagegen, der Besitzer des Treff-König, habe 7 Tarok, darunter die Stecher von XX bis XVII geschlossen, außerdem den Treff-König besetzt mit der Dame, so kann ich sehr gut Balat ansagen, indem ich annehmen muß, daß der Spieler keine Fehlfarben und mindestens 9 Tarok hat, weil er sonst nicht hätte Pagat ansagen dürfen, da ihm so viele hohe Stecher fehlen.

Ein zweites Beispiel: Der Spieler habe Tarok gelegt, hat also nichts in der Hand als Tarok und 1 oder 2 Könige, und sagt nun die Troule an, während ich, der gerufene Partner, 4 Tarok, darunter Pagat und XVII habe. Daraus ersehe ich, daß der Spieler die Quint-Major hat, weil er sonst ohne Pagat nicht hätte die Troule ansagen können (siehe § 10), da ich nun außerdem den XVII habe, so kann ich Balat ansagen, in der festen Ueberzeugung, daß die 6 höchsten Stecher vollkommen ausreichen werden, die Gegner auszutarokiren, namentlich, da die Vertheilung eine günstige sein muß, indem ich 4 Tarok habe, sich also in Händen der Gegner in Summa nicht mehr wie 6 bis 7 Tarok befinden können.

Neben dem Balat kann man außerdem noch alle anderen Ansagen erstatten, also z. B. die der Troule und der 4 Könige, und zwar wird man diese immer ansagen, da sie eben in den 12 Stichen enthalten sein müssen, es sei denn, eines dieser Honneurs läge im Talon, wie z. B. oft bei Solo; aber auch Pagat- und König-Ultimo kann man melden, wobei dies alles so zählt, wie es in dem betreffenden Spiele zu zählen pflegt, ohne Rücksicht auf Balat und auch dann, wenn man diesen nicht machen sollte.

Wir bemerken an dieser Stelle, daß der Hauptspieler, welcher immer bei den Ansagen das erste Wort hat, keine solchen mehr erstatten darf, nachdem er durch die übliche Bemerkung „es kann gehen“ oder

durch eine Pantomime zu verstehen gegeben hat, daß er mit den Aufsagen zu Ende gekommen ist. Es darf also z. B. der Hauptspieler beim einfachen Rufer, welcher den Skis gekauft und den Pagat-Ultimo angesagt hat, nicht etwa noch Valat ansagen, nachdem der gerufene Partner, der den Mond hat, die Troule angesagt hat — wenn er jetzt auch bei seinen übrigen hohen Stechern die Gewißheit hat, daß er mit seinem Helfer Valat machen werde.

Die Gegner, welche in Tarok „valat sind“, haben ihr Hauptaugenmerk auf die Farben zu lenken; eine besetzte Dame oder ein Cavall zu dritt wird häufig den Valat aufhalten, wenn die Gegner aus den abgeworfenen Karten zu beurtheilen verstehen, welche Farben der Spieler noch in der Hand hat. Namentlich ist es beim Rufer in der Regel die Dame der gerufenen Farbe, welche den Gegnern den Valat rettet.

A n h a n g.

I. Preis-Tabelle.

I. Gewöhnlicher Rufer.			II. Solo.		
Das Spiel	6		Das Spiel	8	
Pagat- } Ultimo	} still 2		Pagat- } Ultimo	} still 4	
König- }			König- }		
Die Troule	} angesagt 4		Die Troule	} angesagt 8	
Die 4 Könige			Die 4 Könige		
Mondfang			Mondfang		
Valat, still	12		Valat, still	24	
„ angesagt	24		„ angesagt	48	

III. Dreier.

Das Spiel	10
Bagat-Ultimo	} still 4 angesagt 8
Die Troule	
Die 4 Könige	
Mondfang	
Balat, still	24
" angesagt	48

IV. Solo-Dreier.

Das Spiel	20
Bagat-Ultimo	} still 8 angesagt 16
Die Troule	
Die 4 Könige	
Mondfang	
Balat, still	48
" angesagt	96

II. Das Markiren und die Gewinn- und Verlust-Berechnung.

Gewöhnlich eröffnet jeder Theilnehmer am Spiele ein Conto, wo er den Werth eines jeden von ihm oder seiner Partei gewonnenen Spieles bei fortlaufender Addition anschreibt. Die Schlußberechnung geschieht dann durch Berücksichtigung der einzelnen Differenzen.

Es hätten z. B. angeschrieben die Spieler:

A	B	C	D
6	8	6	18
14	24	36	34
44	88	44	42
48	92	46	44
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
476	508	392	416

Es würde sich nun folgende Schlußberechnung ergeben:

A gewinnt von C	84
A " " D	60
	144
A verliert an B	32
A gewinnt	112 Points.
B gewinnt von A	32
B " " C	116
B " " D	92
	240 Points.
C verliert an A	84
C " " B	116
C " " D	24
	224 Points.
D verliert an A	60
D " " B	92
	152
D gewinnt von C'	24
D verliert	128 Points.

Es verlieren also:

Es gewinnen:

C 224	A 112
D 128	B 240

352 Points =

 352 Points.

Da Gewinn und Verlust natürlich einander gleich sein müssen, so ist demnach obige Rechnung eine richtige. Wenn in unserem Beispiel der Point zu einem halben Kreuzer verabredet worden wäre, so

hätte A 56 fr., B 1 fl. 20 fr. gewonnen, C 1 fl. 12 fr., D 64 fr. verloren.

In vielen Gesellschaften ist es üblich, nach jedem Spiele den Werth desselben sofort in baarem Gelde auszubezahlen. Dadurch vermeidet man zwar das Aufschreiben und die Schlußrechnung, verliert aber durch Wechseln und Herausgeben des Geldes umsomehr Zeit.

III. Beispiele.

1. Beispiel eines gewonnenen Rufers.

A. die Vorhand hat:

XXI, XVII, XV, VIII, VII, III, Pique=Dame, Acht, Carreau=Dame, Treff=Dame, Acht, Coeur=Aß.

B: XX, XVIII, XI, IX, V, Pique=König, Cavall, Neun, Coeur=König, Cavall, Carreau=Bier, Zwei.

C: XIX, XVI, XII, X, IV, Coeur=Dame, Pique=Zehn, Sieben, Carreau=König, Cavall, Treff=Neun, Sieben.

D: XIII, II, I, Treff=König, Cavall, Zehn, Carreau=Bube, Aß, Drei, Pique=Bube, Coeur=Bube, Drei.

A kann nun ebenso gut Pique, wie Treff rufen, da er in beiden Farben die besetzte Dame hat. In solchen Fällen ist es empfehlenswerth, immer dieselbe Farbe zu rufen, damit man sich rasch entscheiden kann. A wählt Pique=König, kauft Skis, Coeur=Zwei und Bier, legt Carreau=Dame, Treff=Dame und Acht, hat

also in der Hand 7 Tarok, 2 Pique und 3 Coeur.
Im gegnerischen Talon liegen XIV, VI und Treff=Bube.

A spielt nun aus und bringt gleich seine Fehlfarbe Coeur.

1. Stich A Coeur=Zwei, B König, C Dame, D Drei.

2. " B XX, C IV, D II, A III.

B sollte jetzt, da er der gerufene Partner ist, eigentlich Coeur nachbringen, da A aber den Skis gekauft hat, will er versuchen, den Mond „unter das Messer“ zu bringen (siehe § 10), falls ihn einer der Gegner schwach besetzt hätte.

3. " B XVIII, C XIX, D XIII, A Skis.

Wenn C nicht mit dem XIX sticht, machen A und B Balat.

4. " A XXI, B V, C X, D I.

5. " A XVII, B IX, C XII, D Coeur=Bube.

D wirft Coeur=Bube ab, damit er, falls sein Partner auf die Coeur des A noch einen Stich macht, schmieren kann.

6. " A VII, B XI, C XVI, D Treff=König.

D traut dem C, da B tarokirt hat.

7. " C Carreau=König, D Drei, A VII, B Zwei.

8. " A Coeur=Bier, B Cavall, C und D beliebig.

Da C im ersten Stich Coeur=Dame zugegeben und D Coeur=Bube abgeworfen hat, kann A annehmen, daß die Gegner kein Coeur mehr haben und bringt es erst jetzt wieder,

was unter gewöhnlichen Umständen verhängnißvoll sein kann.

9. Stich B Pique=Neun, C Zehn, D Bube, A Dame.
B will jetzt, da die Gegner schon tarofflos sind, auf König=Ultimo spielen.
10. „ A XV, B Carreau=Bier, C und D beliebig.
11. „ A Coeur=Aß (major), B Pique=Cavall, C und D beliebig.
12. „ A Pique=Acht, B König, C und D beliebig.
A und B haben ihr Spiel mit 63 gegen 7 Augen gewonnen und schreiben, da sie Troule und König=Ultimo gemacht haben, 10 Points.

2. Gewonnener Rufer mit angesagtem, jedoch nicht gemachtem Pagat.

A: XXI, XVIII, XVII, XV, XIV, I, Coeur=König, Zwei, Pique=König, Dame, Sieben, Carreau=Dame.

B: XIII, VIII, V, Treff=König, Coeur=Dame, Cavall, Aß, Drei, Bier, Pique=Bube, Carreau=König, Aß.

C: XX, IX, VI, IV, II, Treff=Dame, Zehn, Neun, Carreau=Bube, Pique=Cavall, Neun, Acht.

D: Skis, XIX, XVI, XII, X, Treff=Cavall, Bube, Sieben, Coeur=Bube, Pique=Zehn, Carreau=Drei, Bier.

A ruft Carreau=König und kauft VII, III und Carreau=Zwei, legt Pique=Dame, Sieben und Coeur=

Zwei und sagt Pagat-Ultimo an, da er 8 Tarok, darunter mehrere hohe Stecher hat.

Im gegnerischen Talon: Treff=Acht, Carreau=Cavall und XI.

1. Stich A III, B XIII, C II, D XVI.
2. " D Treff=Bube, A VII, B König, C Neun.
D spielt seine längste Farbe aus, da er sich mit 5 Tarok, darunter Skis, XIX, als den Starken betrachten muß.
3. " A XIV, B V, C IV, D XIX.
4. " D Treff=Sieben, A XV, B VIII, C Zehn.
5. " A XVII, B Coeur=Aß, C XX, D X.
6. " C Treff=Dame, D Cavall, A XXI, B Coeur=Dame.
7. " A Carreau=Dame, B König, C Bube, D Drei.
A muß jetzt schon seine Farben anspielen, da er sich nicht den Pagat „blankiren“ darf.
8. " B Carreau=Aß, C VI, D Bier, A Zwei.
9. " C Pique=Acht, D Zehn, A König, B Bube.
10. " A Coeur-König, B Drei, C IX, D Bube.
11. " C Pique=Neun, D Skis, A XVIII, B Coeur=Bier.
12. " D XII, A I, B Coeur=Cavall, C Pique=Cavall.

A und B haben 41 Augen in ihren Stichen, also gewonnen, schreiben aber nur 2 Points, da der angesagte Pagat (4) zu Gunsten der Gegner zählt, weil er von D durch die

äußerst günstige Vertheilung der Karten mit nur 5 Tarok aufgehaltene wurde.

3. Verlorener Rufer mit angesagtem und gemachtem Pagat.

A hat: XVIII, XVII, XVI, XV, XIV, XII, XI, VI, V, Coeur=Dame, Treff=Neun, Carreau=Bube.

B: XIX, VIII, VII, III, Treff=König, Dame, Cavall, Bube, Zehn, Pique=König, Cavall, Neun.

C: XIII, IV, II, Coeur=König, Pique=Zehn, Sieben, Carreau=Cavall, Zwei, Drei, Vier, Treff=Acht, Sieben.

D: Stis, XXI, XX, IX, Coeur=Cavall, Bube, Aß, Zwei, Drei, Vier, Carreau=König, Aß.

A ruft Coeur=König, kauft X, I, Pique=Bube, legt Pique=Bube, Carreau=Bube, Treff=Neun und sagt Pagat-Ultimo an.

Im gegnerischen Talon: Carreau=Dame, Pique=Dame und Acht.

1. Stich A V, B III, C XIII, D XX.
2. " D Coeur=Cavall, A Dame, B VII, C König.
3. " B Pique=König, C Sieben, D XXI, A VI.
4. " D Carreau=König, A XIV, B XIX, C Vier.
5. " B Treff=König, C Sieben, D Stis, A X.
6. bis 12. Stich (Pagat) wird nun von A gemacht, da er jetzt alle majoren Tarok hat.

B und D zählen 43 Augen in ihren Stichen, haben also das Spiel gewonnen und schreiben, da sie alle 4 Könige gemacht und den gerufenen König ge-

fangen haben, 10 Points; davon sind abzuziehen die 4 Points für den von A angesagten und gemachten Pagat, also gewinnen B und D 6 Points.

4. Beispiel eines Rufers mit (still gemachtem) Balat.

A hat: X, VII, I, Treff=Zehn, Coeur=König, Cavall, Pique=König, Bube, Neun, Carreau=König, Bube, Vier.

B: XVII, XIV, XIII, XI, VI, V, III, II, Treff=Dame, Bube, Carreau=Dame, Coeur=Drei.

C: XX, XIX, XVIII, XVI, VIII, Treff=König, Sieben, Coeur=Dame, Vier, Carreau=Cavall, Drei, Pique=Acht.

D: XXI, XV, XII, IX, IV, Treff=Neun, Acht, Coeur=Bube, Zwei, Pique=Dame, Zehn, Carreau=Zwei.

A sagt, da er schwach in Tarok ist, aber drei Könige, also Chance hat, gerufen zu werden, weiter, B will rufen, C und D passen.

B ruft Treff=König, kauft Skis, Treff=Cavall, Pique-Sieben und legt Carreau=Dame, Coeur=Drei, Pique-Sieben.

Im gegnerischen Talon: Coeur=As, Carreau=As, Pique=Cavall.

A spielt als Schwacher und um sich einen „Weg“ für den Pagat zu schaffen, Treff aus. Dadurch giebt er die mittelbare Veranlassung zum Balat, denn C kommt zu Stich, und spielt nun, da B den Skis

gekauft hat, seine hohen Stecher der Reihe nach ab.
(Siehe § 10.)

1. Stich A Treff=Zehn, B Bube, C König, D Acht.
2. " C XX, D IV, A VII, B II.
3. " C XIX, D IX, A X, B III.
4. " C XVIII, D XII, A I, B V.
5. " C XVI, D XV, A beliebig, B VI.
6. " C VIII, D XXI, A beliebig, B Skis.

7. bis 12. Stich macht B, da er die letzten vier Tarot und die majoren Treff-Dame und Cavall in Händen hat.

B und C schreiben 12 (Balat), + 2 (Troule),
+ 2 (Mondfang), + 2 (alle vier Könige) = 18 Points.

5. Beispiel eines gewonnenen Solo.

A hat in Händen: Skis, XIII, Coeur=König,
Cavall, Bube, Aß, Drei, Treff=Dame, Cavall, Bube,
Zehn, Carreau=Zwei.

B: XIX, XVIII, XVI, III, Pique=Zehn, Acht,
Carreau=Dame, Bube, Drei, Treff=Neun, Acht,
Coeur=Dame.

C: XXI, XVII, XIV, XI, X, VIII, VII, VI, V,
Pique=Dame, Coeur=Zwei, Carreau=König.

D: XX, XII, IV, I, Pique=König, Bube, Neun,
Carreau=Cavall, Aß, Vier, Treff=König, Coeur=Vier.

A will rufen, B sagt gut, C meldet Solo an,
A und D sind damit einverstanden.

C ruft den Pique=König, weil er die Pique=
Dame hat, mit welcher er, falls der König läge, einen
Stich machen würde.

A spielt als Schwacher seine kürzeste Farbe aus, also Carreau.

1. Stich A Carreau-Zwei, B Drei, C König, D Cavall.
2. " C V, D XX, A Stis, B III.
Hier können A und B schon vermuthen, daß D der gerufene Partner ist.
3. " A Treff-Zehn, B Acht, C VI, D König.
4. " C VII, D XII, A XIII, B XVI.
5. " B Treff-Neun, C XIV, D I, A Bube.
6. " C XI, D IV, A Treff-Dame, B XVIII.
7. " B Carreau-Bube, C VIII, D Vier, A Coeur-Aß.
8. " CX, D Carreau-Aß, A Treff-Cavall, B XIX.
9. " B Carreau-Dame, C XVII, D Coeur-Vier
A Coeur-Drei.
10. " C Pique-Dame, D Bube, A Coeur-Bube,
B Pique-Acht.
11. " C Coeur-Zwei, D Pique-Neun, A Coeur-König, B Dame.
12. " A Coeur-Cavall, B Pique-Zehn, C XXI,
D Pique-König.

Im Talon liegen Pique-Cavall, Sieben, XV, Treff-Sieben, II, IX. C der Solist und D zählen 43 Augen in ihren Stichen. Das Solo ist also gewonnen, u. zw. mit 12 Points, da König-Ultimo gemacht wurde.

6. Beispiel eines verlorenen Solo mit angesagter und gemachter Troule und angesagtem, jedoch verlorenem König-Ultimo.

A: XX, XIX, XVII, XVI, XV, XIV, V, III,
Pique=Sieben, Carreau=Cavall, Aß, Zwei.

B: XIII, XI, IX. Treff=König, Bube, Zehn,
Sieben, Coeur=Cavall, Aß, Zwei, Pique=Neun,
Carreau=Drei.

C: Skis, XVIII, XII, VIII, VII, IV, Carreau=
König, Dame, Bier, Pique=Cavall, Zehn, Coeur=König.

D: XXI, II, I, Treff=Neun, Coeur=Dame,
Bube, Drei, Pique=König, Dame, Bube, Acht,
Carreau=Bube.

A will rufen, B sagt gut, C Solo, A und D passen.

C ruft Pique=König, D sagt die Troupe und
König=Ultimo an, da er vier Pique mit der Dame
hat und der Solist den Skis haben muß.

1. Stich A XIV, B IX, C XVIII, D I.
2. " C Carreau=König, D Bube, A Zwei, B Drei.
3. " C Carreau=Dame, D XXI, A Aß, B XI.
4. " D Pique=Dame, A Sieben, B Neun, C Cavall.
5. " D Pique=Acht, A XV, B XIII, C Zehn.
6. " A XVI, B Coeur=Cavall, C IV, D II.

A vermuthet bei C noch Carreau, da D
und B es schon im zweiten Stich stark waren,
spielt also nicht den Cavall aus, da er dem
C den Skis herauslocken und König=Ultimo
verhindern will.

7. " A XVII, B Coeur=Aß, C VII, D Treff=Neun.
8. " A XIX, B Coeur=Zwei, C VIII, D Coeur=
Drei.

9. Stich A XX, B Treff=Bube, C XII, D Pique=Bube.
A riskirt 2 Tarok im Talon.
10. „ A III, B Treff=Sieben, C Skis, D Coeur=Dame.
11. „ C Carreau=Bier, D Coeur=Bube, A Carreau=Cavall, B Treff=König.
12. „ A V, B Treff=Zehn, C Coeur=König, D Pique=König.

Im Talon: Treff=Dame, Cavall, X, Treff=Acht, Coeur=Bier, VI = 7 Augen.

Jede Partei hat 35 Augen in den Stichen, daher ist das Solo verloren. A und B schreiben also 8 Points. C und D haben die angesagte Troule gemacht, dagegen den ebenfalls angesagten König-Ultimo verloren, was sich gegeneinander hebt.

7. Solo=Balat mit angesagter Troule und Pagat.

A: XIX, XVII, XIV, XII, XI, X, I, Coeur=König, Dame, Pique=König, Zehn, Carreau=Bube.

B: IX, VIII, VI, IV, vier Treff, zwei Coeur, ein Carreau, ein Pique.

C: VII, II, drei Pique, drei Coeur, zwei Treff, zwei Carreau.

D: Skis, XXI, XX, XVIII, XVI, XV, XIII, V, III, Carreau=König, Treff=König, Pique=Bube.

A will rufen, B und C passen, D sagt Solo, A spielt dies selbst, D sagt gut.

A ruft Carreau-König, D sagt die Troule und da A ein Pagat-Solo spielt, demnach eine genügende Menge Tarok haben muß, den Pagat an.

Nun hat D neun Tarok, während A nur sieben hat, es muß daher sehr sorgfältig gespielt werden, damit D den Pagat nicht selbst aufhält. A vermuthet eine derartige Vertheilung, da ja D auch ein Solo spielen wollte und fängt daher nicht mit Tarok, sondern mit Coeur zu forciren an, während D seine hohen Stecher möglichst bald wegzubringen sucht, damit A so oft wie möglich zu Stich und zum weiteren Forciren komme.

1. Stich A Coeur-König, B Coeur, C Coeur, D XVIII.
2. " D Skis, A X, B IV, C VII.
3. " D XXI, A XI, B VI, C II.
4. " D XX, A XII, B VIII, C beliebig.
5. " D XVI, A XIX, B IX, C beliebig.
6. " A Coeur-Dame, B und C beliebig, D XV.
7. " D XIII, A XIV, B und C beliebig.
8. " A Pique-König, B und C beliebig, D Bube.
9. " A Pique-Zehn, B und C beliebig, D V.
10. " D III, A XVII, B und C beliebig.
11. " A Carreau-Bube, B und C beliebig, D König.
12. " D Treff-König, A I.

A und D haben still Balat gemacht und schreiben 24 (Solo-Balat) + 8 (angesagte Troule) + 8 (angesagter Pagat) + 4 (alle vier Könige) = 44 Points.

Im Talon: Carreau-Cavall, Aß, Zwei, Pique-Sieben, Treff-Acht, Coeur-Zwei. D hätte bei dieser

Vertheilung nicht nur einen Dreier, sondern auch einen Solo=Dreier (sammt Troule) gewonnen.

8. Gewonnener Dreier mit Troule und Pagat.

A: XX, XII, XI, IX, VIII, VII, VI, Carreau=Cavall, Pique=König, Coeur=Cavall, Aß, Bier.

B: X, III, II, zwei Pique, drei Carreau, zwei Treff, zwei Coeur.

C: Skis, XXI, XIX, XVII, XVI, XV, XIII, V, Carreau=König, Treff=König, Sieben, Coeur=Bube.

D: IV, zwei Pique, zwei Coeur, vier Treff, drei Carreau.

A will rufen, B paßt, C sagt einen Dreier, A und D passen nun.

C kauft XVIII, I, Pique=Sieben, legt Pique=Sieben, Treff=Sieben, Coeur=Bube und sagt Troule, Pagat an. Im gegnerischen Talon: XIV, zwei Pique=Skartinel.

A hat sich jedenfalls als den Stärksten zu betrachten und spielt daher seine längste Farbe, also Coeur an.

1. Stich A Coeur, B Coeur, C V, D Coeur.
2. " C XIX, D IV, A XX, B II.
3. " A Coeur, B Coeur, C XIII, D Coeur.
4. bis 9. Stich C holt mit Skis, XXI, XVIII, XVII, XVI, XV die 6 Tarot des A, dann:
10. Stich C Carreau=König.
11. " C Treff=König.
12. " C Pagat.

C hat sein Spiel mit 68 gegen 2 gewonnen und schreibt 10 + 8 (Troule ang.) + 8 (Pagat ang.) + 4 (alle 4 Könige) = 30 Points.

9. Beispiel eines verlorenen Dreiers mit angegagter und verlorener Troule.

A: XX, XIX, XVIII, XVI, XV, VII, VI, IV, Carreau=Bube, Zwei, Drei, Treff=Bube.

B: Skis, XXI, XVII, XIV, VIII, II, I, Carreau=Aß, Pique=König, Neun, Treff=Zehn, Neun.

C: X, IX, Treff=König, Cavall, Sieben, Carreau=Dame, Cavall, Pique=Dame, Acht, Coeur=Cavall, Bube, Drei.

D: XIII, XII, V, III, Treff=Acht, Coeur=König, Dame, Aß, Zwei, Vier, Pique=Cavall, Bube.

A will rufen, B sagt einen Dreier, A, C und D passen. B kauft Carreau=König, Vier, XI, legt seine zwei Treff, sowie Pique=Neun und sagt die Troule an. Im gegnerischen Talon: Treff=Dame, Pique=Zehn und Sieben.

A spielt Treff an, obwohl er mehr Raison hätte Carreau zu bringen, da er fünf Carreau gesehen hat, der gekaufte König also wahrscheinlich von einem seiner Freunde gestochen wird. Da aber die Troule angesagt wurde, spielt er Treff, welches für B der einzige „Weg“ ist, um seinen Pagat heimzubringen, in der Hoffnung, daß dieser denselben gleich beim ersten Stich,

namentlich in zweiter Hand, nicht zugeben werde. Und in der That geht B nicht auf Treff mit dem Bagat, da er sich vorgenommen hat, nur auf Coeur zu „laufen“, weil er kein einziges Blatt dieser Farbe gesehen hat und daher diesen „Weg“ für den sichersten hält, wogegen er sich auf Treff schon deshalb nicht traut, da er drei Blatt davon gesehen hat und daher einen der Gegner Treff stark vermuthet.

1. Stich A Treff-Bube, B VIII, C Sieben, D Acht.
2. „ B Carreau-König, C Cavall, D III, A Drei.
3. „ D Pique-Bube, A IV, B König, C Dame.
4. „ A VI, B XIV, C IX, D XIII.

Da A sieht, daß B mehrere Carreau hat — denn sonst hätte dieser den König nicht ausgespielt — und daher diese Farbe selbst bringen wird, spielt er Tarok, damit seine Freunde bald ans „Schmieren“ kommen.

5. „ B Carreau-Bier, C Dame, D XII, A Zwei.
6. „ D V, A XV, B XVII, C X.

D muß jetzt Tarok nachspielen, da A es angezeigt hat.

7. „ B Carreau-Aß, C Treff-König, D Coeur-König, A Carreau-Bube.

Hier sieht man, wie klug es von A war, im zweiten Stiche nicht den Carreau-Buben zugeben, da er jetzt, wenn er nicht „geschunden“, nur noch die Drei oder Zwei in Händen, B also mit dem Aß diesen Stich ge-

macht und dadurch zwei Könige erlangt hätte.

8. Stich A XX, B II, C Treff=Cavall, D Coeur=Dame.

9. " A XVIII, B I, C Coeur=Cavall, D Pique=Cavall.

B sieht jetzt, daß er keinen Weg mehr für den Pagat hat, und giebt ihn daher gleich zu.

10. " A XVI, B Stis, C Pique=Acht, D Coeur=Vier.

11. " B XXI, C Coeur=Drei, D Zwei, A VII.

12. " B XI, C Coeur=Bube, D Aß, A XIX.

B zählt 17 Augen in seinen Stichen, A, C und D dagegen 53, haben also das Spiel gewonnen und schreiben, da sie den Pagat gefangen, B also die angesagte Troupe nicht gemacht hat und weil sie außerdem die 4 Könige erlangt haben, je 22 Points.

Der Dreier wurde hauptsächlich deshalb verloren, weil A, der Starke, drei Carreau mit dem Spieler gemeinsam hatte und dadurch sehr in Tarok geschont wurde, während die Schwachen bald zum „Schmieren“ kamen. Außerdem war es für B sehr ungünstig, daß der Starke vor ihm saß und so die anderen Gegner hinter ihm öfters schmieren konnten, wie z. B. im 8. und 9. Stich.

Wir wollen nun im folgenden Beispiele zeigen, daß B bei einer günstigen Vertheilung mit genau demselben Blatt und Kauf sein Spiel gewinnen kann.

10. Beispiel eines gewonnenen Dreiers mit angelegter und gemachter Troule.

A habe: XVI, IX, VI, V, Coeur=Bube, Bier, Treff=König, Bube, Sieben, Carreau=Bube, Zwei, Pique=Cavall.

B siehe Beispiel 9.

C: XX, XIX, XVIII, XV, XIII, X, Carreau=Dame, Coeur=König, Dame, Aß, Pique=Bube, Treff=Acht.

D: XII, VII, IV, III, Coeur=Cavall, Zwei, Drei, Treff=Cavall, Carreau=Cavall, Drei, Pique=Dame, Acht.

B kauft und legt dasselbe, wie im vorigen Beispiele und sagt ebenfalls die Troule an.

Vortheilhaft ist es hier für B, daß der Starke (C) hinter ihm sitzt, so daß er (B) die meisten Stiche als Letzter machen und nicht in die Mitte genommen werden kann, wodurch er seine Stecher sehr schont.

1. Stich A Pique=Cavall, B König, C Bube, D Acht.
2. " B Carreau=König, C Dame, D Drei, A Zwei.
3. " B Carreau=Bier, C X, D Cavall, A Bube.
4. " C Coeur=Aß, D Drei, A Bier, B II.
5. " B Carreau=Aß, C XIII, D III, A V.
6. " C Coeur=Dame, D Zwei, A Bube, B VIII.
7. " B XI, C XV, D IV, A VI.
8. " C Coeur=König, D Cavall, A XVI, B XVII.
9. " B Stis, C XVIII, D VII, A IX.
10. " B XXI, C XIX, D XII, A Treff=Sieben.

11. Stich B XIV, C XX, D Pique=Dame, A Treff=König.

12. " C Treff=Acht, D Cavall, A Bube, B I.

B zählt diesmal 51 Augen, während die drei Gegner es nur auf 19 gebracht haben. Da B die angesagte Troule und den stillen Pagat gemacht hat, schreibt er 22 Points, gerade so viel, wie seine Gegner im vorigen Beispiel geschrieben haben, trotzdem er mit demselben Blatt, demselben Kauf und derselben Lage gespielt hat. Man entnimmt also aus diesen beiden Beispielen den namentlich beim Dreier zur Geltung kommenden eminenten Einfluß einer günstigen oder ungünstigen Vertheilung.

11. Beispiel eines gewonnenen Solo=Dreiers.

A: XX, XIV, XI, VIII, VI, Treff=Bube, Zehn, Acht, Pique=Bube, Zehn, Coeur=Zwei, Drei.

B: Skiz, XXI, XIX, XVIII, XV, XIII, XII, VII, III, Carreau=König, Cavall, Aß.

C: XVI, IX, V, II, Treff=König, Dame, Neun, Coeur=Cavall, Pique=König, Acht, Carreau=Dame, Vier.

D: X, I, Coeur=König, Dame, Bube, Aß Vier, Treff=Cavall, Sieben, Carreau=Zwei, Pique=Dame, Neun.

A will rufen, B spielt einen Solo=Dreier, A läßt ihn gut sein.

A betrachtet sich mit 5 Tarok mit Recht als den Starken.

1. Stich A Treff=Acht, B III, C Neun, D Sieben.
2. " B Carreau=König, C Vier, D Zwei, A VI.
3. " A Treff=Zehn, B XV, C König, D Cavall.
C giebt den König zu, in der Hoffnung,
daß D den XV stechen werde.
4. " B Carreau=Asß, C Dame, D I. A VIII.
Jetzt hat A nur drei, während C noch vier
Tarof hat, letzterer ist also stärker als A,
weil er die Carreau mitgehabt hat. Darum
ist es gut, daß C noch Treff hat, da A
damit fortgesetzt forcirt.
5. " A Treff=Bube, B XVIII, C Dame, D X.
6. " B Stis, C II, D Coeur, A XI.
7. " B XXI, C V, D Coeur, A XIV.
8. " B XIX, C IX, D Coeur=König, A XX.
9. " A Pique=Zehn, B VII, C Acht, D Neun.
10. " B XIII, C XVI, D Pique=Dame, A Pique=
Bube.
11. " C Pique=König, D Coeur=Bube, A Coeur=
Zwei, B XII.
12. " B Carreau=Cavall, C Coeur=Cavall, D Coeur=
Dame, A Coeur=Drei.

B riskirt zwei Tarof im Talon, sonst hätte er im 10. Stich nicht den XIII schlagen dürfen.

Im Talon: Pique=Sieben, IV, Carreau=Drei, Pique=Cavall, Carreau=Bube, XVII.
B zählt 41 Augen, hat also den Solo=

Dreier gewonnen und schreibt, da die Gegner sowohl ein Troulestück als auch einen König haben, einfach 20 Points.

Wir wählen für das nächste Beispiel (verlorener Solo=Dreier) dasselbe Blatt des Spielers, nur mit dem Unterschiede, daß die Vertheilung eine wesentlich andere und namentlich der Talon von größerer Augenzahl ist. Dagegen wird der in diesem Beispiele gestochene Carreau-König durchgehen.

12. Beispiel eines verlorenen Solo=Dreiers.

A: VIII, I, Treff-König, Cavall, Neun, Carreau-Zwei, Pique=Dame, Bube, Acht, Coeur=Bube, Aß, Vier.

B: (siehe Beispiel 11).

C: XX, XVII, XVI, XIV, XI, X, IX, Carreau-Dame, Bube, Drei, Coeur=Zwei, Pique=Zehn.

D: VI, II, Carreau=Bier, Pique=Neun, Sieben, Coeur-König, Cavall, Drei, Treff=Bube, Zehn, Acht, Sieben.

A will rufen, B Solo=Dreier, A paßt.

A spielt sich natürlich schwach aus, also Carreau:

1. Stich A Carreau=Zwei, B König, C Drei, D Bier.
2. " B Carreau=Aß, C Bube, D II, A I.
3. " D VI, A VIII, B XII, C IX.

D spielt seinen letzten Tarok aus, um auf die Carreauforce des B schon schmieren zu können.

4. Stich B Carreau=Cavall, C Dame, D Coeur-König,
A Treff-König.
Mit diesem Stiche hat die Gegenpartei
schon gewonnen.
5. " C Pique=Zehn, D Sieben, A Acht, B III.
6. " B XVIII, C XX, D Coeur=Cavall, A Pique=
Dame.
7. " C Coeur=Zwei, D Drei, A Vier, B XIII.
8. " B VII, C X, D Treff=Bube, A Treff=Cavall.
9. " C XVI, D Pique=Neun, A Pique=Bube,
B XV.
10. " C XIV, D Treff=Sieben, A Treff=Neun,
B XIX.
11. " B Skis, C XI, D Treff=Acht, A Coeur=Kf.
12. " B XXI, C XVII, D Treff=Zehn, A Coeur=
Bube.

Man beobachte das Spiel zwischen B und C im 7. bis 10. Stich. Im 7. sticht B mit dem XIII, damit er mit dem VII den C zum Stechen zwingt; wenn nun C seinen kleinsten Tarok, also den XI nachbrächte, würde B „Rest“ machen, da er den XI mit dem XV nimmt und dann Skis, XXI, XIX als majore Tarok die Situation behaupten. Da C aber den XVI (9. Stich) ausspielt, muß B noch einen Stich abgeben, er thut dies gleich jetzt, da auf diesen wenig geschmiert wurde, weil die beiden Schwachen

in der Mitte saßen; ein solches Nachlassen des Stiches, um nachher Rest zu machen, nennt man „sachiren“ und kommt namentlich häufig vor, wenn Jemand den Mond fangen will.

Die drei Gegner haben ohne Talon 34 Augen, im Talon liegen Pique-Cavall, V, Treff-Dame, Pique-König, Coeur-Dame, IV, also noch 14, macht zusammen 48 Augen, B hat also nur 22, daher den Solo-Dreier verloren. Die Gegner schreiben je 20 Points. Hätte B nur einen Dreier gespielt, so würde er (mit 39 Augen) gewonnen haben, da er Pique-König gekauft, Coeur-Dame, Carreau-Cavall und Aß gelegt hätte.

Das Tappen.

Einleitung.

§ 1. Die zwei Tapperarten.

Das Tappen oder der Tapper, auch „Dreier“ genannt, ist ein Tarockspiel für drei Personen. Je nachdem man nun mit der vollständigen Tarockkarte (siehe Königrüfer § 1), also mit 54, oder nur mit 42 Blatt spielt, zerfällt dieses Spiel in den Tapper mit Startineln

und in den ohne Skartinesn. Im letzteren Falle werden nämlich in den rothen Farben die Zwei, Drei und Vier, in den schwarzen die Neun, Acht und Sieben entfernt. Man spielt dann also mit $54 - 12 = 42$ Karten, in welchen die 22 Tarok und von jeder Farbe fünf Blätter enthalten sind. Wir werden im Folgenden beide Tapperarten behandeln, und zwar so, daß wir das Spiel mit 54 Karten zuerst berücksichtigen und bei dem anderen nur die von diesem abweichenden Regeln besprechen werden.

§ 2. Die Grundprincipien des Spieles.

Es sind dies genau dieselben wie beim Königrüfer. Farbe muß auf Farbe, Tarok auf Tarok und auf die Karte Farbe ebenfalls Tarok fallen. Auch über „Renonce“ gelten dieselben Bestimmungen (siehe § 2 des Königrüfers).

§ 3. Das Zählen.

Gezählt wird beim Tapper genau so wie beim Königrüfer. Nur ist es hier einfacher, da jeder Stich aus drei Karten besteht, also je eine Lage bildet. Zum Gewinn einer Partie gehören auch beim Tappen mit 54 Karten 36 Augen. Haben beide Parteien 35 Augen in den Stichen, so hat die Gegenpartei gewonnen. Beim Tapper ohne Skartinesn jedoch fallen zwölf Blatt weg, die Summe aller Augen des Spieles beträgt daher nur 66, in Folge dessen ist hier eine Partie schon

mit 34 und von Seiten der Gegenpartei mit 33 Augen gewonnen.

§ 4. Bestimmung der Plätze.

Diese geschieht entweder auf dieselbe Weise wie beim Königrüfer oder jeder Theilnehmer setzt sich auf einen beliebigen Platz und es giebt derjenige zuerst, welcher die dem Rang nach höchste Karte aus dem verdeckt aufgelegten Spiele zieht. Hier ist zu erwähnen, daß am Tapper auch vier Personen theilnehmen können, wobei jedoch stets nur drei an einer Partie theilheilig sind, während der Vierte so lange „sitzt“. Dieser Vierte ist der jeweilige Kartengeber. Er verliert und gewinnt mit der Gegenpartei.

§ 5. Das Kartengeben.

Der Geber hat gründlich zu mischen und links abheben zu lassen. Nehmen vier Personen am Tapper Theil, so hebt der vis-à-vis Sitzende ab. Die ersten sechs Karten werden in den Talon gelegt und die übrigen 48, respective 36 in Lagen zu je acht, respective sechs an die drei Spieler vertheilt, und zwar so, daß der rechts vom Geber Sitzende die erste Lage erhält. Dieser hat die Vorhand und spielt auch aus. Wurde geklopft, so kann die Vorhand bestimmen, ob sie ihre Karten zu 8 oder 16, respective 6 oder 12 und welche 16, respective 12, die ersten, zweiten oder letzten haben will. Nach ihr hat auch der zweite Spieler dieses Wahlrecht, im Falle die Vorhand sich dafür entschieden hatte, alle

Karten auf einmal zu nehmen. Hat der Kartengeber „vertheilt“, so zahlt er an Jeden 2 Points Strafe und muß noch einmal geben. Wenn Jemand fälschlich gegeben hat, wird zusammengeworfen. Hat einer der Spieler gar keinen Tarok erhalten, so ist die Austheilung ungiltig und der Kartengeber muß neuerdings austheilen.

§ 6. Das Licitiren und die Spielarten.

Wie erwähnt nehmen an jeder Partie drei Personen Theil, unter diesen ist stets ein Hauptspieler und zwei Gegenspieler. Der erstere muß, um sein Spiel zu gewinnen 36, respective 34 Augen zusammenbringen; haben beide Parteien 35, respective 33 Augen, so haben die Gegner gewonnen. Im Allgemeinen nun ist immer Derjenige der Hauptspieler, welcher das beste Blatt hat, da er naturgemäß am höchsten licitiren wird; und wer das höchste Angebot gestellt hat, der wird eben Hauptspieler. Wenn also Jemand 16 Tarok hat, während die beiden anderen nur je drei besitzen, so wird er jedenfalls spielen und diese werden passen. Nun ist aber die Vertheilung der Tarok und Honneurs gewöhnlich eine ziemlich gleichmäßige und es werden daher oft zwei oder gar alle drei Theilnehmer ein Spiel riskiren zu können glauben und dies durch das sogenannte Licitiren zum Ausdruck bringen.

Nachdem ausgetheilt ist, hat die Vorhand A sich zuerst zu erklären; glaubt sie ein Spiel allein gegen

zwei gewinnen zu können, so sagt sie „einmal“ oder „einen Dreier“. Passen nun die beiden anderen, B und C, so hat A das Recht des Kaufes erlangt. Er deckt zunächst die drei oberen Karten des Talons auf und nimmt sie, falls er damit zufrieden ist, in sein Blatt auf, legt dafür drei andere weg, und spielt nun gegen B und C. Die andere Talonhälfte wird gar nicht angesehen und zählt den Gegnern. Dieses Spiel gilt ein Point. Ist A jedoch mit den drei oberen Karten nicht einverstanden, so deckt er auch die drei unteren auf. Nimmt er diese, so zählt das Spiel 2 Points. Findet er dagegen, daß die oberen Blätter eigentlich doch noch besser sind, so kann er sie noch immer wählen und dann gilt das Spiel 3 Points. Da man heutzutage immer gleich beide Talonhälften aufdeckt, so fällt das Spiel zu 1 Point ganz weg und der Dreier, respective Einmalige, zählt entweder 2 oder 3 Points. Hat A gepaßt, B einen Dreier gesagt und C ebenfalls gepaßt, dann spielt B, und zwar ebenfalls zu 2 oder 3 Points. Im entsprechenden Falle ebenso C.

Sagt A einen Dreier, während B (oder C) ebenfalls ein gutes Blatt hat, so sagt dieser einen „Unteren“, d. h. er will auch spielen; aber da er nicht Vorhand hat, kann er nur ein höheres Spiel als A ansagen. Dieser paßt nun entweder oder nimmt sein Recht in Anspruch, den „Unteren“ oder „Zweimaligen“ selbst zu spielen. Wenn A paßt, B einen „Dreier“ und C einen „Unteren“ sagt, so hat B wieder das Vorrecht,

den Unteren zu „halten“. Beim Unteren werden zuerst die drei unteren Talonblätter aufgedeckt; nimmt man diese ohne die oberen anzusehen, so zählt dies 2 Points. Deckt man jedoch auch diese auf und wählt sie, so zählt das Spiel 3 Points, geht man wieder zu den unteren zurück, so spielt man zu 4 Points. Auch hier, wie bei den höheren Spielen werden gewöhnlich beide Talonhälften gleichzeitig aufgedeckt.

Hat A einen Dreier, B einen Unteren gesagt, A diesen gehalten, so kann B noch weiter treiben und auf einen „Dreimaligen“ invitiren. Dies kann auch C thun, wenn B den Unteren gesagt und A ihn „ausgelassen“ hat. Beim „Dreimaligen“ werden wieder die obersten drei Blätter des Talons aufgedeckt und werden sie gleich genommen, ohne die anderen drei anzusehen, so zählt das Spiel 3 Points. Nimmt man die unteren, so spielt man zu 4, und geht man auf die oberen zurück, zu 5 Points.

Schließlich kann die Hinterhand, wenn die Vorhand den „Dreimaligen“ gehalten hat, noch einen „Viermaligen“ sagen. Hier werden wieder die unteren Talonblätter zuerst besehen, woraus sich ein vierwerthiges Spiel ergibt; wenn man auch die oberen aufdeckt, so gilt das Spiel mit diesen 5, und geht man auf die unteren zurück, 6 Points.

Also man hat:

Das einmalige Spiel zu (1), 2 und 3 Points
 „ zweimalige „ „ (2), 3 „ 4 „

Das dreimalige Spiel zu (3), 4 und 5 Points.

„ viermalige „ „ (4), 5 „ 6 „

Passen alle Theilnehmer, so wird zusammen-
geworfen und die Vorhand schreibt 2 Points, worauf
der Nächste giebt.

Außerdem giebt es beim Tapper auch ein Spiel
ohne Kauf, wobei der ganze Talon den Gegnern zählt,
es ist dies das Solo. Dies überbietet noch den „Vier-
maligen“. Wenn also A einen Dreier gesagt, B bis
zum Viermaligen licitirt und A gehalten hat, so kann
B noch ein Solo ansagen; A hat aber das Recht Solo
selbst zu spielen. Gewöhnlich jedoch wird das Solo
ohne vorhergegangenes Licitiren gemeldet, da natürlich
dazu ein besonders gutes Blatt gehört und es bei
ungünstiger Vertheilung schwer zu gewinnen ist.

Das Licitiren muß immer schrittweise vom min-
desten bis zum höchsten Spiele, darf also nicht sprung-
weise geschehen. Ebenjowenig darf ein Spieler sein
Angebot, welches er behalten hat, überbieten, also z. B.
nachdem ihm der Untere geblieben ist, einen Dreimaligen
oder gar ein Solo spielen.

A. Das Tappen mit 54 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 7. Die Raison des Licitirens und Haltens.

Bei diesem Spiele kommt es sehr auf die Honneurs,
also auf die Troule und die Könige an. Wenn man

die Durchschnittszahl von Tarok, also sieben, hat; darunter etwas von der Troule und einige höhere Stecher, so unterwerfe man zunächst seine Farben einer genauen Prüfung; hat man keinen König und ist keine Farbe skart, so wird man nicht spielen. Wenn man dagegen einen oder zwei Könige hat, eine Farbe skart ist oder zwei oder drei einzelne Karten einer Farbe hat, die man eventuell verlegen kann, ist man mit einem Worte in der Lage, nach einem einigermaßen günstigen Kaufe die Karte so zu reinigen, daß man in jeder Farbe Stiche zu machen im Stande ist, so sage man einen Dreier.

Besser muß das Blatt beschaffen sein, wenn man einen Unteren sagen will, weil man, nachdem die Vorhand schon einen Dreier gesagt hat, auf eine ungünstige Vertheilung, sowie auf einen schlechten Kauf rechnen muß. Hat man circa 8 bis 9 Tarok, ein Troulestück, Könige und ist eine Farbe skart, so kann man schon einen Unteren riskiren. Hält die Vorhand, die natürlich ein ähnliches, wenn nicht besseres Blatt haben muß, den Unteren, so schweige man und licitire nicht höher, da es Sitte ist, daß die Vorhand, sobald sie einen Unteren gehalten hat, Alles hält; man würde also nur das Spiel vertheuern und hat durchaus nicht die Gewißheit, es dem Spieler abzugewinnen. Glaubt man dagegen diese zu haben, so licitire man natürlich bis zum Viermaligen, um das Spiel im eigenen Interesse zu erhöhen; in diesem Falle muß man etwa 8 bis 10 Tarok,

darunter einen von der Troule, sowie viele hohe Stecher haben und circa zwei Farben stark sein, außerdem darf man selbst nicht zu hohe Schmierkarten haben, da diese gewöhnlich alle der Spieler erhält, während es natürlich sehr gut ist, wenn der Mitgegner, der selbstverständlich nur wenig Tarot haben wird, im Besitze einer starken Schmier steht. Allerdings kann es Einem passieren, daß die Vorhand ein ähnliches Blatt hat und, falls man bis zum Viermaligen licitirt, diesen ausläßt, man also selbst aufgefessen ist und das Spiel verlieren wird.

Hat man ein sehr starkes Tarotblatt, circa 12 Stück, so sind die Farben mehr Nebensache, da man sich jedenfalls günstig wird verlegen können. Ebenso vertreten eine große Anzahl hoher Stecher, etwa von XX bis XV geschlossen, den Mangel eines Troulestückes.

Mehr über diesen Punkt zu sagen, halten wir für unnöthig, jeder Spieler wird durch die Praxis sehr bald die Stärke seines Blattes beurtheilen lernen. Nur sei hier vor einem allzu kühnen Licitiren, sowie vor einem allzu großen Vertrauen auf den Kauf gewarnt, da das Spiel sonst leicht einen hasardmäßigen Anstrich erhält.

Hier ist noch zu bemerken, daß das zweifache Spiel in den meisten Gesellschaften gar nicht erst gespielt, sondern gleich als gewonnen aufgeschrieben wird, ausgenommen, wenn etwas vom Spieler angesagt wurde.

§ 8. Das Kaufen.

Wenn also Jemand durch sein höchstes Angebot, das von beiden Seiten gut geheissen wurde, zum Hauptspieler geworden ist, kauft er. Nun sind die 6 Karten des Talon häufig so vertheilt, daß in jeder Hälfte etwas Begehrenswerthes liegt, es hängt nun viel davon ab, daß man das Richtige kauft. Es lassen sich darüber keine Normen aufstellen, da es lediglich von dem zu verbessernden Blatte abhängt, welcher Talontheil der schönere ist. Zunächst giebt man immer den Honneurs den Vorzug, liegt kein solches, so pflegt man nach der größeren Tarokzahl zu greifen, ist diese in beiden Hälften gleich, so wählt man die, in der sich solche Farben befinden, von denen man den König in der Hand hat, oder doch eine größere Anzahl von Blättern. Außerdem sucht man den Gegnern so wenig wie möglich liegen zu lassen.

§ 9. Das Verlegen.

Nach dem Kauf hat der Hauptspieler, wie gesagt, drei Karten zu verlegen, die zu seinen Gunsten zählen. Im Princip wird man alle Farben verlegen, in denen man nicht den König hat, da man sonst den Gegnern zu viel Augen abgeben müßte. Da sich dies jedoch in den seltensten Fällen ganz durchführen läßt, so behalte man sich unter den sogenannten Fehlfarben entweder solche, in denen man sehr viele Blätter in Händen hat, die den Gegnern also Tarok kosten, oder

solche, von denen man die einfach, womöglich nur mit einem Cavall besetzte Dame hat, denn auf diese ist gewöhnlich ein Stich zu rechnen. Ebenso macht man mit König und Dame gewöhnlich 2 Stiche, wenn sie nicht zu stark (höchstens zu viert) besetzt sind. Außerdem suche man möglichst viel Augen zu verlegen.

Damen, deren Könige im anderen Talon liegen, wird man natürlich nicht verlegen, da sie ja eben so gut wie der König, nämlich major sind.

Könige darf man nicht verlegen, unbedeutende Tarok nur dann, wenn man sonst nichts wegzulegen hat, in welchem Falle man sie vorerst den Gegnern zeigen muß. Hat der Spieler zu viel oder zu wenig verlegt, so gilt das Spiel als verloren.

§ 10. Die Honneurs.

Die Honneurs zählen hier, im Gegensatze zum Königrüfer, in der Hand, und zwar die Troule und die 4 Könige je zwei, und außerdem 2 von der Troule, die sogenannten „Köpfe“, 1 Point. Es bleibt sich hierbei ganz gleich, ob diese Honneurs auch alle in den eigenen Stichen vorkommen, sie kommen ebenso zur Geltung, wenn sie der Gegner auch alle abgefangen hat. Wenn sie einer der Gegenspieler in der Hand gehabt hat, so schreibt er sich den dafür festgesetzten Preis allein auf, ohne seinen Partner daran theilnehmen zu lassen und ohne Rücksicht auf den Gewinn oder Verlust der Partie. Die Höhe des betreffenden Spieles ist ebenfalls ohne

Einfluß auf den Preis der Honneurs. Vor dem Spiele brauchen die Honneurs nicht angesagt zu werden. Mondfang zählt nichts.

In vielen Gesellschaften besteht die Gepflogenheit, daß der Besitzer der Troule oder der Köpfe einen Dreier anbieten muß, um diese Honneurs bezahlt zu erhalten. Sie werden ihm also nicht honorirt, wenn er „weiter“ gesagt hat, ehe ein vor ihm sitzender Spieler ein Angebot zu spielen gestellt hat.

§ 11. Pagat-Ultimo.

Jeder Theilnehmer an einer Partie, der den Pagat in Händen hat, muß sein Blatt prüfen, ob er denselben zum Schlusse freispielen, also ultimiren kann. Gewöhnlich wird diese Operation nur vom Hauptspieler ausgehen, obwohl es auch hie und da vorkommt, daß einer der Gegner Pagat-Ultimo macht, in welchem Falle auch dessen Partner honorirt werden muß. Man kann den Pagat still ultimiren, was ohne Rücksicht auf die Höhe des Spieles 2 Points zählt, oder man kann ihn auch ansagen und gewinnt oder verliert dann 4 Points, je nachdem man ihn gemacht oder die Gegner ihn aufgehalten haben. Spielt man still auf Ultimo und findet, daß man ihn nicht wird machen können, so gehe man noch rechtzeitig mit dem Pagat nach Hause oder werfe ihn im vorletzten Stiche ab, da man sonst die Ersatzstrafe von 2 Points zahlen muß. Wenn er angesagt wurde, muß man ihn natürlich unter jeder Bedingung bis zum Schlusse aufheben.

Zum Ansagen des Pagat-Ultimo gehören circa 10 bis 12 Tarok, darunter 4 bis 5 hohe Stecher; außerdem ist es gut, wenn man eine starke Forcesarbe, 5 bis 6 Blatt derselben Farbe hat, da man den Gegnern damit Tarok entreißt. Wenn in der anderen Talonhälfte Tarok liegen geblieben sind, ist es natürlich leichter, den Pagat zu machen; andererseits muß man um so stärker sein, wenn gar kein Tarok liegt, sich also alle übrigen in den Händen der Gegner befinden. Außerdem berücksichtige man, ob man Auspieler ist oder nicht; im ersteren Falle kann man gleich durch Tarokschlagen die Gegner schwächen; wenn dagegen einer derselben in Vorhand ist, so wird er eine Farbe bringen, die der Pagatist stark ist, die ihn also gleich in Tarok schwächen wird. Das Nähere über den Gang des Spieles und Gegenspieles bei Pagat siehe im II. Theil.

§ 12. Der Valat.

Alle 16 Stiche machen, nennt man „Valat“ machen. Ganz wie beim Königruser ist dafür ein bestimmter Preis ausgesetzt, der unabhängig ist von der Höhe des Spieles und 12 Points beträgt. Die Honneurs zählen beim Valat wie gewöhnlich. Angefagter Valat gilt 24 Points.

Um den Valat ansagen zu können, muß man natürlich die nöthige Anzahl der von oben geschlossenen Stecher, also etwa 12 Tarok, darunter von Stis bis

XVII und außerdem geschlossene Farben haben. Hat man einen stark besetzten König und ist nicht in Vorhand, so ist es riskant, Balat anzusagen, da ja der erste Gegner diese Farbe anspielen und der zweite sie stark sein kann.

Cap. II. Das Solo.

§ 13. Die Raison, Solo zu spielen.

Da man bei Solo nicht den wichtigen Vortheil des Kaufes hat, so muß das Blatt schon von vornherein so beschaffen sein, wie sonst die Karte des Hauptspielers erst nach dem Kauf und dem Verlegen zu sein pflegt. Außerdem muß das Soloblatt noch einen besonderen Vorzug haben, z. B. statt eines zwei Troulestücke, eine erhöhte Anzahl von Tarok und hohen Stechern, da ja der ganze Talon den Gegnern zählt, der Solist also seine 36 Augen allein durch seine Stiche zusammenbringen muß.

Nach dem Gefagten muß der Solist etwa im Besitze stehen von 10 bis 12 Tarok, darunter zwei von der Troule sowie vier bis fünf hohe Stecher, von einem oder zwei Königen und muß eine oder zwei Farben stark sein.

In der Vorhand Solo zu spielen, ist etwas riskant, da die beiden anderen Theilnehmer sich nicht erklärt haben, man also nicht weiß, wie die Vertheilung sein wird. Es ist eben nicht gestattet, erst einen Dreier zu sagen und wenn die andern passen, dann

Solo zu spielen, sondern man muß dies sogleich erklären. Etwas Anderes ist es, wenn die Mittel- oder Hinterhand bis zum Viermaligen licitirt und die Vorhand gehalten hat, dann kann der Licitant noch Solo ansagen, welches aber die Vorhand auch selbst spielen kann. Solche Fälle sind natürlich sehr selten und kommen höchstens bei sehr leichtsinnigen Spielern vor. Am sichersten ist das Solo, wenn man es in Hinterhand ansagt, nachdem die Vor- und Mittelhand gepaßt hat, denn dann kann man immer auf eine gute Vertheilung rechnen.

§ 14. Die Berechnung des Solo.

Das Solo gilt 8 Points. Die Honneurs zählen doppelt. Ebenso der Pagat-Ultimo. Also Solo mit der Troule und angesagtem Pagat gilt 20 Points. Solo-Balat zählt 24, angesagt 48 Points.

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 15. Das Tarokzählen.

Auch beim Tapper ist das Tarokzählen von der größten Bedeutung, namentlich wenn der Spieler auf Pagat spielt. Außerdem beobachte man genau die einzelnen Stecher, jeder von ihnen spielt hier eine Rolle, man muß stets wissen, welcher major ist, nur so wird man gegen Schluß der Partie, wo es am meisten darauf ankommt, im Stande sein, vortheilhaft zu operiren.

§ 16. Das Hauptspiel.

Bei einem mittelstarken Blatt suche der Spieler zunächst stets seine langen Farben loszuwerden, hat er z. B. fünf Coeur, so spiele er sie der Reihe nach ab, denn wenn er gleich zu tarokiren anfängt, so wird vielleicht einer der Gegner bald austarokirt sein, so daß er dann auf die fünf Coeur wird schmieren können, während er leere Tarok zugeben muß, wenn die Coeur gleich kommen. Etwas Anderes ist es, wenn der Spieler in Tarok sehr stark ist und etwa fünf majore Coeur vom König bis zum Cavall geschlossen hat, dann wird er natürlich erst die Gegner austarokiren und zuletzt in Coeur fünf Stiche machen, da die drei fehlenden Blätter dieser Farbe auf König, Dame, Cavall sicher fallen müssen.

Hat der Spieler Pagat angefangt, so fange er mit mittleren Tarok zu spielen an, hat er die Gegner etwas geschwächt, so trenne er sich von seiner Forcesfarbe, hüte sich dagegen, sich ganz auszutarokiren, da der Pagat sonst leicht blankirt und von den Gegnern durch ihre Forcesfarbe herausgetrieben werden kann.

Blanke Könige spielt man bei starkem Blatt gewöhnlich nicht aus, bei schwachem ist es eher zu empfehlen, da man dadurch oft die Dame der Gegner bekommen kann, welche sie ausspielen werden, in der Meinung, daß der König besetzt war.

Hat man einen König zu sechen, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß er durchgehen wird, da eben

jeder Gegner ein Blatt dieser Farbe haben müßte; man wird daher im Zweifel sein, ob man ihn ausspielen soll. Dies hängt nun davon ab, ob man sehr stark in Tarok ist oder nicht, im ersteren Falle riskire man den König nicht, sondern forcire den Gegner öfter mit den Skartineln dieser Farbe und spiele sich den König zum Schlusse frei, ist man dagegen nicht besonders gut bestellt, so spiele man den König immerhin aus; geht er durch, so hat man jetzt eine wunderschöne Forcefarbe, wird er gestochen, so hat man den Trost, daß er so wie so nicht zu retten war.

Bei dieser Tapperart spielt das sogenannte Schinden eine große Rolle. Wir haben dieser Operation schon beim Königrüser (§ 8) gedacht und sie nur in gewissen Fällen empfohlen. Hier jedoch hängt von einem geschickten und glücklichen Impassiren oft der Gewinn einer Partie ab. Wenn man in einer Farbe König und Dame zu viert hat, so kann man damit zwei Stiche machen, wenn die vier ausstehenden Blätter dieser Farbe bei den Gegnern zu je zwei vertheilt sind. Auf König und Dame zu dritt oder gar nur zu zweit, sind fast immer zwei Stiche zu rechnen. Etwas Anderes ist es, wenn man in einer Farbe den König und den Buben oder Cavall hat, dann kann man, wenn man diese Farbe selbst bringt, stets nur auf einen Stich rechnen, wenn sie aber von Seiten eines Gegners angespielt wird und man sitzt in Hinterhand, so ist es meistens von Vortheil, nicht gleich mit dem König, sondern zu-

nächst mit Cavall oder Bube den Stich zu machen, in der Hoffnung, daß der König auch noch durchgehen und sogar die Dame fangen werde. Hat man König und Cavall zu viert, so ist das Schinden nur dann empfehlenswerth, wenn man nur so eine schwache Partie retten kann, zu dritt oder gar zu zweit schinde man immer; natürlich dürfen von der betreffenden Farbe keine Blätter im Talon liegen, daher es auch bei Solo, wo man den Talon eben nicht kennt, bedeutend gewagter ist. In Mittelhand ist das Schinden viel unsicherer und meistens ohne Erfolg, denn wenn die Dame, und diese zu fangen ist ja der Hauptzweck, sich in der Hinterhand befindet, so hat man keinen Vortheil erlangt, dagegen, wenn man den König noch nach Hause bringt, auch keinen Schaden gelitten, da man eben die Dame zufolge der Constellation so wie so nicht hätte bekommen können.

Hat man zum Schlusse einer Partie nur noch lauter Tarok mit dem Skis, und einer der Gegner ebenfalls nur Tarok mit dem Mond und dieser ist Auspieler, so spiele man auf Mondfang, welcher zwar nicht wie beim Königrüser besonders honorirt wird, aber doch oft zum Gewinn einer schwachen Partie beiträgt, abgesehen davon, daß er bei Vielen als interessanter Sport sehr beliebt ist. Man muß zu diesem Zwecke aber eine erforderliche Anzahl ganz kleiner Tarok haben, damit man immer die Stecher des Gegners lachiren (darunterbleiben) kann, denn wenn

dieser z. B. den II ausspielt, so wird man stechen müssen und der Mond auf diese Weise gerettet sein, falls er zu dritt stand. Es ist daher für jeden Spieler, der im Besitze des Mondes steht, empfehlenswerth, sich einen möglichst kleinen Tarok zu reserviren.

§ 17. Das Gegenspiel.

Wie beim Königrufer ist auch hier genau zu unterscheiden, welcher der beiden Gegner der stärkere, respective schwächere ist. Der erstere hat das Gegenspiel zu leiten und der andere ihn darin nur nach Möglichkeit zu unterstützen. Hat man 6 bis 7 Tarok, so wird man sich gewöhnlich als den Starken zu betrachten haben. Sind die Tarok bei beiden Gegnern ziemlich gleichmäßig vertheilt, so ist derjenige als der starke anzusehen, der die Forcefarbe des Hauptspielers mit hat. Hauptaufgabe des Starken ist es, zu forciren, und zwar nicht nur den Spieler, sondern auch seinen Freund, damit dieser seine wenigen Tarok bald los werde und dadurch zum Schmieren komme. Der schwache Gegner spiele die von seinem Partner angezeigte Farbe, so oft er zu Stich kommt, nach, und hüte sich, diesen zu treffen, d. h. Farben, welche er aller Wahrscheinlichkeit nach stark ist, zu bringen. Daraus ergiebt sich die Regel, daß der Schwache stets nur seine kürzeste Farbe anziehen darf.

Eine weitere Regel des Gegenspieles ist die, den Spieler in die Mitte zu nehmen (Hinterhand sticht),

da er bei einem wiederholten Ausspielen einer Farbe seine höchsten Stecher opfern muß, weil er ja nicht wissen kann, ob der hinter ihm sitzende Gegner sie nicht stark ist.

Natürlich darf man diese Regel nicht so weit ausbeuten, daß der schwache Gegner, weil er zufällig vor dem Spieler sitzt, die Aufgabe des Forcirens übernimmt, sie ist nur bis zu der Grenze berücksichtigenswerth, als sie sich mit den Fundamentalregeln über die Functionen der beiden Gegner verträgt. Z. B. A der Hauptspieler habe Tarok angespielt, B gestochen, C den Pagat zugegeben. B der Starke spielt nun Treff an, C giebt zu und A sticht mit Tarok. Im dritten Stich bringt A wieder Tarok; nun ist es gut, wenn C sticht und den Treff-König, den er jetzt blank hat, nachspielt. A ist in der Mitte und muß daher, um den Treff-König zu sichern, einen sehr hohen Tarok, wenn nicht den Skis zugeben, da er ja nicht weiß, ob sich B schwach oder stark ausgespielt hat, während er dagegen den Treff-König mit seinem kleinsten Tarok bekommen hätte, wenn B wieder zu Stich gekommen wäre und die Treff selbst gebracht hätte. Da nun C jetzt schon Treff stark ist, darf B ihn nicht mehr zu Stich kommen lassen, damit er seine übrigen Treff abspielen kann, wobei jetzt noch der Vortheil vorhanden ist, daß C stets seine (höchsten) Tarok auf die Treffforce des B legen und so bald taroklos werden kann.

Die Regel des in die Mitte Nehmens ist außerdem noch in dem Falle von Bedeutung, wenn der

Hauptspieler gezwungen war, sich eine besetzte Dame zu behalten, denn dann wird er auf dieselbe keinen Stich machen, da der Gegner in Hinterhand mit dem König schinden und so die Dame fangen wird. Steht dagegen der König in Vorhand und hat diese vom König klein angespielt, so wird der Hauptspieler, der dies nicht weiß, dennoch nicht mit der Dame daraufgehen, da er den König in Hinterhand vermuthet und die Dame wird so ebenfalls (durch einen Schnitt von vorn) gefangen. Dagegen würde der Spieler auf seine Dame gewiß einen Stich gemacht haben, wenn der hinter ihm sitzende Gegner diese Farbe gebracht hätte, denn da er in Hinterhand sitzt, giebt er auf den König klein zu und macht dann mit der majoren Dame den Stich oder er bringt dieselbe, falls der König „verschunden“ (d. h. von seinem Besitzer, der ihn zu stark besetzt hatte, nicht ausgespielt, respective zugegeben) wurde, gleich nach Haus.

Das Gegenspiel bei angesagtem Pagat ist natürlich ganz dasselbe wie beim Königrüfer; wer 6 bis 8 Tarot hat, versuche denselben aufzuhalten und spiele seine längste Farbe, womöglich vom König aus, der andere Gegner schonen seinen Freund nach Möglichkeit und bringe ihm kurze Farben, namentlich blanke oder sehr schwach besetzte Könige.

Ist ein Valat zu befürchten, so seien die Gegner sehr aufmerksam auf das Abwerfen der Farben; der Hauptspieler wird häufig eine Farbe haben, in der er

einen Stich abgeben muß, er spielt aber erst alle seine Tarok ab, da er hofft, daß die Gegner sich verwerfen, d. h. gerade die Karten, auf welche sie einen Stich gemacht hätten, abwerfen werden. Nehmen wir an, A habe 14 Tarok, Treff-Dame und Cavall; er schlägt die Quart-Major, auf welche alle Tarok der Gegner fallen und spielt nun auf Abwerfen des Treff-Königs, fällt dieser, so macht er Balat. Nun kann es vorkommen, daß einer der Gegner in den drei letzten Karten noch drei Könige in der Hand hat, also im 14. Stich nicht weiß, welchen er abwerfen soll, da kann es leicht der Zufall wollen, daß er gerade den Treff-König hergiebt und dem A so zum Balat verhilft. Dies zu vermeiden, zähle man genau die gefallenen Karten jeder Farbe und berechne annäherungsweise, welche Farbe der Spieler noch in Händen hat. Dester noch als ein König hält eine besetzte Dame oder ein Cavall zu dritt den Balat auf.

Droht ein Balat und einer der Gegner ist Ausspieler, so bringe er seine längste Farbe, da der Hauptspieler in derselben den König haben und der Partner sie stark sein könnte, wodurch der Balat aufgehalten wäre.

Im Allgemeinen sollen die Gegner ihre Könige und hohen Zählkarten schonen, namentlich derjenige, welcher wenig Tarok, also Aussicht hat, zu schmieren. Gewöhnlich muß man annehmen, daß der Hauptspieler jede Farbe, in der man den König hat, stark ist, wenn

man ihn daher gleich ausspielt, so hat man fünf Augen hergeschenkt, die vielleicht später zu retten waren. Andererseits ist es oft möglich, daß der Spieler sogenannte „Wilde“, d. h. eine einzige geringe Karte einer Farbe, z. B. einen Buben hat; wird diese Farbe gebracht und man schont den König so kann es vorkommen, daß der Hauptspieler auf den Buben einen Stich macht, was natürlich für die Gegner sehr ärgerlich ist. Das sind jedoch seltene Fälle und man wird sie bei einiger Combinationsgabe leicht vermeiden können, außerdem merke man sich die Regel: neue Farben, die noch nicht gespielt wurden, nur von vorn, so daß der Hauptspieler in der Mitte sitzt, zu bringen. (Das sogenannte Farben Auflösen.) Könige spiele man in der Regel nur aus oder gebe sie zu, wenn sie zu zweit stehen, sonst spiele man in der betreffenden Farbe zunächst ein Skartinel an. Außerdem wird man in zweifelhaften Fällen den Kauf des Spielers und die liegengelassene Talonhälfte zu berücksichtigen haben. Bei Solo macht man gewöhnlich eine Ausnahme und spielt selbst stark besetzte Könige gleich aus, da ja der Spieler sich nicht verlegen konnte.

Sehen die Gegner, daß der Spieler schwach in Tarok ist, sollen sie es versuchen, ihn auszutarokiren, damit sie sich ihre Könige freispielen können. Hat ferner einer der Gegner nur sehr wenig Tarok. (circa zwei), so spiele er sie aus, damit er nun schon schmieren könne; natürlich darf er dies nicht thun, wenn von Seiten des Spielers ein Pagat-Ultimo zu befürchten ist.

§ 18. Das Contra.

Das Contra hat hier ganz dieselbe Form und Bedeutung wie beim Königrüfer (siehe § 24.) Jeder der Gegner kann Contra, resp. Supra und der Spieler Recontra, resp. Mord geben. Auch auf angesagten Pagat und Balat ist das Contra üblich. Dagegen wird in vielen Gesellschaften die Regel befolgt, daß das einmalige Spiel, der Dreier, nicht contrirt werden darf.

In welchen Fällen man auf das Spiel Contra geben kann, ist schwer zu sagen; es hängt viel vom Kauf und vom liegengelassenen Talon ab. Im Allgemeinen muß man dazu ein Troulestück, 7 bis 8 Tarok, darunter mehrere Stecher, haben und ein bis zwei Farben stark sein. Es ist nicht gut, wenn der Contrirende viele hohe Zählkarten, z. B. Könige hat, da er diese meist alle dem Spieler abgeben muß, welcher dadurch allein oft schon genug bekommt, während es sehr vortheilhaft bei einem Contra ist, wenn der schwache Gegner die ganze Schmir in Händen hat.

Auf Pagat-Ultimo kann man mit 7 bis 9 Tarok Contra sagen, wenn man die erforderliche Anzahl von Stechern und alle Farben hat. Ist man Auspieler, so ist der Pagat um so leichter aufzuhalten, da man sich gleich von vornherein einer Farbkarte entledigen kann.

In welchem Falle man den angesagten Balat contriren kann, ist ja leicht nach den Tarok auszurechnen.

Recontra auf Pagat und Balat zu geben, hat, wie wir schon in § 24 des Königruser erwähnt haben, keinen Sinn.

Als Beispiel für die Preise contrirter Spiele sei hier erwähnt: Ein Supra auf ein fünffaches Spiel kostet 40 Points. Ein Contra-Solo nebst contrirtem Pagat zählt 42 Points; ist das Solo gewonnen, der Pagat aber verloren, so schreibt keine Partei etwas.

B. Das Tappen mit 42 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 19. Die Raison des Licitirens und Haltens.

Während der Tapper mit 54 Karten hauptsächlich ein Farbenspiel ist, haben beim Tapper ohne Skartinel die Taroks eine erhöhte Bedeutung, da die Anzahl derselben (22) die der Farben (20) überwiegt. In jeder Farbe sind fünf Blätter vorhanden, ein König kann also nur dann durchgehen, wenn er blank, zu zweit oder höchstens zu dritt ist. Man kann sich also auf die Könige nicht immer verlassen und hat keine Raison, auf den Besitz derselben gestützt, leichtsinnig zu licitiren. Der Gewinn einer Partie wird nur dadurch bedingt, daß man die erforderliche Anzahl hoher Stecher hat und mehrere Farben skart ist. Hat man als Spieler außerdem Könige, welche gehen, so ist es natürlich um

so besser, aber wie man einerseits auf dieselben nicht unbedingt rechnen darf, so ist es andererseits noch durchaus nicht gesagt, daß man sein Spiel verlieren muß, wenn Einem die Könige gestochen werden.

Ist man im Besitze von sieben Tarok, einem Troulestück, mehreren Stechern, einem oder zwei Königen, und eine Farbe stark, so kann man einen Dreier sagen.

Mit demselben Blatt wird man auch einen Unteren melden können, wird aber, wenn die Vorhand hält, nicht weiter licitiren, da man dadurch nur das Spiel vertheuert, während es die Vorhand bei einem einigermaßen guten Kaufe sehr leicht gewinnen kann. Dabei ist nicht ausgeschlossen, daß man selbst das Spiel auch gewinnen würde, aber da man eben nicht Vorhand hat, so ist man gezwungen, diese Chance preiszugeben. Etwas Anderes ist es, wenn man ein bedeutend stärkeres Blatt hat, z. B. 8 bis 9 Tarok, Troulestück, Stecher, zwei Farben stark, dann wird man die Vorhand bis zum Viermaligen treiben, da es fast sicher ist, daß diese bei einem solchen Gegenblatt verlieren muß. Ueberhaupt hat man bei diesem Spiel eine viel größere Uebersicht und kann schon vor dem ersten Ausspielen häufig annäherungsweise berechnen, ob man das Spiel gewinnen oder verlieren wird.

§ 20. Das Kaufen.

Bei der Wahl des Talontheiles richtet man sein Hauptaugenmerk auf die Tarokblätter, da es vor Allem

wichtig ist, sich in möglichst vielen Farben stark zu legen, weil in denselben höchstens nur auf schwach besetzte Könige Stiche zu rechnen sind. Liegen in jeder Hälfte zwei Tarok und je eine Farbe, so nehme man diejenige, in der die Farbe liegt, wo man den König oder doch mehrere Blätter schon in Händen hat.

§ 21. Das Verlegen.

Hierüber ist wenig zu sagen, da es sich in den meisten Fällen ganz von selbst ergibt, was man zu legen hat. Hat man schlecht gekauft, so wird man manchmal in die Lage kommen, sich eine Forcesfarbe halten zu müssen, z. B. einen König zu viert. Hat man 11 Tarok und keinen König, so behalte man sich eine Farbe, von der man am wenigsten Blätter gesehen hat, da dann die Aussicht am größten ist, daß die Gegner den betreffenden König verschinden werden. Im Uebrigen gelten über das Verlegen dieselben Bestimmungen wie beim Tapper mit Skartineln. (Siehe § 9.)

§ 22. Die Honneurs.

Bezüglich der Honneurs gilt genau dasselbe wie beim Tappen mit 54 Karten, weshalb wir auf das dort im § 10 Ausgeführte hinweisen.

Auch hier wird gemeiniglich verlangt, daß der Besitzer der Troule oder der Köpfe einen Dreier sagen muß, wenn er auf die Bezahlung dieser Honneurs Anspruch erhebt.

§ 23. Pagat=Ultimo.

Auch hier zählt der Pagat 2, angefangt 4 Points. Aufzagen kann man ihn mit 11 bis 12 Tarok, darunter 4 bis 6 hohen Stechern. Liegen 2 oder gar 3 Tarok im Talon, so kann das Blatt schon etwas schwächer sein. Eine Forcefarbe nützt hier nichts, da die Gegner dadurch mit kleinen Tarok zu Stich kommen und sich ihrer Farbenkarten, von denen der starke durchschnittlich doch nur 5 bis 6 Stück hat, bald entledigen und so den Pagat aufhalten können. Etwas Anderes ist dies beim großen Tapper, wo der Starke circa 9 bis 10 Farbenkarten hat, sie also schon bedeutend schwerer los werden kann. (Siehe § 11.)

§ 24. Der Balat.

Bei diesem Tapper ist der Balat häufiger, wie bei jenem, da die geringere Farbenzahl hier seltener einen Strich durch die Rechnung macht. Mit 12 Tarok, von Skis bis XVII geschlossen, kann man immer riskiren, den Balat anzufagen. Dagegen ist es, wenn man im Besitze von einem König steht und nicht in Vorhand sitzt, jetzt bedeutend gewagter, als im früher behandelten Spiel, Balat zu melden, da die Wahrscheinlichkeit, daß der König durchgeht, hier bedeutend geringer ist.

Der Balat zählt dasselbe wie beim Tapper mit Startinel, nämlich 12, angefangt 24 Points. Die Honneurs gelten nebenbei so viel wie gewöhnlich.

Cap. II. Das Solo.

§ 25. Die Raison, Solo zu spielen (siehe § 13).

Neun bis elf Tarok, zwei von der Troule, hohe Stecher, 2 bis 3 Farben stark, ist ein Blatt, auf das man ein Solo sehr gut gewinnen kann, natürlich kommt es wieder darauf an, ob man in Vorhand sitzt, das Solo also gleich, ohne sich über die Vertheilung orientirt zu haben, ansagen muß, ob licitirt worden ist, oder ob man endlich in Hinterhand sich befindet und die Vor- und Mittelhand gepaßt haben. In letzterem Falle kann man schon mit einem schwächeren Blatte ein Solo riskiren. Am meisten kommt es natürlich immer, wie bei jedem Tapperspiel ohne Startinel, auf die Anzahl der hohen Stecher an. So z. B. wird man mit 12 Tarok ohne Troulestück, aber von XX bis etwa XIV geschlossen, in den meisten Fällen sehr gut ein Solo gewinnen können. Allerdings können hierbei 20 Augen im Talon liegen, ein Umstand, der beinahe jedes Solo umbringen muß.

§ 26. Die Berechnung des Solo.

Diese ist genau dieselbe, wie beim Tapper mit 54 Karten, daher wir nur auf den diesbezüglichen § 14 zu verweisen brauchen.

Hier wollen wir noch bemerken, daß die Durchschnittszahl der Tarokblätter, welche im Talon liegen, bei unserem Spiele 3 beträgt. Wenn man also bei

Solo still auf Pagat spielt und im drittlezten Stiche 16 Tarok gezählt hat, so kann man es immerhin riskiren, den Pagat bis zuletzt aufzuheben, falls man noch 2 Tarok in der Hand hat, da sich dann in Händen der Gegner nur noch 1 befindet. Ist das Solo aber nicht schon sicher gewonnen, so künstle man nicht, sondern gehe lieber mit dem Pagat so bald wie möglich nach Hause.

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 27. Das Tarokzählen und das Mitzählen der Partie.

Ueber das Tarokzählen siehe das unter § 15 Gesagte. Außerdem haben manche Spieler, und nicht die schlechtesten, die Gewohnheit, während des Spieles entweder die eigenen oder die Augen der Gegner mitzuzählen. Wer dies thut, wird oft die Geistesgegenwart haben, durch das Festhalten eines Stiches, den er sonst vielleicht lachirt hätte, den Gewinn einer Partie zu sichern, die vielleicht auf eine andere Weise gar nicht mehr zu retten war, oder andererseits der Gegenpartei einen werthlosen Stich zu entreißen, den er ihr unter anderen Umständen sicher als zu unbedeutend geschenkt hätte. Ein Beispiel wird dies klarer machen:

Der Spieler A habe z. B. nach dem viertlezten Stiche in der Hand: Skis, Mond und XVIII, er

hat die Augen der Gegenpartei mitgezählt und weiß, daß diese 32 hat; nun spielt B klein Tarok aus und C giebt den XX zu; unter gewöhnlichen Umständen würde A diesen Stich mit dem XVIII lachiren, da der XIX noch nicht heraus ist und er mit Skis und Mond sicher Rest machen würde, da aber die Gegner durch 1 Point die Partie schon gewonnen hätten, sticht er den XX und schlägt jetzt den Skis nach; ist die Verteilung nun so günstig, daß der XIX fällt, so macht A Rest und hat sein Spiel so noch vor Thoreschluß gerettet, was er gewiß nicht gethan haben würde, wenn er die Augen der Gegner nicht mitgezählt hätte.

§ 28. Das Hauptspiel.

Im Wesentlichen stimmen die Grundsätze über dieses Gebiet fast genau überein mit den in § 16 entwickelten. Wir wollen uns daher hier ganz kurz fassen.

Ist der Spieler stark in Tarok, was wohl in den meisten Fällen, namentlich beim Pagatspiel, anzunehmen ist, so fange er das Spiel mit klein Tarokiren an und schlage, wenn die Gegner hinlänglich geschwächt sind, der Reihe nach seine hohen Stecher. Hat er dagegen eine Forcesfarbe, so ziehe er sie sofort an, damit nicht etwa, falls er sie später bringt, der eine der Gegner schon darauf schnitiere. Etwas anderes natürlich ist es, wenn er sich die Forcesfarbe, gewöhnlich ein todter König zu viert oder gar zu fünft, frei zu spielen

in der Lage ist, wozu aber schon ein sehr starkes Tarockblatt, etwa die Quint-Major, gehört.

Außerdem achte der Spieler genau auf das Farbenspiel der Gegner; sitzt er in der Mitte und es wird eine Farbe gebracht, so muß er stets genau wissen, wie oft sie schon gespielt worden ist, wie viel Blätter davon im Talon liegen und wie viel er etwa davon gelegt hat, da er die Höhe des daraufzugebenden Taroks nach diesen Anhaltspunkten bemessen muß.

Blanke Könige spiele er nie, namentlich nicht beim Ultimospiel, aus, da er rechnen muß, daß ihm diese Farbe bald einmal gebracht wird, wodurch er seine Tarok schont; nebstbei hat er die Chance, daß, wenn seine Farbe erst spät gebracht wird, einer der Gegner, welcher sie vielleicht stark war, schon taroklos sein kann. Vom Schinden kann begreiflicherweise hier nicht die Rede sein, es sei denn in einem Falle, dessen wir in § 9 des Königrufers Erwähnung gethan haben.

§ 29. Das Gegenspiel.

Auch hier gilt der schon mehrfach erwähnte Fundamentalsatz: Der Starke spiele sich stark, von der langen Farbe, der Schwache schwach, von der kurzen, aus. Im Uebrigen befolge man, so weit dies mit dieser Hauptregel in Einklang zu bringen ist, das Gesetz, den Spieler stets in die Mitte zu nehmen. Daher ist im Allgemeinen ein Spiel von der Gegenpartei leichter zu gewinnen, wenn der Starke, von dem

ja die Force auszugehen hat, vor dem Spieler sitzt, da sich dieser so am häufigsten verstecken, d. h. seine höchsten Stecher unnöthigerweise in Anspruch nehmen muß.

Mit 6 bis 7 Tarok, darunter 3, respective 2 Stechern, ist es möglich den Pagat aufzuhalten. Hierbei verdoppele man seine Vorsicht und hüte sich namentlich dem Hauptspieler in die Farbe, also z. B. die eines von ihm gekauften Königs zu spielen.

Im Uebrigen halte man sich an die im § 17 besprochenen Regeln.

§ 30. Das Contra.

Bei diesem Tapper ist das Contra viel häufiger als bei jenem, da es viel leichter ist, die gegenseitigen Chancen abzuwägen.

Im Allgemeinen contrire man nur mit einem Troulestück, hohen Stechern, 8 Tarok und wenn man etwa zwei Farben stark ist. Damit ist aber nicht gesagt, daß man das Spiel verlieren muß, wenn man alle Farben hat, ebensowenig wie man es sicher zu gewinnen braucht, wenn man drei Farben stark ist; am meisten kommt es eben immer auf die hohen Stecher des starken und auf die Schmier des schwachen Gegners an.

Recontra gebe der Spieler nur dann, wenn er womöglich gar keine Farben hat und in den hohen Stechern so gut bestellt ist, daß er nur wenig Stiche abzugeben in der Lage ist. Ueberhaupt vermeide man

das wiederholte Contriren und „Zurückkommen“ (Regeben) nach Möglichkeit, da das Spiel sonst einen zu hafardmäßigen Charakter erhält.

A n h a n g.

I. Das Markiren und die Gewinn- und Verlust-Berechnung.

Das Conto wird in ganz derselben Weise geführt, wie beim Königrufer. Gewinnt ein Spieler seine Partie, so schreibt er sich die Höhe derselben allein auf, verliert er sie, so thuen dies die beiden Gegner. Zum Schlusse berechnet jeder Theilnehmer die Differenzen zwischen seiner Zahl und denen seiner beiden Mitspieler, wie wir dies in einem Beispiele im Anhang des Königrufers gezeigt haben. Den Tapper spielt man gewöhnlich zu einem höheren Einsatz, als den Königrufer, da die Differenzen hier selten große sind.

II. Der Jude.

Es ist in vielen Gesellschaften, in der Absicht dem Spiele einen höheren Reiz zu verleihen, die Sitte eingeführt, für den angesagten und gewonnenen Pagat-Ultimo eine besondere Prämie, für den verlorenen ein Pönale auszusetzen.

Zu diesem Zwecke wird eine besondere Cassé, der sogenannte „Jude“ gegründet, deren Inhalt sich aus gewissen festgesetzten Beiträgen der jeweiligen Kartengeber zusammensetzt. Gewöhnlich fließen auch die

Strafgelder für das Vergeben in diese Cassé. Wer nun einen angesagten Pagat gewonnen hat, zieht den Juden ein, und es muß sich ein neuer bilden. Verliert er den Pagat, so muß er den Betrag des Juden verdoppeln, d. h. den einfachen einzahlen. Wird der Pagat contrirt und abgefangen, so hat der Pagatist den doppelten Juden einzuzahlen, während die Gegenpartei sich in den einfachen theilt. Ebenso haben die Gegner im Falle des Mißlingens ihres Contra den doppelten Juden einzusetzen, während der Pagatist den stehenden gewinnt. Es ist klar, daß durch diese Bestimmungen der Jude oft zu einer ansehnlichen Höhe anwächst und daher sein Inhalt sehr begehrenswerth wird. Leider ist die Folge hievon, daß jeder nur an das Ultimiren denkt und die Aufmerksamkeit vom Spiele bedeutend abgelenkt wird.

Aus diesem Grunde wird heutzutage statt mit „Juden“ häufiger mit „Prämie“ gespielt, d. h. es wird ein kleiner, unveränderlicher Geldbetrag festgesetzt, den der Spieler, der einen angesagten Pagat-Ultimo gewonnen hat, außer dem gewöhnlichen Preise für den angesagten Ultimo von den Gegnern ausbezahlt erhält und den er ihnen andererseits entrichten muß, wenn ihm der Pagat aufgehalten wurde.

III. Beispiele.

A. Beispiele über das Tappen mit 54 Karten.

1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf).

A hat: XXI, XIX, XVIII, XVI, XIV, XII, IV,

Carreau=König, Bube, Zwei, Vier, Treff=König, Dame, Pique=Dame, Coeur=Cavall, Drei.

B: Skis, XX, XV, X, VI, I, Pique=Cavall, Zehn, Neun, Acht, Coeur=König, Dame, Treff=Cavall, Acht, Carreau=Dame, Drei.

C: XIII, XI, VIII, V, III, II, Pique=König, Sieben, Carreau=Cavall, Treff=Bube, Zehn, Neun, Sieben, Coeur=Bube, Zwei, Vier.

A sagt einen Dreier, B und C passen. A kauft aus dem oberen Talon (dreifach) XVII, IX, Carreau=Aß. Im unteren liegen VII, Pique=Bube, Coeur=Aß. A legt Pique=Dame, Coeur=Cavall, Drei, hat also 2 Könige und ist 2 Farben stark.

1. Stich A Carreau=König, B Drei, C Cavall.
2. " A Carreau=Vier, B Dame, C II.
3. " C Pique=König, A IX, B Pique=Acht.
4. " A Carreau=Zwei, B I, C V.
5. " C Pique=Sieben, A XII, B Pique=Neun.
6. " A Carreau=Aß, B VI, C III.
7. " B Pique=Cavall, C XIII, A XIV.
8. " A XVI, B XX, C VIII.
9. " B Pique=Zehn, C XI, A XVII.
10. " A XVIII, B Skis, C Coeur=Bube.
11. " B Coeur=König, C Vier, A IV.
12. " A XXI, B X, C Coeur=Zwei.
13. " A XIX, B XV, C Treff.
14. " A Treff=König, B Treff, C Treff.
15. " A Treff=Dame, B Treff, C Treff.

16. Stich A Carreau-Bube, B Coeur-Dame, C Treff-Bube.

A hat sein Spiel mit 51 gegen 19 gewonnen, schreibt daher 3 Points, während B für seine „Köpfe“ 1 Point notirt.

2. Verlorenes Spiel (mit Kauf) und verlorener Pagat-Ultimo.

A: XXI, XIX, XV, XIV, XIII, VIII, II, Treff-Dame, Bube, Neun, Sieben, Pique-Bube, Acht, Sieben, Carreau-Aß, Vier.

B: Stis, XX, XVIII, XVI, X, IX, VI, V, I, Coeur-König, Aß, Treff-König, Cavall, Zehn, Acht, Pique-Zehn.

C: XI, VII, IV, Coeur-Dame, Cavall, Bube, Drei, Vier, Pique-König, Dame, Cavall, Neun, Carreau-König, Cavall, Bube, Zwei.

A paßt, B sagt einen Dreier, C paßt. B kauft aus dem unteren Talon (zweifach) XVII, III, Coeur-Zwei, legt Coeur-Aß, Zwei und Pique-Zehn, und sagt Pagat-Ultimo an.

Im gegnerischen Talon: XII, Carreau-Dame, Drei.

A hat begründete Aussicht, den Pagat zu fangen und spielt daher seine längste Farbe aus.

1. Stich A Treff-Sieben, B König, C XI.

2. „ C Pique-Cavall, A Sieben, B III.

C muß vom König, und zwar die kürzeste Farbe spielen, dies ist Pique, da er von Carreau 6 Blatt gesehen hat.

3. Stich B XVI, C VII, A XIX.
4. " A Pique=Acht, B V, C Pique=Neun.
A spielt jetzt nicht mehr Treff, da er merkt,
daß B es mit hat.
5. " B XVII, C IV, A XXI.
6. " A Pique=Bube, B VI, C Pique=Dame.
7. " B Stis, C Coeur, A II.
8. " B XX, C Coeur, A VIII.
9. " B XVIII, C Coeur, A XV.
10. " B IX, C Pique-König, A XIII.
11. " A Carreau=Bier, B X, C Carreau=Zwei.
12. " B Treff=Acht, C Carreau-König, A Treff=
Bube.
13. " A XIV, B I, C Coeur=Dame.
14. " A Treff=Dame, B Zehn, C Coeur=Cavall.
15. " A Carreau=As, B Treff=Cavall, C Carreau=
Cavall.
16. " C Carreau=Bube, A Treff=Neun, B Coeur=
König.

B hat bloß 19 Augen zusammengebracht, daher sein Spiel sammt dem Pagat verloren. A und C schreiben also 2 (Spiel) + 4 (angefagter Pagat) — 1 (Köpfe des B) = 5 Points. B hat hauptsächlich deshalb so jämmerlich Fiasco gemacht, weil der starke Gegner vier Treff mit ihm hatte, der schwache diese Farbe also stark war, — eine äußerst ungünstige Vertheilung.

3. Gewonnenes Solo mit Pagat-Ultimo.

A: XXI, XIV, X, VIII, Treff=Dame, Acht, Sieben, Carreau=Cavall, Bube, Aß, Pique=Bube, Acht, Coeur=Dame, Cavall, Zwei, Vier.

B: XVII, XIII, IX, IV, II, Coeur=König, Aß, Drei, Pique=Dame, Zehn, Carreau=Zwei, Drei, Vier, Treff=König, Cavall, Zehn.

C: Skis, XX, XIX, XVIII, XVI, XV, XII, XI, VI, V, III, I, Pique=König, Cavall, Carreau=König, Dame.

A und B passen, C spielt Solo und sagt den Pagat an.

1. Stich A Pique=Acht, B Zehn, C Cavall.
A spielt seine kürzeste Farbe aus, C schindet.
2. " C XVIII, A XXI, B II.
3. " A Treff=Sieben, B König, C III.
4. " C XV, A VIII, B XVII.
5. " B Treff=Zehn, C V, A Treff=Acht.
6. " C Skis, A X, B IV.
7. " C XX, A XIV, B IX.
8. " C XIX, A beliebig, B XIII.
9. " C XVI, A beliebig, B beliebig.
10. bis 16. Stich macht C, da bei ihm Alles major ist.
Im Talon: VII, Treff=Bube, Neun, Pique=Neun, Sieben, Coeur=Bube.
C hat sein Solo mit 60 gegen 10 Augen gewonnen und schreibt, da er den Pagat angesagt und die Köpfe in der Hand hatte, 18 Points.

4. Verlorenes Solo.

A: XX, XVII, XIV, XIII, X, VIII, VII, II,
Carreau=Dame, Vier, Treff=Cavall, Coeur=Bube,
Drei, Pique=Cavall, Neun, Sieben.

B: Stis, XXI, XIX, XVIII, XVI, XV, XII,
XI, V, III, Carreau-König, Bube, Aß, Zwei, Drei,
Treff-König.

C: IX, IV, I, Treff=Zehn, Neun, Acht, Sieben,
Coeur-König, Dame, Cavall, Aß, Zwei, Pique=
Dame, Bube, Zehn, Acht. A paßt, B jagt Solo.

1. Stich A Pique=Sieben, B III, C Pique=Acht.
2. " B Carreau-König, C I, A Carreau=Vier.
3. " C Pique=Zehn, A Neun, B V.
4. " B Carreau=Drei, C IX, A Dame.
5. " C Pique=Bube, A Cavall, B XI.
6. " B Carreau=Aß, C IV, A VII.
7. " A Coeur=Drei, B XII, C Coeur=Aß.
8. " B Carreau=Zwei, C Pique=Dame, A II.
9. " A Coeur=Bube, B XV, C Coeur=Zwei.
10. " B Stis, C Treff, A VIII.
11. " B XXI, C Treff, A X.
12. " B XIX, C Coeur-König, A XX.
13. " A Treff=Cavall, B König, C Neun.
14. " B XVIII, C Treff, A XIII.
15. " B Carreau=Bube, C Coeur=Dame, A XIV.
16. " A XVII, B XVI, C Coeur=Cavall.

Im Talon: VI, Treff=Dame, Bube, Pique=
König, Carreau=Cavall, Coeur=Vier.

A und C zählen 43 Augen, haben also das Solo gewonnen und schreiben, da sich B die Köpfe anrechnet, 6 Points.

Hier war wieder die Vertheilung eine äußerst ungünstige, namentlich da der Schwache die Carreau stark war; außerdem lag viel im Talon (12 Augen).

B. Beispiele über das Tappen mit 42 Karten.

1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf).

A hat: XX, XIII, IX, V, III, Pique=Bube, Zehn, Carreau=König, Dame, Treff=Dame, Cavall, Coeur=As.

B: Stis, XIX, XVIII, XVII, XII, X, VIII, VI, Coeur=Dame, Pique=Dame, Cavall, Treff=Bube.

C: XXI, XVI, XIV, XI, II, I, Carreau=Cavall, Bube, Treff=König, Coeur=König, Bube, Pique=König.

A paßt, B sagt einen Dreier, C sagt auf seine 5 Honneurs einen Unteren, B hält ihn, C paßt.

B kauft aus dem oberen Talon (dreifach) XV, VII, Treff=Zehn, legt Coeur=Dame, Pique=Dame und Cavall. Im gegnerischen Talon: IV, Coeur=Cavall, Carreau=As.

Da C einen Unteren gesagt, muß sich A als den Schwachen betrachten und spielt daher Coeur, seine fürzeste Farbe, aus.

1. Stich A Coeur=As, B VI, C Coeur=Bube.
2. „ B Treff=Zehn, C König, A Dame.

3. Stich C Coeur-König, A XX, B Stis.
4. " B Treff-Bube, C I, A Cavall.
5. " C Carreau-Bube, A Dame, B VII.
6. " B XVII, C II, A III.
7. " B XVIII, C XI, A V.
8. " B XIX, C XXI, A IX.
9. " C Pique-König, A Zehn, B VIII.
10. " B XV, C XVI, A XIII.
11. " C XIV, A Carreau-König, B X.
12. " C Carreau-Cavall, A Pique-Bube, B XII.

B hat sein Spiel mit 36 gegen 30 gewonnen, schreibt also 3 Points, während C für seine Köpfe 1 Point notirt.

2. Gewonnenes Spiel mit verlorenem Pagat-
Ultimo.

A hat: XXI, XIX, XVIII, XV, IX, IV, III, II, I, Carreau-Dame, Treff-Cavall, Coeur-Dame.

B: Stis, XX, XVII, XVI, XIV, XIII, X, Coeur-König, Cavall, Bube, Pique-König, Carreau-Cavall.

C: XI, VIII, V, Carreau-König, Bube, Af, Pique-Dame, Cavall, Coeur-Af, Treff-König, Dame, Bube.

A sagt einen Dreier, B einen Unteren, A hält diesen, B und C passen. A kauft aus dem unteren Talon (4fach) XII, VII, VI, legt seine 3 Farbkarten und sagt den Pagat an. Dies ist zwar immer gewagt, wenn einer der Gegner licitirt hat, aber A hat auf 12 Tarof immerhin Raison dazu. B muß den Pagat contriren.

Im gegnerischen Talon: Pique-Bube, Zehn und Treff-Zehn.

1. Stich A XV, B XVI, C V.
2. " B Coeur-Bube, C Aß, A II.
3. " A XVIII, B XX, C VIII.
4. " B Coeur-König, C XI, A XII.
5. " A XIX, B Stis, C Treff-König.
6. " B Coeur-Cavall, C Carreau-Aß, A III.
7. " A XXI, B X, C Carreau-Bube.
8. " A IX, B XIII, C Carreau-König.
9. " B Carreau-Cavall, C Treff-Bube, A IV.
10. " A VII, B XIV, C Treff-Dame.
11. " B Pique-König, C Cavall, A VI.
12. " A I, B XVII, C Pique-Dame.

A hat sein Spiel mit 36 gegen 30 gewonnen und rechnet sich also 4 und für die Köpfe 1, zusammen 5 Points an. Infolge dessen schreiben die Gegner, welche den contrirten Pagat (8) aufgehaltten haben, nur 3 Points.

3. Verlorenes Spiel mit gewonnenem Pagat.

A: XIX, XVIII, XVII, XVI, XV, XIII, XII, XI, VIII, V, I, Coeur-König.

B: Stis, IV, III, II, Carreau-Aß, Pique-König, Dame, Zehn, Coeur-Dame, Cavall, Bube, Aß.

C: XXI, XX, X, IX, VII, Treff-Dame, Cavall, Bube, Zehn, Carreau-König, Dame, Cavall.

A sagt einen Dreier, B und C passen. A kauft aus dem oberen Talon XIV, Treff-König, Pique-Bube,

legt Pique-Bube, VIII, V und sagt den Bagat an.
Im gegnerischen Talon Pique = Cavall, Carreau-
Bube, VI.

1. Stich A XI, B II, C XX.
2. " C Treff-Dame, A König, B III.
C muß sich, da A Tarot gelegt hat und er
den XI schon mit dem XX stechen mußte,
mit 5 Tarot als den Starken betrachten
und spielt daher von vieren aus, um den
todten Treff-König zu fangen.
3. " B Carreau-Aß, C Cavall, A XII.
4. " A XIII, B IV, C XXI.
5. " C Carreau-König, A XIV, B Skis.
C spielt Carreau nach, da B es angezeigt hat.
6. " B Coeur-Dame, C VII, A König.
B kann jetzt nur Coeur spielen, da er
von Pique 5 Blatt gesehen hat, also damit
den Starken treffen würde, er spielt dagegen
die Dame, da ja möglicherweise A den König
haben kann, in welchem Falle C Coeur stark
sein muß.
7. bis 12. Stich macht A, da er 5 majore Tarot hat,
also die 2 Tarot des C sofort herausreißt.
B und C haben das Spiel mit 35 gegen 31
gewonnen, es fallen auf sie daher 3 Points.
A hat den angesagten Bagat gemacht und
schreibt also $4 - 3 = 1$ Point.
4. Gewonnenes Solo.

A hat: XXI, XVII, XII, X, V, Treff=Bube, Carreau=König, Cavall, Pique=König, Dame, Bube, Zehn.

B: XIII, IX, VIII, VII, I, Treff=König, Dame, Coeur=König, Cavall, Aß, Pique=Cavall, Carreau=Bube.

C: Stis, XX, XIX, XVIII, XVI, XV, XIV, XI, VI, IV, II, Coeur=Bube.

A und B passen, C spielt Solo.

1. Stich A Pique-Zehn, B Cavall, C II.
2. " C XVIII, A XXI, B I.
3. " A Pique-König, B XIII, C XIV.
4. " C XV, A XVII, B VII.
5. " A Pique-Dame, B IX, C XI.
6. " C Stis, A V, B VIII.
7. " C XX, A X, B beliebig.
8. " C XIX, A XII, B beliebig.
9. " C XVI, A beliebig, B beliebig.
10. " C VI, A beliebig, B beliebig.
11. " C IV, A beliebig, B beliebig.
12. " C Coeur=Bube, A Carreau=König, B Coeur=König.

Im Talon: III, Carreau-Dame, Aß, Treff=Cavall, Zehn, Coeur-Dame.

C spielt vom neunten Stiche an auf Abwerfen der Coeur, was in den meisten Fällen, wo das Spiel nicht ganz sicher ist, verhängnißvoll sein kann und in der That haben die Gegner auf den letzten Stich

10 Augen erhalten, während sie nur 6 gemacht hätten, wenn C den Coeur-Buben schon vor dem neunten Stiche gebracht hätte; das Spiel ist insolge dessen auch nur knapp, nämlich mit 36 Augen gewonnen worden. C schreibt also 8 Points.

5. Verlorenes Solo mit von Seite der Gegner gemachtem Pagat.

A: XII, X, Coeur-Dame, Cavall, Aß, Carreau-König, Dame, Cavall, Bube, Treff-Dame, Cavall, Bube.

B: Skis, XXI, XVII, XVI, XV, VIII, VII, VI, V, IV, II, Coeur-König.

C: XX, XIX, XVIII, XIV, XI, IX, I, Pique-König, Cavall, Zehn, Carreau-Aß, Treff-Zehn.

A paßt, B sagt Solo an.

1. Stich A Treff-Bube, B II, C Zehn.
2. " B XV, C XX, A X.
3. " C Pique-König, A XII, B XVI.
4. " B XVII, C XIX, A Carreau-König.
5. " C Pique-Zehn, A Coeur-Aß, B IV.
6. " B Skis, C IX, A Carreau-Bube.
7. " B XXI, C XI, A Carreau-Cavall.
8. " B VIII, C XIV, A Carreau-Dame.
9. " C Pique-Cavall, A Treff-Cavall, B V.
10. " B VI, C XVIII, A Treff-Dame.

B vermißt noch den Pagat, den C haben muß, wenn er nicht im Talon liegt, er

rechnet auf 3 Tarok in demselben, wonach C im zehnten Stich nur noch 1 Tarok, wahrscheinlich noch den blanken Pagat haben müßte.

C hat nach diesem Stich noch den Pagat und 1 Carreau in der Hand, er weiß, daß B Carreau stark ist, da A 4 Carreau abgeworfen hat, außerdem vermuthet er bei B 1 Coeur, da A nur 1 Coeur bisher gezeigt hat und er selbst Coeur stark ist. Infolge dieser Combination und in der Erwartung, daß mindestens 2 Tarok im Talon liegen, schlägt er im elften Stich nicht den Pagat heraus, wie er, um sicher zu gehen, eigentlich thun müßte, sondern das Carreau-Aß, um dem B den letzten Tarok zu entlocken und so Pagat zu machen, eine Operation, die ihm vollständig gelingt.

11. Stich C Carreau-Aß, A Coeur=Cavall, B VII.
 12. „ B Coeur-König, C Pagat, A Coeur=Dame.

Im Talon liegen XIII, Treff-König, Pique-Bube, III, Pique-Dame, Coeur-Bube. A und C haben das Solo mit 37 Augen gegen 29 des Solisten gewonnen und schreiben, da sie still Pagat gemacht haben, während dem B die Köpfe angerechnet werden, je 10 Points.

6. Angefagter Balat.

A: IX, VI und 10 Farbenkarten.

B: XVII, XII, XI, IV, I und 7 Farbenarten.

C: XXI, XIX, XVIII, XVI, XV, XIV, X, VIII, III, Carreau=Cavall, Treff=Cavall, Coeur=Dame.

A und B passen, C sagt einen Dreier, kauft Skis, XX, II, legt seine 3 Farben und sagt Balat an. Im gegnerischen Talon: XIII, VII, V. Da C 15 Tarok sieht, ihm also nur 7 fehlen, so kann er es recht gut riskiren, ohne den XVII, der, wenn er zu sechst stünde, einen Stich machen würde, den Balat anzusagen, da eine derartig ungünstige Vertheilung doch äußerst unwahrscheinlich ist.

Der Verlauf des Spieles ist klar, C kommt zu Stich und schlägt seine Quint-Major, auf welche die 5 Tarok des B sammt dem XVII fallen. A schreibt $24 + 1$ (für die Köpfe) = 25 Points.

Das Strohhmann-Tarok.

§ 1. Erklärung des Spieles.

Das Strohhmann-Tarok (in der Umgangssprache Strohhmannndl genannt) wird mit der vollständigen Tarokkarte zu 54 Blatt unter zwei Personen gespielt.

Es wird ausgelost, wer das erste Spiel zu geben hat. Nach dessen Beendigung giebt der zweite Spieler und so wechselt das Geben bei jedem nächsten Spiele ab.

Die Karten werden in folgender Weise ausgetheilt: Zunächst erhält der Gegner (die Vorhand) 5 Karten,

dann der Geber 5, dies wiederholt sich noch zweimal, so daß beide Spieler je 15 Karten, die sogenannten Handkarten erhalten. Der Rest von 24 Karten wird nun als Talon auf beide Spieler in der Weise gleichmäßig vertheilt, daß vor jeden 3 Häufchen à 4 Karten verdeckt auf den Tisch hingelegt werden. Diese 6 Häufchen des Talons werden ebenso wie die Handkarten wechselweise ausgetheilt, so daß der Gegner das erste, der Geber das zweite u. s. f. erhält. Für Vergeben ist eine Conventionalstrafe von 1 Point bestimmt.

Nach dem Austheilen prüft und ordnet jeder Spieler seine 15 Handkarten, hierauf hat sich die Vorhand zu erklären, ob sie „aufnehmen“, d. h. ein Spiel riskiren wolle. Paßt die Vorhand, so hat der Kartengeber, die Hinterhand, das Recht, die Partie aufzunehmen. Paßt auch diese, so wird gespielt, ohne daß einer der Spieler „aufnimmt“.

Der ganze Unterschied zwischen einer aufgenommenen und einer einfachen oder stillen Partie ist der, daß erstere theurer honorirt wird. Der Aufnehmer erhält nämlich, wenn er die Partie gewinnt, d. i. nach den allgemeinen Grundsätzen des Tarokspieles mindestens 36 Augen in seinen Stichen zusammenbringt, 3 Points gezahlt und muß dagegen, wenn er sie verliert, 4 Points dem Gegner bezahlen; während die einfache Partie Demjenigen, der 36 oder mehr Augen macht, nur 2 Points einbringt. Mit 35 Augen in den Stichen hat der Aufnehmer die Partie verloren, während

die einfache Partie, wenn beide Spieler 35 Augen zusammenbringen, unentschieden bleibt, was zur Folge hat, daß dann die nächste Partie, sei sie aufgenommen oder nicht, sammt allen Ansagen doppelt zählt.

Der Aufnehmer hat also die Chance, 1 Point mehr als in der stillen Partie zu gewinnen, er riskirt dagegen 2 Points für den Fall, daß er verliert.

Maßgebend zur Entscheidung der Frage, ob man eine Partie aufnehmen soll, sind die Honneurs, d. i. die Troule und die 4 Könige. Hat man 3 Honneurs, 6 bis 7 Taroks und eine oder zwei besetzte Damen, respective Cavalls, so kann man eine Aufnahme schon riskiren. Hat man aber den Pagat schwach mit Taroks besetzt, so kann man nicht darauf bauen, daß man denselben nach Hause bringen wird, kann seinen Zählwerth also nicht in den Calcul über den wahrscheinlichen Gewinn der Partie einbeziehen.

Der Gang des Spieles ist nun folgender: Nachdem es entschieden ist, ob einer der Spieler aufnimmt oder beide passen, deckt jeder Spieler die obersten Karten der drei vor ihm als sein Talon verdeckt liegenden Kartenhäufchen der Reihe nach auf. Ist nun eine dieser aufgedeckten Karten ein Tarok oder ein König, so nimmt sie der Spieler, nachdem er sie dem Gegner gezeigt hat, in seine Handkarte auf, wendet dann weiter die darunter gelegene Karte des betreffenden Talonhäufchens um und vereinigt auch diese mit der Handkarte, wenn sie wieder ein Tarok oder ein König ist.

Dieses Verfahren wird beiderseits so lange fortgesetzt, bis man in jedem Talonhäufchen auf eine Karte stößt, die kein Tarok oder König ist; diese muß als Deckblatt des betreffenden Talonpäckchens offen liegen bleiben. Wenn also einer der Spieler unter den drei Häufchen seines Talons lauter Taroks und Könige findet, so nimmt er seinen ganzen Talon in die Handkarte auf, während er umgekehrt, wenn er als Deckblätter in allen drei Häufchen nur Farbkarten (ohne Könige) findet, gar kein Blatt des Talons aufheben darf.

Nach Beendigung dieses beiderseitigen Kaufes beginnt das Spiel. Die Vorhand spielt zuerst aus, die Hinterhand giebt zu. Wer den Stich gemacht hat, spielt neuerdings aus. Die Grundprincipien des Spieles sind die allgemeinen wie bei allen Tarokarten: es muß Farbe bekannt, sonst mit Tarok gestochen werden, auf Tarok muß Tarok fallen.

Das Originelle des Strohhmanns besteht nun aber darin, daß die Spieler nicht nur ihre Handkarten, sondern auch die obersten (offenen) Blätter ihrer Talonhäufchen zum Stechen, Ausspielen und Zugeben verwenden dürfen und daß der Spieler, wenn er die vom Gegner angespielte Farbe nicht in der Hand hat, aus dem Talon „bedienen“ muß, falls sich unter dessen Deckkarten ein Blatt dieser Farbe findet. Wenn die Spieler nun ein Deckblatt ihres Talons benützt haben so müssen sie sogleich nach Umlegung des betreffenden Stiches das darunter gelegene Blatt des Talonhäufchens,

aufdecken und es, falls es ein Tarok oder ein König ist, in die Handkarte aufnehmen, es jedoch als neues Deckblatt wieder offen liegen lassen, falls es eine andere Karte ist. Auch das letzte Blatt eines jeden Talonpäckchens muß, wenn es sich nicht zur Aufnahme in die Handkarte eignet, so lange offen liegen bleiben, bis es gelegentlich gespielt wird.

Auch beim Strohmännl kann Pagat-Ultimo gemacht werden und wird mit 1 Point, eventuell noch mit einer Extraprämie honorirt. In analoger Weise zieht der Verlust des Pagats im letzten Stiche die gleiche Ersatzstrafe nach sich. Ebenso gelten die Troule und die 4 Könige je 1 Point, wenn sie in der Handkarte gleichzeitig vereint sind und vom Besitzer spätestens in dem Augenblicke, in welchem er im Laufe der Partie eines dieser Honneurs verwendet, angesagt werden. Sie werden also bezahlt, auch wenn sie nicht in die Stiche nach Hause gebracht werden.

Der Pagat kann natürlich nie ultimo angesagt werden, da es ja möglich ist, daß der Gegner, nachdem er seine Handkarten abgespielt hat, als letzte Karte seines Talons noch einen Tarok aufdeckt, welcher den Pagat aufhalten würde.

Ein Valat ist beim Strohmännl eine außerordentliche Seltenheit. Er wird mit 12 Points honorirt.

§ 2. Behandlung des Spieles.

Ueber die Behandlung des Spieles ist nur wenig zu sagen. Das Spiel erfordert ein genaues Tarok-

zählen und eine große Aufmerksamkeit auf jede einzelne Farbkarte. Der Spieler muß stets genau wissen, wie viel Karten von jeder Farbe schon „draußen“, d. h. gespielt worden sind, welche Karte jeweilig major ist u. s. w. Dadurch wird das Spiel zwar ein anstrengendes, andererseits bietet es aber durch die originelle Beigabe des doppelten Talons sehr viel Reiz und Unterhaltung. Der Talon kommt nur in den seltensten Fällen rasch zum völligen Verbrauch. In den meisten Fällen bleibt ein Theil des beiderseitigen Talons bis zum Schlusse der Partie verdeckt. Denn wenn es auch meist im Interesse des Spielers liegt, so rasch wie möglich seinen ganzen Talon aufzudecken, so giebt es doch zahlreiche Fälle, die den Spieler zwingen, einen Theil seines Talons so lange wie möglich unberührt liegen zu lassen. Dies kommt insbesondere dann vor, wenn dem Spieler von der Gegenseite Pagat-Ultimo droht, er sich also etwaige, in seinem Talon noch verdeckt liegende Taroks, die der Gegner sonst herausreißen würde, reserviren will und dann, wenn der Spieler eine der offen liegenden Farbkarten seines Talons nicht bringen kann, um dem Gegner nicht in die Gabel zu spielen, um vielmehr selbst in dieser Farbe einen vortheilhaften Impass machen zu können, wenn sie der Gegner bringt.

Die größte Rolle beim Strohhmann-Tarok spielt das Impassiren. Dies allein entscheidet meist über den Ausgang der Partie. Man muß sich hüten, eine Farbe

zu bringen, deren Zählkarten zwischen beiden Spielern gleichmäßig vertheilt sind, man muß vielmehr den Gegner zu zwingen suchen, eine solche Farbe anzuspielden. Wie letzteres zu geschehen hat, darüber lassen sich keine allgemeinen Regeln aufstellen, das kann man nur durch die Übung erlernen. In zahlreichen Fällen wird man sich erst von seinen Taroks befreien müssen, um im Farbenpiel vortheilhaft agiren zu können.

Beim Impassiren muß man natürlich auch immer auf die in den Talons noch verdeckt liegenden Karten Rücksicht nehmen; da man diese aber nicht kennt und nicht weiß, ob die noch ausstehenden Karten einer Farbe sich in der Handkarte des Gegners, in dessen, oder im eigenen Talon befinden, so bleibt der Combination und allerdings auch dem Spielglück ein weites Feld gelassen, was zur Erhöhung des Interesses am Strohmänn-Tarok wesentlich beiträgt.

Da die Honneurs extra bezahlt werden, so steche man, wenn man zwei von der Troule oder drei Könige hat, nicht zu früh mit einem dieser Honneurs ein, weil man vielleicht noch das dritte Troulestück oder den vierten König kauft und dann die Honneurs ansagen könnte. Hat man die Honneurs schon im Blatt, so zögere man mit dem Ansagen derselben doch so lange wie möglich, um dem Gegner nicht vorzeitig sein Blatt zu verrathen. Auch kann man die Honneurs, wenn es im Interesse der Partie liegt, verschweigen, erhält sie aber dann natürlich nicht bezahlt.

Das Neunzehner-Rufen.

§ 1. Erklärung des Spieles.

Das Neunzehner-Rufen, eine Abart des Königrufers wird mit der vollständigen Tarockarte zu 54 Blatt unter vier Theilnehmern gespielt. Das Austheilen der Karten geschieht in derselben Weise wie beim Königrufen. Hat einer der Spieler keinen Tarock bekommen, so muß neuerdings gegeben werden.

Man hat beim Neunzehner-Rufen drei Spielarten: den einfachen Rufen, den Dreier und das Solo. Bei ersterem Spiele ruft die Vorhand den Besitzer des XIX zu ihrem Partner auf; hat sie diesen Tarock selbst in der Hand, so ruft sie den nächst niederen Tarock, der ihr fehlt. Andere Tarocks dürfen nicht gerufen werden. Ebenjowenig darf die Vorhand weiter sagen, sie muß rufen, es sei denn, daß sie ein höheres Spiel ansage.

Wenn die anderen drei Theilnehmer gut gesagt haben und der Rufende den zu rufenden Tarock genannt hat, kauft er aus dem Talon, jedoch ohne sie aufzuzeigen, die vier obersten Blätter, hierauf der zweite und dritte Spieler zur Rechten der Vorhand das fünfte und sechste Blatt des Talons. Hierauf verlegen alle drei so viel Blätter, als sie gekauft haben. Bezüglich des Verlegens gelten die gleichen Vorschriften wie beim Königrufen. Nachdem alle verlegt haben, hat erst die Vorhand, dann die anderen Spieler der Reihe nach

ihre eventuellen Ansagen, respective Contramelbungen zu erstatten. Dann beginnt das Spiel, dessen Gang sich in nichts von dem beim Königrufen unterscheidet.

Hat die Vorhand den gerufenen Tarot aus dem Talon gekauft, so hat sie das Recht, gegen Zahlung einer verabredeten Conventionalstrafe zusammenzuwerfen, kann jedoch auch das Spiel, ohne sagen zu müssen, daß sie sich selbst gerufen hat, gegen die anderen drei Mitspieler allein durchführen. In gleicher Weise ist auch das absichtliche Selbststrufen gestattet.

Der Dreier ist genau dasselbe Spiel wie der Dreier beim Königrufen. Er ist das nächsthöhere Spiel als der einfache Ruser, da das Neunzehner-Rufen ein dem Solo des Königrufens analoges Spiel nicht kennt. Die Vorhand kann den Dreier selbst spielen, wenn einer der folgenden Spieler ihn angemeldet hat. Beim Dreier unterscheidet man ein ein-, zwei- oder dreimaliges Spiel: Kauft der Spieler nämlich die obere Talonhälfte, ohne die untere anzusehen — welche auch die Gegner nicht ansehen dürfen —, so ist das Spiel einmal. Die gekauften Karten braucht er den Gegnern nicht zu zeigen. Ist der Dreierspieler jedoch mit der oberen Talonhälfte nicht zufrieden, so kann er die untere kaufen — ebenfalls ohne sie den Gegnern zu zeigen —, muß jedoch die zuerst angesehenen oberen drei Karten jetzt offen auflegen. In diesem Falle ist das Spiel zweimal. Geht der Spieler endlich auf den oberen Talontheil zurück, so

muß er den unteren jetzt ebenfalls aufdecken und dann ist das Spiel dreimal.

Das Solo endlich, das höchste Spiel beim Neunzehner-Rufen, ist identisch mit dem Solo=Dreier des Königrufers. Der Spieler spielt allein, ohne zu kaufen, gegen die drei Gegner, die den ganzen Talon am Schluß der Partie mit ihren Stichen vereinigen.

Wir kommen nun zu den Ansagen und der Berechnung der Spiele. Angefagt können werden die Troule, die vier Könige, die Honneurs, die Taroks, Pagat-Ultimo und Valat. Unter Honneurs versteht man beim Neunzehner-Rufen eine Vereinigung von mindestens vier Karten mit dem höchsten Zählwerthe (5) in einer Hand — die vier Könige, welche ja speciell angefagt werden, natürlich ausgenommen, also z. B. drei Könige und ein bis drei Troulestücke, oder zwei Könige und zwei bis drei Troulestücke, oder alle vier Könige und ein bis drei Troulestücke u. s. w. In letzterem Falle, wenn man die Troule und die vier Könige in der Hand hat, sagt man also die Troule, die vier Könige und die Honneurs an. Um die Taroks ansagen zu können, muß man mindestens 8 Taroks in der Hand haben. Ebenso beziehen sich die Ansagen der Troule und der vier Könige nur auf deren Vereinigung in der Hand, keineswegs also in den Stichen, wie beim Königrufen. Alle Ansagen zählen zu Gunsten der Partei jenes Spielers, welcher sie erstattet hat. Sie gelten, mit Ausnahme des angefagten Pagat-Ultimo,

welcher mit 20 Points honorirt wird, und der Balat-Ansage, von welcher weiter unten die Rede ist, je 10 Points, und zwar unabhängig von dem Spiel (ob Rufen, Dreier oder Solo), in welchem sie erstattet wurden. Ebensoviel zählt auch der stille Pagat-Ultimo.

Nach Beendigung einer Partie vereinigen die jeweiligen Partner ihre Stiche mit den gelegten Karten, respective der ihnen verbliebenen Talonhälfte und zählen dieselben. Die Zählart ist beim Neunzehner-Rufen nun nicht dieselbe, wie bei den sonstigen Tarokspielen. Es wird nämlich nicht in Lagen zu drei Karten, sondern jede Karte für sich gezählt. Hierbei ist der Zählwerth der Karten derselbe wie bei den früher behandelten Tarokarten, jedoch mit dem Unterschiede, daß jedes Skartinel sowie jeder leere Tarok (II bis XX) den Zählwerth 1 hat. Man erhält sonach als Totalsumme des ganzen Spieles die Augenzahl 106, und es gilt das Spiel für gewonnen, wenn der Hauptspieler, respective seine Partei mindestens 54 Augen (eins über die Hälfte) zusammenbringt, dagegen für verloren, wenn er nur 53 oder weniger Augen erzielt.

Für den Werth des Spieles ist es jedoch nicht gleichgiltig, ob die Partei die Minimalaugenzahl, die zum Gewinn erforderlich ist, erreicht oder ob sie dieselbe überschritten hat, denn beim Neunzehner-Rufen wird zum Unterschiede von den bisher behandelten Tarokspielen, auf „Points“ gespielt. Es wird nun bei der Berechnung eines Spieles wie folgt vorgegangen.

Der Ueberschuß an Augen, welche die gewinnende Partei über 53 erreicht hat, wird um die für alle Spielarten gleich bleibende Taxe (Consolation) für den Gewinn der Partie (= 10 Points) vermehrt, und zu dieser Summe werden noch die auf die etwaigen Ansagen (respective auf den stillen Ultimo) der gewinnenden Partei entfallenden Prämien addirt oder von derselben die der Gegenpartei subtrahirt. Diese Gesamtsomme macht den Werth des Spieles aus, welcher nun beim gewöhnlichen Rufen einfach, beim Dreier, falls er vom Hauptspieler gewonnen wurde, unabhängig davon, welchen Talontheil er genommen hat, zweifach und beim Solo vierfach ausbezahlt wird. Hat der Dreierspieler jedoch sein Spiel verloren, so muß er den Werth des Spieles, im Falle der Dreier ein einmaliger war, zweifach, wenn aber der Dreier ein zwei- oder dreimaliger war, vier- oder sechsfach entrichten. So kostet z. B. ein mit 70 Augen gewonnener Rufen mit Tarok-, Troule- und Pagat-Ultimo-Ansage 17 (Ueberschuß über 53) + 10 (Consolation) + 10 (Taroks) + 10 (Troule) + 20 (angesagter Pagat-Ultimo) = 67 Points; ein vom Hauptspieler verlorener dreimaliger Dreier, bei welchem die Gegner 58 Augen erzielt und die Taroks angesagt haben, kostet $(5 + 10 + 10) \times 6 = 150$ Points; ein vom Hauptspieler mit 79 Augen gewonnenes Solo, bei welchem er Taroks, Troule, Honneurs und Pagat-Ultimo angesagt hat, zählt $(26 + 10 + 10 + 10 + 10 + 20) \times 4 = 344$ Points.

Wenn eine Partei ihr Spiel nur knapp gewonnen hat, so kann es vorkommen, daß der Werth ihres Spieles durch die Subtraction der von der Gegenpartei gemachten Ansagen negativ wird — dann muß eben die betreffende Partei trotz dem Gewinn des Spieles der Gegenpartei noch einen kleinen Betrag ausbezahlen. Die Hauptspieler bei einem einfachen Ruser hätten z. B. 59 Augen in ihren Stichen erzielt, also das Spiel gewonnen, die Gegner hätten jedoch Taroks und Honneurs angesagt. Es zählen also zu Gunsten der Hauptspieler die über 53 erzielten Augen, also $6 + 10$, der Consolation = 16; zu Gunsten der Gegenpartei zählen jedoch 20 Points für 2 Ansagen — es müssen also die Hauptspieler, trotzdem sie das Spiel gewonnen haben, den Gegnern noch 4 Points bezahlen.

Beim Balat wird die Augenzahl der Stiche nicht berücksichtigt. Statt des Ueberschusses der über 53 erzielten Augen und der Consolation werden beim stillen Balat 100, beim angesagten 200 Points in Anrechnung gebracht. Hierzu werden die Ansagen addirt, respective subtrahirt und dieser Gesamtbetrag, wie gewöhnlich, beim einfachen Ruser einfach, beim Dreier zweifach (respectively vier- oder sechsfach, wenn die Gegner in einem zwei- oder dreimaligen Dreier Balat gemacht haben), beim Solo vierfach ausbezahlt.

Bei einem Contra auf das Spiel, welches beim einfachen Ruser nicht üblich ist, wird der Ueberschuß

über 53 Augen, sowie die Consolation verdoppelt, respective bei Recontra vervierfacht u. s. w. Die Ansagen werden natürlich nur einfach berechnet, ausgenommen bei einem Contra auf den angesagten Pagat oder Balat.

§ 2. Behandlung des Spieles.

Die vom Königrufen abweichenden Bestimmungen des Neunzehner-Rufens äußern in der Spielpraxis die nachfolgenden Wirkungen. Das Spiel ist beim einfachen Rufen, der naturgemäß am häufigsten vorkommenden Spielart, ein viel versteckteres als beim Königrufen, denn bei dem letzteren ist es häufig schon nach dem ersten, mindestens aber nach dem zweiten Stiche offenkundig, wer der gerufene Partner ist; dies ist beim Neunzehner-Rufen jedoch keineswegs der Fall. Denn der gerufene Tarok wird meist von mehr Taroks begleitet sein, als der gerufene König von Blättern seiner Farbe und daher schwerer herauszureißen sein. Ueberdies kann der Partner den gerufenen Tarok so lange er will zurückhalten, was beim Königrufen meistens nicht der Fall ist, da der Verlust des Königs eine Ersatzstrafe nach sich zieht, der Partner also in der Regel mit ihm auf das erste Anspielen der Farbe nach Hause gehen und sich so verrathen muß. Dadurch bietet das Neunzehner-Rufen gegenüber dem Königrufen einen erhöhten Reiz. Was es jedoch dadurch gewinnt, das

büßt es einerseits durch die Anjagen aus der Handkarte, welche von vornherein die Vertheilung verrathen, andererseits durch die gänzliche Bedeutungslosigkeit, welche die Farbenkarten in diesem Spiele haben, wieder ein. Die Bestimmung nämlich, daß beim einfachen Rufen nicht nur der Hauptspieler, sondern auch zwei der Nebenspieler aus dem Talon kaufen und dann verlegen, hat zur Folge, daß in den meisten Fällen jeder Spieler mindestens eine Farbe start ist und daher ein König fast niemals, ohne mit Tarok gestochen zu werden, durchgeht. Dadurch entbehrt das Neunzehner-Rufen aller in den sonstigen Tarokarten vorkommenden, auf einem geschickten Farbenspiel beruhenden Finessen und sinkt herab zu einem Spiel, in welchem die rohe Gewalt, d. i. die hohen Tarokstecher allein ausschlaggebend sind.

Ueber die Behandlung der Spiele ist wenig zu sagen, da dieselbe in den Grundzügen keine Abweichung von der beim Königrufen zeigt. Auch hier wird sich der Starke stets stark, der Schwache schwach auszuspielen und letzterer überdies den Intentionen seines stärkeren Partners zu folgen haben. Beim Spielen der Farben beobachtet man genau, welche Figuren ein Jeder zuwirft, da man oft nur auf diesem Wege in der ersten Hälfte der Partie ermitteln kann, wer der gerufene Partner ist. Den Pagat kann man beim einfachen Rufen schon mit einem etwas schwächeren Blatte ansagen, als beim selben Spiel im Königrufen, da der gerufene

Partner sicher im Besitze wenigstens eines hohen Stechers: des gerufenen Taroks steht.

Beim Dreier riskire man nur dann ein zwei- oder gar dreimaliges Spiel, wenn man ein sehr starkes Blatt hat, da man im Falle des Verlustes unverhältnißmäßig viel bezahlen muß, während der Profit im Falle des Gewinnes immer derselbe bleibt.

Die wichtigsten Tarokausdrücke.

Impaß, vom frz. l'impasse, die Sackgasse.

Lachiren, vom frz. lâcher, nachlassen.

Pagat, vom ital. pagare, zahlen.

Skarfinel, **Skart**, vom ital. lo scarto, das Absondern, die weggelegten Karten; frz.: écarter, weglegen. (Vgl. das norddeutsche Kartenspiel Skat.)

Skis (oder Sküs), vom ital. seusare, entschuldigen, oder vom ital. squisito (exquisit), auserlesen, vortrefflich.

Solo (ital.), allein.

Talon (frz.), der Absatz, die übrig gebliebenen Karten.

Tarok, vom ital. taroccare, schreien, schimpfen, Tarok spielen.

Trevule, vom frz. tous les trois, alle drei.

Volat (oder Volat), vom ital. la volta, die Wendung, der Kreislauf; daraus frz.: faire la vole, alle Stiche, Schlemm machen.

Inhalts-Verzeichniß.

Das Königruferspiel.

Einleitung.

Seite

§ 1.	Die Tarockarte	7
§ 2.	Die Grundprincipien des Spieles	8
§ 3.	Das Zählen	9
§ 4.	Bestimmung der Plätze	11
§ 5.	Das Kartengeben	12
§ 6.	Die Einleitung des Spieles und die vier Spielarten	13

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Der einfache Rufer.

§ 7.	Erklärung des Spieles	14
§ 8.	Die zu rufende Farbe	16
§ 9.	Das Verlegen	17
§ 10.	Berechnung des einfachen Rufers und die Honneurs	19
§ 11.	Das Ultimiren	23
§ 12.	Der Valat	27

Cap. II. Das Solospiel.

§ 13.	Erklärung des Spieles	28
§ 14.	Berechnung des Spieles	30

Cap. III. Der Dreier.

§ 15.	Erklärung des Spieles	30
§ 16.	Berechnung des Spieles	32
§ 17.	Der Rufer aus der Hand	32

Cap. IV. Der Solo=Dreier.		Seite
§ 18.	Erklärung des Spieles	35
§ 19.	Berechnung des Spieles	35

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 20.	Das Tarokzählen	35
§ 21.	Das Ausspielen im Allgemeinen	37
§ 22.	Das Hauptspiel	40
§ 23.	Das Gegenspiel	46
§ 24.	Das Contra	51
§ 25.	Der Balat	56

Anhang.

I.	Preis-Tabelle	59
II.	Das Markiren und die Gewinn- und Verlust-Berechnung	60
III.	Beispiele	62
1.	Beispiel eines gewonnenen Rufers	62
2.	Gewonnener Ruffer mit angesagtem, jedoch nicht gemachtem Pagat	64
3.	Verlorener Ruffer mit angesagtem und gemachtem Pagat	66
4.	Beispiel eines Rufers mit (still gemachtem) Balat	67
5.	Beispiel eines gewonnenen Solo	68
6.	Beispiel eines verlorenen Solo mit angesagter und gemachter Troule und angesagtem, jedoch verlorenem König-Ultimo	69
7.	Solo-Balat mit angesagter Troule und Pagat	71
8.	Gewonnener Dreier mit Troule und Pagat	73
9.	Beispiel eines verlorenen Dreiers mit angesagter und verlorener Troule	74
10.	Beispiel eines gewonnenen Dreiers mit angesagter und gemachter Troule	77
11.	Beispiel eines gewonnenen Solo-Dreiers	78
12.	Beispiel eines verlorenen Solo-Dreiers	80

Das Tappen.

	Seite
<i>Einleitung.</i>	
§ 1. Die zwei Tapperarten	82
§ 2. Die Grundprincipien des Spieles	83
§ 3. Das Zählen	83
§ 4. Bestimmung der Plätze	84
§ 5. Das Kartengeben.	84
§ 6. Das Licitiren und die Spielarten	85

A. Das Tappen mit 54 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 7. Die Raison des Licitirens und Haltens	88
§ 8. Das Kaufen	91
§ 9. Das Verlegen	91
§ 10. Die Honneurs	92
§ 11. Pagat-Ultimo	93
§ 12. Der Balat	94

Cap. II. Das Solo.

§ 13. Die Raison, Solo zu spielen	95
§ 14. Die Berechnung des Solo	96

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 15. Das Tarozzählen	96
§ 16. Das Hauptspiel	97
§ 17. Das Gegenspiel	100
§ 18. Das Contra	105

B. Das Tappen mit 42 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 19. Die Raison des Licitirens und Haltens	106
§ 20. Das Kaufen	107

	Seite
§ 21. Das Verlegen	108
§ 22. Die Honneurs	108
§ 23. Pagat-Ultimo	109
§ 24. Der Balat	109

Cap. II. Das Solo.

§ 25. Die Raison, Solo zu spielen	110
§ 26. Die Berechnung des Solo	110

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 27. Das Tarokzählen und das Mitzählen der Partie	111
§ 28. Das Hauptspiel	112
§ 29. Das Gegenspiel	113
§ 30. Das Contra	114

Anhang.

I. Das Markiren und die Gewinn- und Verlust- Berechnung	115
II. Der Jude	115
III. Beispiele	116
A. Beispiele über das Tappen mit 54 Karten.	
1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf)	116
2. Verlorenes Spiel (mit Kauf) und verlorener Pagat-Ultimo	118
3. Gewonnenes Solo mit Pagat-Ultimo	120
4. Verlorenes Solo	121
B. Beispiele über das Tappen mit 42 Karten.	
1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf)	122
2. Gewonnenes Spiel mit verlorenem Pagat-Ultimo	123
3. Verlorenes Spiel mit gewonnenem Pagat	124
4. Gewonnenes Solo	126
5. Verlorenes Solo	127
6. Angefagter Balat	128

Das Strohmänn-Tarok.

§ 1. Erklärung des Spieles	129
§ 2. Behandlung des Spieles	133

Das Neunzehner-Rufen.

§ 1. Erklärung des Spieles	136
§ 2. Behandlung des Spieles	142

Die wichtigsten Tarokausdrücke	145
--	-----

Illustrirtes Wiener Tarokbuch.

Leitfaden zur Erlernung aller Arten des Tarokspiels. Mit einer Sammlung von 33 Problemen und einem Anhang: Tarok-Coder, die Spielgesetze enthaltend. Von **S. Ulmann**. 12 Bogen. Octav. Gebunden 1 fl. 80 kr. = 3 M. 25 Pf.

Illustrirtes Wiener Piquetbuch.

Leitfaden zur raschen und gründlichen Erlernung des Piquetspiels. Mit zahlreichen Illustrationen, erklärenden Beispielen und einem die Spielgesetze enthaltenden Piquet-Coder. Anhang: Grundzüge des Bearté. Von **S. Ulmann**, Verfasser des „Illustrirten Wiener Tarokbuches“ etc. 12 Bogen Octav. Geb. 1 fl. 80 kr. = 3 M. 25 Pf.

Das edle Whist.

Königliche Anleitung zur gründlichen Erlernung des Whistspiels. Von **J. G. Ebersberg**. Achte Auflage, bearbeitet von **S. Ulmann**. Mit zahlreichen Illustrationen. Geb. 1 fl. 80 kr. = 3 M. 25 Pf.

Das Billardspiel

und die ihm zu Grunde liegenden Gesetze der Naturlehre. Theoretisch-praktische Anleitung zur Erlernung und zum Verständniß des Billardspiels. Von **Dr. M. Eduard**. Zweite, umgearbeitete Auflage. Mit vielen Abbildungen. 5 Bogen. 8. Gehftet 40 Kr. = 75 Pf.

Das Carambole-Spiel.

Für angehende Spieler theoretisch und praktisch behandelt von **Hugo Coeypen**. Mit 8 Figurentafeln. Zweite umgearbeitete Auflage. 7 Bogen. Octav. Geb. 1 fl. 20 kr. = 2 M. 25 Pf.

Der Schachmatador.

Ein Leitfaden zum Selbstunterricht im Schachspiele. Von **Heinrich R. v. Levitschnigg**. Dritte verbesserte Auflage, vollständig umgearbeitet und mit einer Einführung in die Problemcomposition versehen von **J. Minkwitz**. 12 Bogen. Kl.-8. Eleg. geb. 1 fl. 10 kr. = 2 M.

Der Freund des Damenspiels.

Leitfaden zur Erlernung der wichtigsten Arten des modernen Damenspiels. Von **Jean Dufresne**. 12 Bogen. 8. Eleg. geb. 1 fl. 65 kr. = 3 M.

Die Kunst der Declamation. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, die Kunst des ästhetischen mündlichen Vortrages durch Selbstunterricht sich anzueignen. Von **Dr. Rafael Hellbad.** 15 Bogen. Octav. Eleg. in illustriertem Umschlag geb. 1 fl. = 1 M. 75 Pf.

Die Kunst der Beredsamkeit. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, des geschriebenen und lebendigen Wortes in der Umgang- und Schriftsprache durch Selbstunterricht Meister zu werden. Von **Otto Müller.** Zweite vollständig umgearbeitete Auflage. 13 Bogen. Octav. In illustriertem Umschlag geb. 90 Kr. = 1 M. 50 Pf.

Die Kunst Schauspieler zu werden. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, die Kunst der dramatischen Darstellung in Bezug auf Declamation, Mimik und Maske durch Selbstunterricht sich anzueignen. Von **Dr. Rafael Hellbad.** Zweite durchaus umgearbeitete und vermehrte Auflage. 12 Bogen. Octav. Geh. Preis 90 Kr. = 1 M. 50 Pf.

Die Kunst Sänger zu werden. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung besonders für Dilettanten, sich in der Kunst des Gesanges in Bezug auf Stimme und Vortrag durch Selbstunterricht zu vervollkommen. Von **Gotthold Carlberg.** 10 Bogen. Eleg. in illustriertem Umschlag geb. 75 Kr. = 1 M. 25 Pf.

Die Kunst Dichter zu werden. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, die Kunst der Poesie in Bezug auf Form, Vermaß und Reim durch Selbstunterricht sich anzueignen. Von **Otto Müller.** 15. Bogen. Eleg. in illustriertem Umschlag geb. 1 fl. = 1 M. 75 Pf.

Die Kunst Maler zu werden. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, sämtliche Zweige der Malerkunst, als: Aquarell-, Gouache-, Miniatur-, Pastell-, Delmalerei u. s. w. durch Selbstunterricht auch ohne Vorkenntnisse der Zeichenkunst sich anzueignen, nebst einigen Anleitungen zur Restauration und Auffrischung alter oder schadhafter Gemälde, einer Entwicklung der Grundlinien der Perspective und einer alphabetisch geordneten Erklärung der gebräuchlichsten Kunstausdrücke. Von **Rafael Sanzio.** Zweite, gänzlich umgearbeitete und vermehrte Auflage. Mit 20 Abbild. 15 Bogen. Octav. In illustr. Umschlag geb. Preis 1 fl. 10 Kr. = 2 M.

Die Kunst der Oel-, Aquarell-, Holz-, Stein-, Porzellan- und Stoffmalerei, des Zeichnens, der Laubsägerei in Holz und Metall, Schnitzerei, Einlegearbeit, der Pyrographie, des Zeichens in Metall u. Elfenbein, des Colorirens von Photographien, der Glasmalerei, des Photographirens etc. etc., oder der Dilettant auf allen Gebieten. Ein ausführliches Handbuch für Dilettanten zur Ausführung der genannten Arbeiten nach eigenen praktischen Erfahrungen. Von **Claudius Freitag.** Mit 44 Abbildungen. 15 Bogen. Octav. In illustriertem Umschlag geb. 1 fl. 10 Kr. = 2 M.

Die Kunst Zauberer zu werden. Eine auf Erfahrung begründete Anleitung, die natürliche Magie im Gebiete der Mechanik, Physik, Optik, des Magnetismus und der Chemie durch Selbstunterricht sich anzueignen, um die wundererregendsten Kunststücke meist ohne großen Apparat und bedeutende Kosten auszuführen, nebst einem besonderen Abschnitt über Sorten- und Rechenkünste und einem Anhange, die Selbheitkunst betreffend. Von **Philadelphia.** Mit 78 in den Text gedruckten Illustrationen. 14 Bogen. Octav. Eleg. in illustr. Umschlag geb. 1 fl. 50 Kr. = 2 M. 70 Pf.

A. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

n.
b.
n.
d.
r.
m
n.
e.
n
te
n.
g
n
r.
n.
m
n.
e.
r
e.
e.
o.
n.
d
a
r
r
e
n.
e
r
d
r
n.
r.
f.
=

Kallenspule

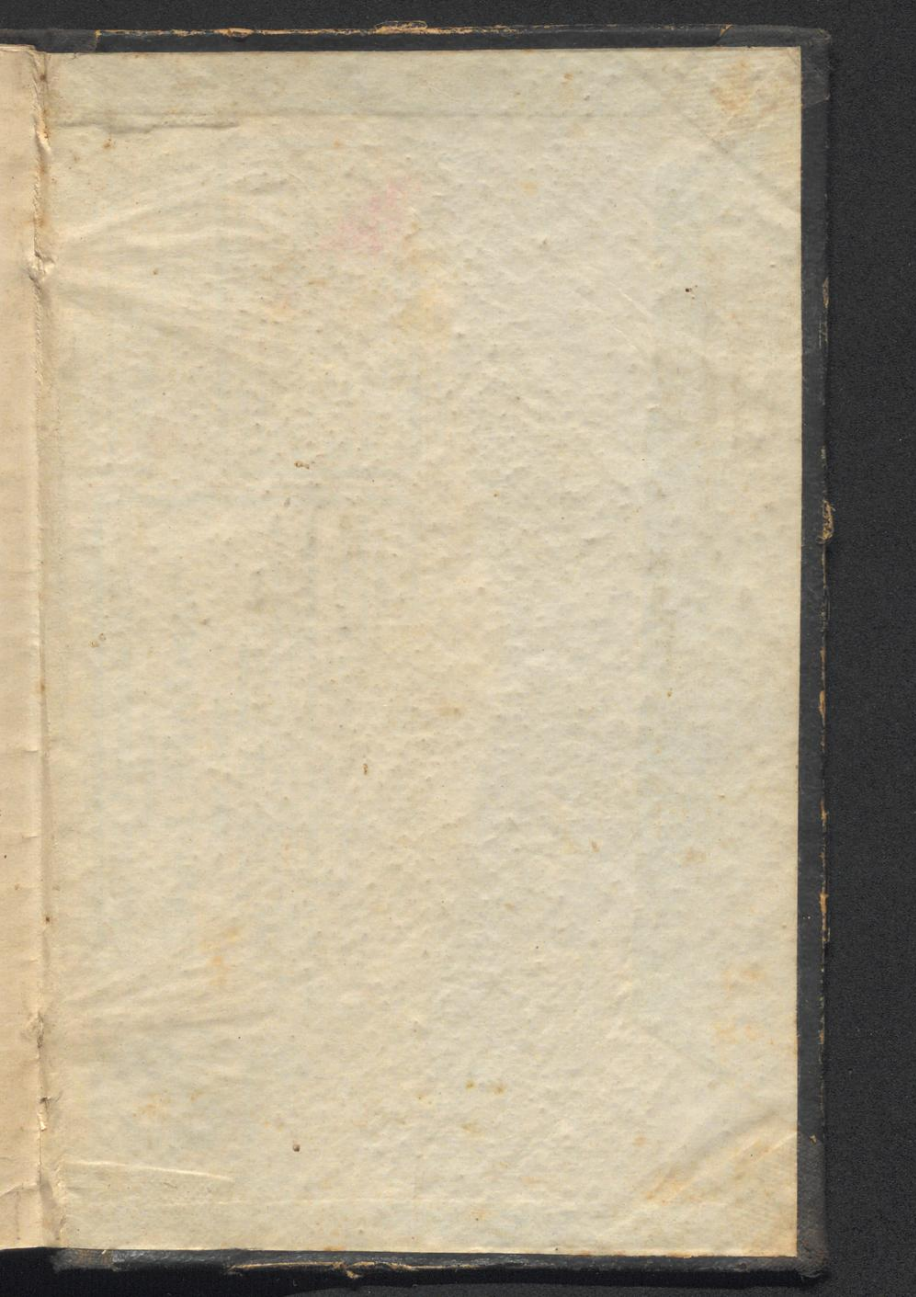
Nehr Ø (1121)

6003

€ 140,-

Werner, Farsch, 2. Aufl.

Nehr Ø (1121)



WIENBIBLIOTHEK



+QWB7905701