

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 Vicitiren 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 Vicitirens 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 Tarozählen	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 Vicitirens 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
--	-----