

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 Troule, 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 vorthailhaft, 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 Farbenkarten, z. B. je ein Coeur, Pique und Treff, und ein Tarok offen vor die vier Stühle gelegt und drei ebensolche Farbenkarten 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 stark 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 Impassmachen 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 Ausspielen 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 Troupe. 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 Impass 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 einstechen 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 erstemal 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 zugiebt.

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 schmierem könne. Durch diese Vertheilung, nämlich, daß der Schwache die Forcesfarbe 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 schmiert, 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 Valat 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 Valat 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 Valat 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 Valat.

Wir haben schon an mehreren Stellen dieses Büchleins gezeigt, wie man in manchen Fällen, durch Beobachtung gewisser Regeln beim Tarokiren, Valat 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 Balat 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 Balat 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 Balat 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 Balat 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		
Balat, still	12		Balat, 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.
B gewinnt	240 Points.
C verliert an A	84
C " " B	116
C " " D	24
	224 Points.
C verliert	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=As.

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, As, 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, Vier.

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 angefragter 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 angefragt 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-As, 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 As 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 Troule 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
Tarok 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 Tarok 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-Vier, 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 Vier.
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 „lachiren“ 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