

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

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

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

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



## § 14. Berechnung des Spieles.

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

## Cap. III. Der Dreier.

## § 15. Erklärung des Spieles.

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

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

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

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

---

\*) Siehe § 24.

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

### § 16. Berechnung des Spieles.

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

### § 17. Der Rufer aus der Hand.

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

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

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

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

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

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

## Cap. IV. Der Solo=Dreier.

## § 18. Erklärung des Spieles.

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

## § 19. Berechnung des Spieles.

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

## Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

## § 20. Das Tarotzählen.

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