

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 erstmal zum Ausspielen gelangt, die gerufene Farbe bringt, wo dann gewöhnlich der König zum Vorschein kommen wird. Außerdem erkennt man den Partner leicht an der Art seines Spieles, wenn er z. B., nachdem der Spieler Tarok angezeigt hat, Tarok nachspielt, oder auf einen König des letzteren eine Dame schmiert und später, beim zweiten Ausspielen dieser Farbe, ein werthloses Blatt zugeibt.

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

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

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

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

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

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

lingt es ihnen manchmal, den Hauptspieler auszutarofiren und sogar Pagat-Ultimo zu machen. Es sind dies jedoch seltenerer 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 Schmierer 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 Balat 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 Balat 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 Balat 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 Balat verloren hat, alle Honneurs und Ultimos anrechnen,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

§ 25. Der Balat.

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

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

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

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

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

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

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

durch eine Pantomime zu verstehen gegeben hat, daß er mit den Aufsagen zu Ende gekommen ist. Es darf also z. B. der Hauptspieler beim einfachen Rufer, welcher den Skis gekauft und den Pagat-Ultimo angesagt hat, nicht etwa noch 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	