

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

Es verlieren also:

Es gewinnen:

C 224	A 112
D 128	B 240

352 Points =

 352 Points.

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

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

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

III. Beispiele.

1. Beispiel eines gewonnenen Rufers.

A. die Vorhand hat:

XXI, XVII, XV, VIII, VII, III, Pique=Dame, Acht, Carreau=Dame, Treff=Dame, Acht, Coeur=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 Starcken 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 Troupe 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 Troule 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 angegagter und verlorener Troule.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. „ B Carreau-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 Trousle nicht gemacht hat und weil sie außerdem die 4 Könige erlangt haben, je 22 Points.

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

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

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

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

B siehe Beispiel 9.

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

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

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

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

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

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

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

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

11. Beispiel eines gewonnenen Solo=Dreiers.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. Beispiel eines verlorenen Solo=Dreiers.

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

B: (siehe Beispiel 11).

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

D: VI, II, Carreau-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