

in der Mitte saßen; ein solches Nachlassen des Stiches, um nachher Rest zu machen, nennt man „sachiren“ 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

und in den ohne Skartinesn. Im letzteren Falle werden nämlich in den rothen Farben die Zwei, Drei und Vier, in den schwarzen die Neun, Acht und Sieben entfernt. Man spielt dann also mit $54 - 12 = 42$ Karten, in welchen die 22 Tarok und von jeder Farbe fünf Blätter enthalten sind. Wir werden im Folgenden beide Tapperarten behandeln, und zwar so, daß wir das Spiel mit 54 Karten zuerst berücksichtigen und bei dem anderen nur die von diesem abweichenden Regeln besprechen werden.

§ 2. Die Grundprincipien des Spieles.

Es sind dies genau dieselben wie beim Königrüfer. Farbe muß auf Farbe, Tarok auf Tarok und auf die Karte Farbe ebenfalls Tarok fallen. Auch über „Renonce“ gelten dieselben Bestimmungen (siehe § 2 des Königrüfers).

§ 3. Das Zählen.

Gezählt wird beim Tapper genau so wie beim Königrüfer. Nur ist es hier einfacher, da jeder Stich aus drei Karten besteht, also je eine Lage bildet. Zum Gewinn einer Partie gehören auch beim Tappen mit 54 Karten 36 Augen. Haben beide Parteien 35 Augen in den Stichen, so hat die Gegenpartei gewonnen. Beim Tapper ohne Skartinesn jedoch fallen zwölf Blatt weg, die Summe aller Augen des Spieles beträgt daher nur 66, in Folge dessen ist hier eine Partie schon

mit 34 und von Seiten der Gegenpartei mit 33 Augen gewonnen.

§ 4. Bestimmung der Plätze.

Diese geschieht entweder auf dieselbe Weise wie beim Königrüfer oder jeder Theilnehmer setzt sich auf einen beliebigen Platz und es giebt derjenige zuerst, welcher die dem Rang nach höchste Karte aus dem verdeckt aufgelegten Spiele zieht. Hier ist zu erwähnen, daß am Tapper auch vier Personen theilnehmen können, wobei jedoch stets nur drei an einer Partie theilheilig sind, während der Vierte so lange „sitzt“. Dieser Vierte ist der jeweilige Kartengeber. Er verliert und gewinnt mit der Gegenpartei.

§ 5. Das Kartengeben.

Der Geber hat gründlich zu mischen und links abheben zu lassen. Nehmen vier Personen am Tapper Theil, so hebt der vis-à-vis Sitzende ab. Die ersten sechs Karten werden in den Talon gelegt und die übrigen 48, respective 36 in Lagen zu je acht, respective sechs an die drei Spieler vertheilt, und zwar so, daß der rechts vom Geber Sitzende die erste Lage erhält. Dieser hat die Vorhand und spielt auch aus. Wurde geklopft, so kann die Vorhand bestimmen, ob sie ihre Karten zu 8 oder 16, respective 6 oder 12 und welche 16, respective 12, die ersten, zweiten oder letzten haben will. Nach ihr hat auch der zweite Spieler dieses Wahlrecht, im Falle die Vorhand sich dafür entschieden hatte, alle

Karten auf einmal zu nehmen. Hat der Kartengeber „vertheilt“, so zahlt er an Jeden 2 Points Strafe und muß noch einmal geben. Wenn Jemand fälschlich gegeben hat, wird zusammengeworfen. Hat einer der Spieler gar keinen Tarok erhalten, so ist die Austheilung ungiltig und der Kartengeber muß neuerdings austheilen.

§ 6. Das Licitiren und die Spielarten.

Wie erwähnt nehmen an jeder Partie drei Personen Theil, unter diesen ist stets ein Hauptspieler und zwei Gegenspieler. Der erstere muß, um sein Spiel zu gewinnen 36, respective 34 Augen zusammenbringen; haben beide Parteien 35, respective 33 Augen, so haben die Gegner gewonnen. Im Allgemeinen nun ist immer Derjenige der Hauptspieler, welcher das beste Blatt hat, da er naturgemäß am höchsten licitiren wird; und wer das höchste Angebot gestellt hat, der wird eben Hauptspieler. Wenn also Jemand 16 Tarok hat, während die beiden anderen nur je drei besitzen, so wird er jedenfalls spielen und diese werden passen. Nun ist aber die Vertheilung der Tarok und Honneurs gewöhnlich eine ziemlich gleichmäßige und es werden daher oft zwei oder gar alle drei Theilnehmer ein Spiel riskiren zu können glauben und dies durch das sogenannte Licitiren zum Ausdruck bringen.

Nachdem ausgetheilt ist, hat die Vorhand A sich zuerst zu erklären; glaubt sie ein Spiel allein gegen

zwei gewinnen zu können, so sagt sie „einmal“ oder „einen Dreier“. Passen nun die beiden anderen, B und C, so hat A das Recht des Kaufes erlangt. Er deckt zunächst die drei oberen Karten des Talons auf und nimmt sie, falls er damit zufrieden ist, in sein Blatt auf, legt dafür drei andere weg, und spielt nun gegen B und C. Die andere Talonhälfte wird gar nicht angesehen und zählt den Gegnern. Dieses Spiel gilt ein Point. Ist A jedoch mit den drei oberen Karten nicht einverstanden, so deckt er auch die drei unteren auf. Nimmt er diese, so zählt das Spiel 2 Points. Findet er dagegen, daß die oberen Blätter eigentlich doch noch besser sind, so kann er sie noch immer wählen und dann gilt das Spiel 3 Points. Da man heutzutage immer gleich beide Talonhälften aufdeckt, so fällt das Spiel zu 1 Point ganz weg und der Dreier, respective Einmalige, zählt entweder 2 oder 3 Points. Hat A gepaßt, B einen Dreier gesagt und C ebenfalls gepaßt, dann spielt B, und zwar ebenfalls zu 2 oder 3 Points. Im entsprechenden Falle ebenso C.

Sagt A einen Dreier, während B (oder C) ebenfalls ein gutes Blatt hat, so sagt dieser einen „Unteren“, d. h. er will auch spielen; aber da er nicht Vorhand hat, kann er nur ein höheres Spiel als A ansagen. Dieser paßt nun entweder oder nimmt sein Recht in Anspruch, den „Unteren“ oder „Zweimaligen“ selbst zu spielen. Wenn A paßt, B einen „Dreier“ und C einen „Unteren“ sagt, so hat B wieder das Vorrecht,

den Unteren zu „halten“. Beim Unteren werden zuerst die drei unteren Talonblätter aufgedeckt; nimmt man diese ohne die oberen anzusehen, so zählt dies 2 Points. Deckt man jedoch auch diese auf und wählt sie, so zählt das Spiel 3 Points, geht man wieder zu den unteren zurück, so spielt man zu 4 Points. Auch hier, wie bei den höheren Spielen werden gewöhnlich beide Talonhälften gleichzeitig aufgedeckt.

Hat A einen Dreier, B einen Unteren gesagt, A diesen gehalten, so kann B noch weiter treiben und auf einen „Dreimaligen“ invitiren. Dies kann auch C thun, wenn B den Unteren gesagt und A ihn „ausgelassen“ hat. Beim „Dreimaligen“ werden wieder die obersten drei Blätter des Talons aufgedeckt und werden sie gleich genommen, ohne die anderen drei anzusehen, so zählt das Spiel 3 Points. Nimmt man die unteren, so spielt man zu 4, und geht man auf die oberen zurück, zu 5 Points.

Schließlich kann die Hinterhand, wenn die Vorhand den „Dreimaligen“ gehalten hat, noch einen „Viermaligen“ sagen. Hier werden wieder die unteren Talonblätter zuerst besehen, woraus sich ein vierwerthiges Spiel ergibt; wenn man auch die oberen aufdeckt, so gilt das Spiel mit diesen 5, und geht man auf die unteren zurück, 6 Points.

Also man hat:

Das einmalige Spiel zu (1), 2 und 3 Points
 „ zweimalige „ „ (2), 3 „ 4 „

Das dreimalige Spiel zu (3), 4 und 5 Points.

„ viermalige „ „ (4), 5 „ 6 „

Passen alle Theilnehmer, so wird zusammen-
geworfen und die Vorhand schreibt 2 Points, worauf
der Nächste giebt.

Außerdem giebt es beim Tapper auch ein Spiel
ohne Kauf, wobei der ganze Talon den Gegnern zählt,
es ist dies das Solo. Dies überbietet noch den „Vier-
maligen“. Wenn also A einen Dreier gesagt, B bis
zum Viermaligen licitirt und A gehalten hat, so kann
B noch ein Solo ansagen; A hat aber das Recht Solo
selbst zu spielen. Gewöhnlich jedoch wird das Solo
ohne vorhergegangenes Licitiren gemeldet, da natürlich
dazu ein besonders gutes Blatt gehört und es bei
ungünstiger Vertheilung schwer zu gewinnen ist.

Das Licitiren muß immer schrittweise vom min-
desten bis zum höchsten Spiele, darf also nicht sprung-
weise geschehen. Ebenjowenig darf ein Spieler sein
Angebot, welches er behalten hat, überbieten, also z. B.
nachdem ihm der Untere geblieben ist, einen Dreimaligen
oder gar ein Solo spielen.

A. Das Tappen mit 54 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 7. Die Raison des Licitirens und Haltens.

Bei diesem Spiele kommt es sehr auf die Honneurs,
also auf die Troule und die Könige an. Wenn man

die Durchschnittszahl von Tarok, also sieben, hat; darunter etwas von der Troule und einige höhere Stecher, so unterwerse man zunächst seine Farben einer genauen Prüfung; hat man keinen König und ist keine Farbe skart, so wird man nicht spielen. Wenn man dagegen einen oder zwei Könige hat, eine Farbe skart ist oder zwei oder drei einzelne Karten einer Farbe hat, die man eventuell verlegen kann, ist man mit einem Worte in der Lage, nach einem einigermaßen günstigen Kaufe die Karte so zu reinigen, daß man in jeder Farbe Stiche zu machen im Stande ist, so sage man einen Dreier.

Besser muß das Blatt beschaffen sein, wenn man einen Unteren sagen will, weil man, nachdem die Vorhand schon einen Dreier gesagt hat, auf eine ungünstige Vertheilung, sowie auf einen schlechten Kauf rechnen muß. Hat man circa 8 bis 9 Tarok, ein Troulestück, Könige und ist eine Farbe skart, so kann man schon einen Unteren riskiren. Hält die Vorhand, die natürlich ein ähnliches, wenn nicht besseres Blatt haben muß, den Unteren, so schweige man und licitire nicht höher, da es Sitte ist, daß die Vorhand, sobald sie einen Unteren gehalten hat, Alles hält; man würde also nur das Spiel vertheuern und hat durchaus nicht die Gewißheit, es dem Spieler abzugewinnen. Glaubt man dagegen diese zu haben, so licitire man natürlich bis zum Viermaligen, um das Spiel im eigenen Interesse zu erhöhen; in diesem Falle muß man etwa 8 bis 10 Tarok,

darunter einen von der Troule, sowie viele hohe Stecher haben und circa zwei Farben stark sein, außerdem darf man selbst nicht zu hohe Schmierkarten haben, da diese gewöhnlich alle der Spieler erhält, während es natürlich sehr gut ist, wenn der Mitgegner, der selbstverständlich nur wenig Tarot haben wird, im Besitze einer starken Schmier steht. Allerdings kann es Einem passieren, daß die Vorhand ein ähnliches Blatt hat und, falls man bis zum Viermaligen licitirt, diesen ausläßt, man also selbst aufgefessen ist und das Spiel verlieren wird.

Hat man ein sehr starkes Tarotblatt, circa 12 Stück, so sind die Farben mehr Nebensache, da man sich jedenfalls günstig wird verlegen können. Ebenso vertreten eine große Anzahl hoher Stecher, etwa von XX bis XV geschlossen, den Mangel eines Troulestückes.

Mehr über diesen Punkt zu sagen, halten wir für unnöthig, jeder Spieler wird durch die Praxis sehr bald die Stärke seines Blattes beurtheilen lernen. Nur sei hier vor einem allzu kühnen Licitiren, sowie vor einem allzu großen Vertrauen auf den Kauf gewarnt, da das Spiel sonst leicht einen hasardmäßigen Anstrich erhält.

Hier ist noch zu bemerken, daß das zweifache Spiel in den meisten Gesellschaften gar nicht erst gespielt, sondern gleich als gewonnen aufgeschrieben wird, ausgenommen, wenn etwas vom Spieler angesagt wurde.

§ 8. Das Kaufen.

Wenn also Jemand durch sein höchstes Angebot, das von beiden Seiten gut geheissen wurde, zum Hauptspieler geworden ist, kauft er. Nun sind die 6 Karten des Talon häufig so vertheilt, daß in jeder Hälfte etwas Begehrenswerthes liegt, es hängt nun viel davon ab, daß man das Richtige kauft. Es lassen sich darüber keine Normen aufstellen, da es lediglich von dem zu verbessernden Blatte abhängt, welcher Talontheil der schönere ist. Zunächst giebt man immer den Honneurs den Vorzug, liegt kein solches, so pflegt man nach der größeren Tarokzahl zu greifen, ist diese in beiden Hälften gleich, so wählt man die, in der sich solche Farben befinden, von denen man den König in der Hand hat, oder doch eine größere Anzahl von Blättern. Außerdem sucht man den Gegnern so wenig wie möglich liegen zu lassen.

§ 9. Das Verlegen.

Nach dem Kauf hat der Hauptspieler, wie gesagt, drei Karten zu verlegen, die zu seinen Gunsten zählen. Im Princip wird man alle Farben verlegen, in denen man nicht den König hat, da man sonst den Gegnern zu viel Augen abgeben müßte. Da sich dies jedoch in den seltensten Fällen ganz durchführen läßt, so behalte man sich unter den sogenannten Fehlfarben entweder solche, in denen man sehr viele Blätter in Händen hat, die den Gegnern also Tarok kosten, oder

solche, von denen man die einfach, womöglich nur mit einem Cavall besetzte Dame hat, denn auf diese ist gewöhnlich ein Stich zu rechnen. Ebenso macht man mit König und Dame gewöhnlich 2 Stiche, wenn sie nicht zu stark (höchstens zu viert) besetzt sind. Außerdem suche man möglichst viel Augen zu verlegen.

Damen, deren Könige im anderen Talon liegen, wird man natürlich nicht verlegen, da sie ja eben so gut wie der König, nämlich major sind.

Könige darf man nicht verlegen, unbedeutende Tarok nur dann, wenn man sonst nichts wegzulegen hat, in welchem Falle man sie vorerst den Gegnern zeigen muß. Hat der Spieler zu viel oder zu wenig verlegt, so gilt das Spiel als verloren.

§ 10. Die Honneurs.

Die Honneurs zählen hier, im Gegensatze zum Königrüfer, in der Hand, und zwar die Troule und die 4 Könige je zwei, und außerdem 2 von der Troule, die sogenannten „Köpfe“, 1 Point. Es bleibt sich hierbei ganz gleich, ob diese Honneurs auch alle in den eigenen Stichen vorkommen, sie kommen ebenso zur Geltung, wenn sie der Gegner auch alle abgefangen hat. Wenn sie einer der Gegenspieler in der Hand gehabt hat, so schreibt er sich den dafür festgesetzten Preis allein auf, ohne seinen Partner daran theilnehmen zu lassen und ohne Rücksicht auf den Gewinn oder Verlust der Partie. Die Höhe des betreffenden Spieles ist ebenfalls ohne

Einfluß auf den Preis der Honneurs. Vor dem Spiele brauchen die Honneurs nicht angesagt zu werden. Mondfang zählt nichts.

In vielen Gesellschaften besteht die Gepflogenheit, daß der Besitzer der Troule oder der Köpfe einen Dreier anbieten muß, um diese Honneurs bezahlt zu erhalten. Sie werden ihm also nicht honorirt, wenn er „weiter“ gesagt hat, ehe ein vor ihm sitzender Spieler ein Angebot zu spielen gestellt hat.

§ 11. Pagat-Ultimo.

Jeder Teilnehmer an einer Partie, der den Pagat in Händen hat, muß sein Blatt prüfen, ob er denselben zum Schlusse freispielen, also ultimiren kann. Gewöhnlich wird diese Operation nur vom Hauptspieler ausgehen, obwohl es auch hie und da vorkommt, daß einer der Gegner Pagat-Ultimo macht, in welchem Falle auch dessen Partner honorirt werden muß. Man kann den Pagat still ultimiren, was ohne Rücksicht auf die Höhe des Spieles 2 Points zählt, oder man kann ihn auch ansagen und gewinnt oder verliert dann 4 Points, je nachdem man ihn gemacht oder die Gegner ihn aufgehalten haben. Spielt man still auf Ultimo und findet, daß man ihn nicht wird machen können, so gehe man noch rechtzeitig mit dem Pagat nach Hause oder werfe ihn im vorletzten Stiche ab, da man sonst die Ersatzstrafe von 2 Points zahlen muß. Wenn er angesagt wurde, muß man ihn natürlich unter jeder Bedingung bis zum Schlusse aufheben.

Zum Ansjagen des Pagat-Ultimo gehören circa 10 bis 12 Tarok, darunter 4 bis 5 hohe Stecher; außerdem ist es gut, wenn man eine starke Forcesarbe, 5 bis 6 Blatt derselben Farbe hat, da man den Gegnern damit Tarok entreißt. Wenn in der anderen Talonhälfte Tarok liegen geblieben sind, ist es natürlich leichter, den Pagat zu machen; andererseits muß man um so stärker sein, wenn gar kein Tarok liegt, sich also alle übrigen in den Händen der Gegner befinden. Außerdem berücksichtige man, ob man Auspieler ist oder nicht; im ersteren Falle kann man gleich durch Tarokschlagen die Gegner schwächen; wenn dagegen einer derselben in Vorhand ist, so wird er eine Farbe bringen, die der Pagatist stark ist, die ihn also gleich in Tarok schwächen wird. Das Nähere über den Gang des Spieles und Gegenspieles bei Pagat siehe im II. Theil.

§ 12. Der Valat.

Alle 16 Stiche machen, nennt man „Valat“ machen. Ganz wie beim Königrüser ist dafür ein bestimmter Preis ausgesetzt, der unabhängig ist von der Höhe des Spieles und 12 Points beträgt. Die Honneurs zählen beim Valat wie gewöhnlich. Angesagter Valat gilt 24 Points.

Um den Valat ansagen zu können, muß man natürlich die nöthige Anzahl der von oben geschlossenen Stecher, also etwa 12 Tarok, darunter von Stis bis

XVII und außerdem geschlossene Farben haben. Hat man einen stark besetzten König und ist nicht in Vorhand, so ist es riskant, Balat anzusagen, da ja der erste Gegner diese Farbe anspielen und der zweite sie stark sein kann.

Cap. II. Das Solo.

§ 13. Die Raison, Solo zu spielen.

Da man bei Solo nicht den wichtigen Vortheil des Kaufes hat, so muß das Blatt schon von vornherein so beschaffen sein, wie sonst die Karte des Hauptspielers erst nach dem Kauf und dem Verlegen zu sein pflegt. Außerdem muß das Soloblatt noch einen besonderen Vorzug haben, z. B. statt eines zwei Troulestücke, eine erhöhte Anzahl von Tarok und hohen Stechern, da ja der ganze Talon den Gegnern zählt, der Solist also seine 36 Augen allein durch seine Stiche zusammenbringen muß.

Nach dem Gefagten muß der Solist etwa im Besitze stehen von 10 bis 12 Tarok, darunter zwei von der Troule sowie vier bis fünf hohe Stecher, von einem oder zwei Königen und muß eine oder zwei Farben stark sein.

In der Vorhand Solo zu spielen, ist etwas riskant, da die beiden anderen Theilnehmer sich nicht erklärt haben, man also nicht weiß, wie die Vertheilung sein wird. Es ist eben nicht gestattet, erst einen Dreier zu sagen und wenn die andern passen, dann

Solo zu spielen, sondern man muß dies sogleich erklären. Etwas Anderes ist es, wenn die Mittel- oder Hinterhand bis zum Viermaligen licitirt und die Vorhand gehalten hat, dann kann der Licitant noch Solo ansagen, welches aber die Vorhand auch selbst spielen kann. Solche Fälle sind natürlich sehr selten und kommen höchstens bei sehr leichtsinnigen Spielern vor. Am sichersten ist das Solo, wenn man es in Hinterhand ansagt, nachdem die Vor- und Mittelhand gepaßt hat, denn dann kann man immer auf eine gute Vertheilung rechnen.

§ 14. Die Berechnung des Solo.

Das Solo gilt 8 Points. Die Honneurs zählen doppelt. Ebenso der Pagat-Ultimo. Also Solo mit der Troule und angesagtem Pagat gilt 20 Points. Solo-Balat zählt 24, angesagt 48 Points.

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 15. Das Tarokzählen.

Auch beim Tapper ist das Tarokzählen von der größten Bedeutung, namentlich wenn der Spieler auf Pagat spielt. Außerdem beobachte man genau die einzelnen Stecher, jeder von ihnen spielt hier eine Rolle, man muß stets wissen, welcher major ist, nur so wird man gegen Schluß der Partie, wo es am meisten darauf ankommt, im Stande sein, vortheilhaft zu operiren.

§ 16. Das Hauptspiel.

Bei einem mittelstarken Blatt suche der Spieler zunächst stets seine langen Farben loszuwerden, hat er z. B. fünf Coeur, so spiele er sie der Reihe nach ab, denn wenn er gleich zu tarokiren anfängt, so wird vielleicht einer der Gegner bald austarokirt sein, so daß er dann auf die fünf Coeur wird schmieren können, während er leere Tarok zugeben muß, wenn die Coeur gleich kommen. Etwas Anderes ist es, wenn der Spieler in Tarok sehr stark ist und etwa fünf majore Coeur vom König bis zum Cavall geschlossen hat, dann wird er natürlich erst die Gegner austarokiren und zuletzt in Coeur fünf Stiche machen, da die drei fehlenden Blätter dieser Farbe auf König, Dame, Cavall sicher fallen müssen.

Hat der Spieler Pagat angefangt, so fange er mit mittleren Tarok zu spielen an, hat er die Gegner etwas geschwächt, so trenne er sich von seiner Forcesfarbe, hüte sich dagegen, sich ganz auszutarokiren, da der Pagat sonst leicht blankirt und von den Gegnern durch ihre Forcesfarbe herausgetrieben werden kann.

Blanke Könige spielt man bei starkem Blatt gewöhnlich nicht aus, bei schwachem ist es eher zu empfehlen, da man dadurch oft die Dame der Gegner bekommen kann, welche sie ausspielen werden, in der Meinung, daß der König besetzt war.

Hat man einen König zu sechen, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß er durchgehen wird, da eben

jeder Gegner ein Blatt dieser Farbe haben müßte; man wird daher im Zweifel sein, ob man ihn ausspielen soll. Dies hängt nun davon ab, ob man sehr stark in Tarok ist oder nicht, im ersteren Falle riskire man den König nicht, sondern forcire den Gegner öfter mit den Skartineln dieser Farbe und spiele sich den König zum Schlusse frei, ist man dagegen nicht besonders gut bestellt, so spiele man den König immerhin aus; geht er durch, so hat man jetzt eine wunderschöne Forcefarbe, wird er gestochen, so hat man den Trost, daß er so wie so nicht zu retten war.

Bei dieser Tapperart spielt das sogenannte Schinden eine große Rolle. Wir haben dieser Operation schon beim Königrüser (§ 8) gedacht und sie nur in gewissen Fällen empfohlen. Hier jedoch hängt von einem geschickten und glücklichen Impassiren oft der Gewinn einer Partie ab. Wenn man in einer Farbe König und Dame zu viert hat, so kann man damit zwei Stiche machen, wenn die vier ausstehenden Blätter dieser Farbe bei den Gegnern zu je zwei vertheilt sind. Auf König und Dame zu dritt oder gar nur zu zweit, sind fast immer zwei Stiche zu rechnen. Etwas Anderes ist es, wenn man in einer Farbe den König und den Buben oder Cavall hat, dann kann man, wenn man diese Farbe selbst bringt, stets nur auf einen Stich rechnen, wenn sie aber von Seiten eines Gegners angespielt wird und man sitzt in Hinterhand, so ist es meistens von Vortheil, nicht gleich mit dem König, sondern zu-

nächst mit Cavall oder Bube den Stich zu machen, in der Hoffnung, daß der König auch noch durchgehen und sogar die Dame fangen werde. Hat man König und Cavall zu viert, so ist das Schinden nur dann empfehlenswerth, wenn man nur so eine schwache Partie retten kann, zu dritt oder gar zu zweit schinde man immer; natürlich dürfen von der betreffenden Farbe keine Blätter im Talon liegen, daher es auch bei Solo, wo man den Talon eben nicht kennt, bedeutend gewagter ist. In Mittelhand ist das Schinden viel unsicherer und meistens ohne Erfolg, denn wenn die Dame, und diese zu fangen ist ja der Hauptzweck, sich in der Hinterhand befindet, so hat man keinen Vortheil erlangt, dagegen, wenn man den König noch nach Hause bringt, auch keinen Schaden gelitten, da man eben die Dame zufolge der Constellation so wie so nicht hätte bekommen können.

Hat man zum Schlusse einer Partie nur noch lauter Tarok mit dem Skis, und einer der Gegner ebenfalls nur Tarok mit dem Mond und dieser ist Ausspieler, so spiele man auf Mondfang, welcher zwar nicht wie beim Königrüser besonders honorirt wird, aber doch oft zum Gewinn einer schwachen Partie beiträgt, abgesehen davon, daß er bei Vielen als interessanter Sport sehr beliebt ist. Man muß zu diesem Zwecke aber eine erforderliche Anzahl ganz kleiner Tarok haben, damit man immer die Stecher des Gegners lachiren (darunterbleiben) kann, denn wenn

dieser z. B. den II ausspielt, so wird man stechen müssen und der Mond auf diese Weise gerettet sein, falls er zu dritt stand. Es ist daher für jeden Spieler, der im Besitze des Mondes steht, empfehlenswerth, sich einen möglichst kleinen Tarok zu reserviren.

§ 17. Das Gegenspiel.

Wie beim Königrufer ist auch hier genau zu unterscheiden, welcher der beiden Gegner der stärkere, respective schwächere ist. Der erstere hat das Gegenspiel zu leiten und der andere ihn darin nur nach Möglichkeit zu unterstützen. Hat man 6 bis 7 Tarok, so wird man sich gewöhnlich als den Starken zu betrachten haben. Sind die Tarok bei beiden Gegnern ziemlich gleichmäßig vertheilt, so ist derjenige als der starke anzusehen, der die Forcefarbe des Hauptspielers mit hat. Hauptaufgabe des Starken ist es, zu forciren, und zwar nicht nur den Spieler, sondern auch seinen Freund, damit dieser seine wenigen Tarok bald los werde und dadurch zum Schmieren komme. Der schwache Gegner spiele die von seinem Partner angezeigte Farbe, so oft er zu Stich kommt, nach, und hüte sich, diesen zu treffen, d. h. Farben, welche er aller Wahrscheinlichkeit nach stark ist, zu bringen. Daraus ergiebt sich die Regel, daß der Schwache stets nur seine kürzeste Farbe anziehen darf.

Eine weitere Regel des Gegenspieles ist die, den Spieler in die Mitte zu nehmen (Hinterhand sticht),

da er bei einem wiederholten Ausspielen einer Farbe seine höchsten Stecher opfern muß, weil er ja nicht wissen kann, ob der hinter ihm sitzende Gegner sie nicht stark ist.

Natürlich darf man diese Regel nicht so weit ausbeuten, daß der schwache Gegner, weil er zufällig vor dem Spieler sitzt, die Aufgabe des Forcirens übernimmt, sie ist nur bis zu der Grenze berücksichtigenswerth, als sie sich mit den Fundamentalregeln über die Functionen der beiden Gegner verträgt. Z. B. A der Hauptspieler habe Tarok angespielt, B gestochen, C den Pagat zugegeben. B der Starke spielt nun Treff an, C giebt zu und A sticht mit Tarok. Im dritten Stich bringt A wieder Tarok; nun ist es gut, wenn C sticht und den Treff-König, den er jetzt blank hat, nachspielt. A ist in der Mitte und muß daher, um den Treff-König zu sichern, einen sehr hohen Tarok, wenn nicht den Skis zugeben, da er ja nicht weiß, ob sich B schwach oder stark ausgespielt hat, während er dagegen den Treff-König mit seinem kleinsten Tarok bekommen hätte, wenn B wieder zu Stich gekommen wäre und die Treff selbst gebracht hätte. Da nun C jetzt schon Treff stark ist, darf B ihn nicht mehr zu Stich kommen lassen, damit er seine übrigen Treff abspielen kann, wobei jetzt noch der Vortheil vorhanden ist, daß C stets seine (höchsten) Tarok auf die Treffforce des B legen und so bald taroklos werden kann.

Die Regel des in die Mitte Nehmens ist außerdem noch in dem Falle von Bedeutung, wenn der

Hauptspieler gezwungen war, sich eine besetzte Dame zu behalten, denn dann wird er auf dieselbe keinen Stich machen, da der Gegner in Hinterhand mit dem König schinden und so die Dame fangen wird. Steht dagegen der König in Vorhand und hat diese vom König klein angespielt, so wird der Hauptspieler, der dies nicht weiß, dennoch nicht mit der Dame daraufgehen, da er den König in Hinterhand vermuthet und die Dame wird so ebenfalls (durch einen Schnitt von vorn) gefangen. Dagegen würde der Spieler auf seine Dame gewiß einen Stich gemacht haben, wenn der hinter ihm sitzende Gegner diese Farbe gebracht hätte, denn da er in Hinterhand sitzt, giebt er auf den König klein zu und macht dann mit der majoren Dame den Stich oder er bringt dieselbe, falls der König „verschunden“ (d. h. von seinem Besitzer, der ihn zu stark besetzt hatte, nicht ausgespielt, respective zugegeben) wurde, gleich nach Haus.

Das Gegenspiel bei angesagtem Pagat ist natürlich ganz dasselbe wie beim Königrüfer; wer 6 bis 8 Tarot hat, versuche denselben aufzuhalten und spiele seine längste Farbe, womöglich vom König aus, der andere Gegner schonen seinen Freund nach Möglichkeit und bringe ihm kurze Farben, namentlich blanke oder sehr schwach besetzte Könige.

Ist ein Valat zu befürchten, so seien die Gegner sehr aufmerksam auf das Abwerfen der Farben; der Hauptspieler wird häufig eine Farbe haben, in der er

einen Stich abgeben muß, er spielt aber erst alle seine Tarok ab, da er hofft, daß die Gegner sich verwerfen, d. h. gerade die Karten, auf welche sie einen Stich gemacht hätten, abwerfen werden. Nehmen wir an, A habe 14 Tarok, Treff-Dame und Cavall; er schlägt die Quart-Major, auf welche alle Tarok der Gegner fallen und spielt nun auf Abwerfen des Treff-Königs, fällt dieser, so macht er Balat. Nun kann es vorkommen, daß einer der Gegner in den drei letzten Karten noch drei Könige in der Hand hat, also im 14. Stich nicht weiß, welchen er abwerfen soll, da kann es leicht der Zufall wollen, daß er gerade den Treff-König hergiebt und dem A so zum Balat verhilft. Dies zu vermeiden, zähle man genau die gefallenen Karten jeder Farbe und berechne annäherungsweise, welche Farbe der Spieler noch in Händen hat. Dester noch als ein König hält eine besetzte Dame oder ein Cavall zu dritt den Balat auf.

Droht ein Balat und einer der Gegner ist Ausspieler, so bringe er seine längste Farbe, da der Hauptspieler in derselben den König haben und der Partner sie stark sein könnte, wodurch der Balat aufgehalten wäre.

Im Allgemeinen sollen die Gegner ihre Könige und hohen Zählkarten schonen, namentlich derjenige, welcher wenig Tarok, also Aussicht hat, zu schmieren. Gewöhnlich muß man annehmen, daß der Hauptspieler jede Farbe, in der man den König hat, stark ist, wenn

man ihn daher gleich ausspielt, so hat man fünf Augen hergeschenkt, die vielleicht später zu retten waren. Andererseits ist es oft möglich, daß der Spieler sogenannte „Wilde“, d. h. eine einzige geringe Karte einer Farbe, z. B. einen Buben hat; wird diese Farbe gebracht und man schon den König so kann es vorkommen, daß der Hauptspieler auf den Buben einen Stich macht, was natürlich für die Gegner sehr ärgerlich ist. Das sind jedoch seltene Fälle und man wird sie bei einiger Combinationsgabe leicht vermeiden können, außerdem merke man sich die Regel: neue Farben, die noch nicht gespielt wurden, nur von vorn, so daß der Hauptspieler in der Mitte sitzt, zu bringen. (Das sogenannte Farben Auflösen.) Könige spiele man in der Regel nur aus oder gebe sie zu, wenn sie zu zweit stehen, sonst spiele man in der betreffenden Farbe zunächst ein Skartinel an. Außerdem wird man in zweifelhaften Fällen den Kauf des Spielers und die liegengelassene Talonhälfte zu berücksichtigen haben. Bei Solo macht man gewöhnlich eine Ausnahme und spielt selbst stark besetzte Könige gleich aus, da ja der Spieler sich nicht verlegen konnte.

Sehen die Gegner, daß der Spieler schwach in Tarok ist, sollen sie es versuchen, ihn auszutarokiren, damit sie sich ihre Könige freispielen können. Hat ferner einer der Gegner nur sehr wenig Tarok. (circa zwei), so spiele er sie aus, damit er nun schon schmieren könne; natürlich darf er dies nicht thun, wenn von Seiten des Spielers ein Pagat-Ultimo zu befürchten ist.

§ 18. Das Contra.

Das Contra hat hier ganz dieselbe Form und Bedeutung wie beim Königrüfer (siehe § 24.) Jeder der Gegner kann Contra, resp. Supra und der Spieler Recontra, resp. Mord geben. Auch auf angesagten Pagat und Balat ist das Contra üblich. Dagegen wird in vielen Gesellschaften die Regel befolgt, daß das einmalige Spiel, der Dreier, nicht contrirt werden darf.

In welchen Fällen man auf das Spiel Contra geben kann, ist schwer zu sagen; es hängt viel vom Kauf und vom liegengelassenen Talon ab. Im Allgemeinen muß man dazu ein Troulestück, 7 bis 8 Tarok, darunter mehrere Stecher, haben und ein bis zwei Farben stark sein. Es ist nicht gut, wenn der Contrirende viele hohe Zählkarten, z. B. Könige hat, da er diese meist alle dem Spieler abgeben muß, welcher dadurch allein oft schon genug bekommt, während es sehr vortheilhaft bei einem Contra ist, wenn der schwache Gegner die ganze Schmier in Händen hat.

Auf Pagat-Ultimo kann man mit 7 bis 9 Tarok Contra sagen, wenn man die erforderliche Anzahl von Stechern und alle Farben hat. Ist man Auspieler, so ist der Pagat um so leichter aufzuhalten, da man sich gleich von vornherein einer Farbkarte entledigen kann.

In welchem Falle man den angesagten Balat contriren kann, ist ja leicht nach den Tarok auszurechnen.

Recontra auf Pagat und Balat zu geben, hat, wie wir schon in § 24 des Königruser erwähnt haben, keinen Sinn.

Als Beispiel für die Preise contrirter Spiele sei hier erwähnt: Ein Supra auf ein fünffaches Spiel kostet 40 Points. Ein Contra-Solo nebst contrirtem Pagat zählt 42 Points; ist das Solo gewonnen, der Pagat aber verloren, so schreibt keine Partei etwas.

B. Das Tappen mit 42 Karten.

Erster Theil. Die einzelnen Spiele.

Cap. I. Das Spiel mit Kauf.

§ 19. Die Raison des Licitirens und Haltens.

Während der Tapper mit 54 Karten hauptsächlich ein Farbenspiel ist, haben beim Tapper ohne Skartinel die Taroks eine erhöhte Bedeutung, da die Anzahl derselben (22) die der Farben (20) überwiegt. In jeder Farbe sind fünf Blätter vorhanden, ein König kann also nur dann durchgehen, wenn er blank, zu zweit oder höchstens zu dritt ist. Man kann sich also auf die Könige nicht immer verlassen und hat keine Raison, auf den Besitz derselben gestützt, leichtsinnig zu licitiren. Der Gewinn einer Partie wird nur dadurch bedingt, daß man die erforderliche Anzahl hoher Stecher hat und mehrere Farben skart ist. Hat man als Spieler außerdem Könige, welche gehen, so ist es natürlich um

so besser, aber wie man einerseits auf dieselben nicht unbedingt rechnen darf, so ist es andererseits noch durchaus nicht gesagt, daß man sein Spiel verlieren muß, wenn Einem die Könige gestochen werden.

Ist man im Besitze von sieben Tarok, einem Troulestück, mehreren Stechern, einem oder zwei Königen, und eine Farbe stark, so kann man einen Dreier sagen.

Mit demselben Blatt wird man auch einen Unteren melden können, wird aber, wenn die Vorhand hält, nicht weiter licitiren, da man dadurch nur das Spiel vertheuert, während es die Vorhand bei einem einigermaßen guten Kaufe sehr leicht gewinnen kann. Dabei ist nicht ausgeschlossen, daß man selbst das Spiel auch gewinnen würde, aber da man eben nicht Vorhand hat, so ist man gezwungen, diese Chance preiszugeben. Etwas Anderes ist es, wenn man ein bedeutend stärkeres Blatt hat, z. B. 8 bis 9 Tarok, Troulestück, Stecher, zwei Farben stark, dann wird man die Vorhand bis zum Viermaligen treiben, da es fast sicher ist, daß diese bei einem solchen Gegenblatt verlieren muß. Ueberhaupt hat man bei diesem Spiel eine viel größere Uebersicht und kann schon vor dem ersten Ausspielen häufig annäherungsweise berechnen, ob man das Spiel gewinnen oder verlieren wird.

§ 20. Das Kaufen.

Bei der Wahl des Talontheiles richtet man sein Hauptaugenmerk auf die Tarokblätter, da es vor Allem

wichtig ist, sich in möglichst vielen Farben stark zu legen, weil in denselben höchstens nur auf schwach besetzte Könige Stiche zu rechnen sind. Liegen in jeder Hälfte zwei Tarok und je eine Farbe, so nehme man diejenige, in der die Farbe liegt, wo man den König oder doch mehrere Blätter schon in Händen hat.

§ 21. Das Verlegen.

Hierüber ist wenig zu sagen, da es sich in den meisten Fällen ganz von selbst ergibt, was man zu legen hat. Hat man schlecht gekauft, so wird man manchmal in die Lage kommen, sich eine Forcesfarbe halten zu müssen, z. B. einen König zu viert. Hat man 11 Tarok und keinen König, so behalte man sich eine Farbe, von der man am wenigsten Blätter gesehen hat, da dann die Aussicht am größten ist, daß die Gegner den betreffenden König verschinden werden. Im Uebrigen gelten über das Verlegen dieselben Bestimmungen wie beim Tapper mit Skartinelu. (Siehe § 9.)

§ 22. Die Honneurs.

Bezüglich der Honneurs gilt genau dasselbe wie beim Tappen mit 54 Karten, weshalb wir auf das dort im § 10 Ausgeführte hinweisen.

Auch hier wird gemeiniglich verlangt, daß der Besitzer der Troule oder der Köpfe einen Dreier sagen muß, wenn er auf die Bezahlung dieser Honneurs Anspruch erhebt.

§ 23. Pagat=Ultimo.

Auch hier zählt der Pagat 2, angefangt 4 Points. Aufzagen kann man ihn mit 11 bis 12 Tarok, darunter 4 bis 6 hohen Stechern. Liegen 2 oder gar 3 Tarok im Talon, so kann das Blatt schon etwas schwächer sein. Eine Forcesarbe nützt hier nichts, da die Gegner dadurch mit kleinen Tarok zu Stich kommen und sich ihrer Farbenkarten, von denen der starke durchschnittlich doch nur 5 bis 6 Stück hat, bald entledigen und so den Pagat aufhalten können. Etwas Anderes ist dies beim großen Tapper, wo der Starke circa 9 bis 10 Farbenkarten hat, sie also schon bedeutend schwerer los werden kann. (Siehe § 11.)

§ 24. Der Balat.

Bei diesem Tapper ist der Balat häufiger, wie bei jenem, da die geringere Farbenzahl hier seltener einen Strich durch die Rechnung macht. Mit 12 Tarok, von Skis bis XVII geschlossen, kann man immer riskiren, den Balat anzufagen. Dagegen ist es, wenn man im Besitze von einem König steht und nicht in Vorhand sitzt, jetzt bedeutend gewagter, als im früher behandelten Spiel, Balat zu melden, da die Wahrscheinlichkeit, daß der König durchgeht, hier bedeutend geringer ist.

Der Balat zählt dasselbe wie beim Tapper mit Startinell, nämlich 12, angefangt 24 Points. Die Honneurs gelten nebenbei so viel wie gewöhnlich.

Cap. II. Das Solo.

§ 25. Die Raison, Solo zu spielen (siehe § 13).

Neun bis elf Tarok, zwei von der Troule, hohe Stecher, 2 bis 3 Farben stark, ist ein Blatt, auf das man ein Solo sehr gut gewinnen kann, natürlich kommt es wieder darauf an, ob man in Vorhand sitzt, das Solo also gleich, ohne sich über die Vertheilung orientirt zu haben, ansagen muß, ob licitirt worden ist, oder ob man endlich in Hinterhand sich befindet und die Vor- und Mittelhand gepaßt haben. In letzterem Falle kann man schon mit einem schwächeren Blatte ein Solo riskiren. Am meisten kommt es natürlich immer, wie bei jedem Tapperspiel ohne Startinel, auf die Anzahl der hohen Stecher an. So z. B. wird man mit 12 Tarok ohne Troulestück, aber von XX bis etwa XIV geschlossen, in den meisten Fällen sehr gut ein Solo gewinnen können. Allerdings können hierbei 20 Augen im Talon liegen, ein Umstand, der beinahe jedes Solo umbringen muß.

§ 26. Die Berechnung des Solo.

Diese ist genau dieselbe, wie beim Tapper mit 54 Karten, daher wir nur auf den diesbezüglichen § 14 zu verweisen brauchen.

Hier wollen wir noch bemerken, daß die Durchschnittszahl der Tarokblätter, welche im Talon liegen, bei unserem Spiele 3 beträgt. Wenn man also bei

Solo still auf Pagat spielt und im drittlezten Stiche 16 Tarok gezählt hat, so kann man es immerhin riskiren, den Pagat bis zuletzt aufzuheben, falls man noch 2 Tarok in der Hand hat, da sich dann in Händen der Gegner nur noch 1 befindet. Ist das Solo aber nicht schon sicher gewonnen, so künstle man nicht, sondern gehe lieber mit dem Pagat so bald wie möglich nach Hause.

Zweiter Theil. Behandlung der Spiele.

§ 27. Das Tarokzählen und das Mitzählen der Partie.

Ueber das Tarokzählen siehe das unter § 15 Gesagte. Außerdem haben manche Spieler, und nicht die schlechtesten, die Gewohnheit, während des Spieles entweder die eigenen oder die Augen der Gegner mitzuzählen. Wer dies thut, wird oft die Geistesgegenwart haben, durch das Festhalten eines Stiches, den er sonst vielleicht lachirt hätte, den Gewinn einer Partie zu sichern, die vielleicht auf eine andere Weise gar nicht mehr zu retten war, oder andererseits der Gegenpartei einen werthlosen Stich zu entreißen, den er ihr unter anderen Umständen sicher als zu unbedeutend geschenkt hätte. Ein Beispiel wird dies klarer machen:

Der Spieler A habe z. B. nach dem viertlezten Stiche in der Hand: Skis, Mond und XVIII, er

hat die Augen der Gegenpartei mitgezählt und weiß, daß diese 32 hat; nun spielt B klein Tarok aus und C giebt den XX zu; unter gewöhnlichen Umständen würde A diesen Stich mit dem XVIII lachiren, da der XIX noch nicht heraus ist und er mit Skis und Mond sicher Rest machen würde, da aber die Gegner durch 1 Point die Partie schon gewonnen hätten, sticht er den XX und schlägt jetzt den Skis nach; ist die Verteilung nun so günstig, daß der XIX fällt, so macht A Rest und hat sein Spiel so noch vor Thoreschluß gerettet, was er gewiß nicht gethan haben würde, wenn er die Augen der Gegner nicht mitgezählt hätte.

§ 28. Das Hauptspiel.

Im Wesentlichen stimmen die Grundsätze über dieses Gebiet fast genau überein mit den in § 16 entwickelten. Wir wollen uns daher hier ganz kurz fassen.

Ist der Spieler stark in Tarok, was wohl in den meisten Fällen, namentlich beim Pagatspiel, anzunehmen ist, so fange er das Spiel mit klein Tarokiren an und schlage, wenn die Gegner hinlänglich geschwächt sind, der Reihe nach seine hohen Stecher. Hat er dagegen eine Forcesfarbe, so ziehe er sie sofort an, damit nicht etwa, falls er sie später bringt, der eine der Gegner schon darauf schnitiere. Etwas anderes natürlich ist es, wenn er sich die Forcesfarbe, gewöhnlich ein todter König zu viert oder gar zu fünft, frei zu spielen

in der Lage ist, wozu aber schon ein sehr starkes Tarockblatt, etwa die Quint-Major, gehört.

Außerdem achte der Spieler genau auf das Farbenspiel der Gegner; sitzt er in der Mitte und es wird eine Farbe gebracht, so muß er stets genau wissen, wie oft sie schon gespielt worden ist, wie viel Blätter davon im Talon liegen und wie viel er etwa davon gelegt hat, da er die Höhe des daraufzugebenden Taroks nach diesen Anhaltspunkten bemessen muß.

Blanke Könige spiele er nie, namentlich nicht beim Ultimospiel, aus, da er rechnen muß, daß ihm diese Farbe bald einmal gebracht wird, wodurch er seine Tarok schont; nebstbei hat er die Chance, daß, wenn seine Farbe erst spät gebracht wird, einer der Gegner, welcher sie vielleicht stark war, schon taroklos sein kann. Vom Schinden kann begreiflicherweise hier nicht die Rede sein, es sei denn in einem Falle, dessen wir in § 9 des Königrufers Erwähnung gethan haben.

§ 29. Das Gegenspiel.

Auch hier gilt der schon mehrfach erwähnte Fundamentalsatz: Der Starke spiele sich stark, von der langen Farbe, der Schwache schwach, von der kurzen, aus. Im Uebrigen befolge man, so weit dies mit dieser Hauptregel in Einklang zu bringen ist, das Gesetz, den Spieler stets in die Mitte zu nehmen. Daher ist im Allgemeinen ein Spiel von der Gegenpartei leichter zu gewinnen, wenn der Starke, von dem

ja die Force auszugehen hat, vor dem Spieler sitzt, da sich dieser so am häufigsten verstecken, d. h. seine höchsten Stecher unnöthigerweise in Anspruch nehmen muß.

Mit 6 bis 7 Tarok, darunter 3, respective 2 Stechern, ist es möglich den Pagat aufzuhalten. Hierbei verdoppele man seine Vorsicht und hüte sich namentlich dem Hauptspieler in die Farbe, also z. B. die eines von ihm gekauften Königs zu spielen.

Im Uebrigen halte man sich an die im § 17 besprochenen Regeln.

§ 30. Das Contra.

Bei diesem Tapper ist das Contra viel häufiger als bei jenem, da es viel leichter ist, die gegenseitigen Chancen abzuwägen.

Im Allgemeinen contrire man nur mit einem Troulestück, hohen Stechern, 8 Tarok und wenn man etwa zwei Farben stark ist. Damit ist aber nicht gesagt, daß man das Spiel verlieren muß, wenn man alle Farben hat, ebensowenig wie man es sicher zu gewinnen braucht, wenn man drei Farben stark ist; am meisten kommt es eben immer auf die hohen Stecher des starken und auf die Schmier des schwachen Gegners an.

Recontra gebe der Spieler nur dann, wenn er womöglich gar keine Farben hat und in den hohen Stechern so gut bestellt ist, daß er nur wenig Stiche abzugeben in der Lage ist. Ueberhaupt vermeide man

das wiederholte Contriren und „Zurückkommen“ (Regeben) nach Möglichkeit, da das Spiel sonst einen zu hafardmäßigen Charakter erhält.

A n h a n g.

I. Das Markiren und die Gewinn- und Verlust-Berechnung.

Das Conto wird in ganz derselben Weise geführt, wie beim Königrufer. Gewinnt ein Spieler seine Partie, so schreibt er sich die Höhe derselben allein auf, verliert er sie, so thuen dies die beiden Gegner. Zum Schlusse berechnet jeder Theilnehmer die Differenzen zwischen seiner Zahl und denen seiner beiden Mitspieler, wie wir dies in einem Beispiele im Anhang des Königrufers gezeigt haben. Den Tapper spielt man gewöhnlich zu einem höheren Einsatz, als den Königrufer, da die Differenzen hier selten große sind.

II. Der Jude.

Es ist in vielen Gesellschaften, in der Absicht dem Spiele einen höheren Reiz zu verleihen, die Sitte eingeführt, für den angesagten und gewonnenen Pagat-Ultimo eine besondere Prämie, für den verlorenen ein Pönale auszusetzen.

Zu diesem Zwecke wird eine besondere Cassé, der sogenannte „Jude“ gegründet, deren Inhalt sich aus gewissen festgesetzten Beiträgen der jeweiligen Kartengeber zusammensetzt. Gewöhnlich fließen auch die

Strafgelder für das Vergeben in diese Cassé. Wer nun einen angesagten Pagat gewonnen hat, zieht den Juden ein, und es muß sich ein neuer bilden. Verliert er den Pagat, so muß er den Betrag des Juden verdoppeln, d. h. den einfachen einzahlen. Wird der Pagat contrirt und abgefangen, so hat der Pagatist den doppelten Juden einzuzahlen, während die Gegenpartei sich in den einfachen theilt. Ebenso haben die Gegner im Falle des Mißlingens ihres Contra den doppelten Juden einzusetzen, während der Pagatist den stehenden gewinnt. Es ist klar, daß durch diese Bestimmungen der Jude oft zu einer ansehnlichen Höhe anwächst und daher sein Inhalt sehr begehrenswerth wird. Leider ist die Folge hievon, daß jeder nur an das Ultimiren denkt und die Aufmerksamkeit vom Spiele bedeutend abgelenkt wird.

Aus diesem Grunde wird heutzutage statt mit „Juden“ häufiger mit „Prämie“ gespielt, d. h. es wird ein kleiner, unveränderlicher Geldbetrag festgesetzt, den der Spieler, der einen angesagten Pagat-Ultimo gewonnen hat, außer dem gewöhnlichen Preise für den angesagten Ultimo von den Gegnern ausbezahlt erhält und den er ihnen andererseits entrichten muß, wenn ihm der Pagat aufgehalten wurde.

III. Beispiele.

A. Beispiele über das Tappen mit 54 Karten.

1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf).

A hat: XXI, XIX, XVIII, XVI, XIV, XII, IV,

Carreau=König, Bube, Zwei, Vier, Treff=König, Dame, Pique=Dame, Coeur=Cavall, Drei.

B: Skis, XX, XV, X, VI, I, Pique=Cavall, Zehn, Neun, Acht, Coeur=König, Dame, Treff=Cavall, Acht, Carreau=Dame, Drei.

C: XIII, XI, VIII, V, III, II, Pique=König, Sieben, Carreau=Cavall, Treff=Bube, Zehn, Neun, Sieben, Coeur=Bube, Zwei, Vier.

A sagt einen Dreier, B und C passen. A kauft aus dem oberen Talon (dreifach) XVII, IX, Carreau=Aß. Im unteren liegen VII, Pique=Bube, Coeur=Aß. A legt Pique=Dame, Coeur=Cavall, Drei, hat also 2 Könige und ist 2 Farben stark.

1. Stich A Carreau=König, B Drei, C Cavall.
2. " A Carreau=Vier, B Dame, C II.
3. " C Pique=König, A IX, B Pique=Acht.
4. " A Carreau=Zwei, B I, C V.
5. " C Pique=Sieben, A XII, B Pique=Neun.
6. " A Carreau=Aß, B VI, C III.
7. " B Pique=Cavall, C XIII, A XIV.
8. " A XVI, B XX, C VIII.
9. " B Pique=Zehn, C XI, A XVII.
10. " A XVIII, B Skis, C Coeur=Bube.
11. " B Coeur=König, C Vier, A IV.
12. " A XXI, B X, C Coeur=Zwei.
13. " A XIX, B XV, C Treff.
14. " A Treff=König, B Treff, C Treff.
15. " A Treff=Dame, B Treff, C Treff.

16. Stich A Carreau-Bube, B Coeur-Dame, C Treff-Bube.

A hat sein Spiel mit 51 gegen 19 gewonnen, schreibt daher 3 Points, während B für seine „Köpfe“ 1 Point notirt.

2. Verlorenes Spiel (mit Kauf) und verlorener Pagat-Ultimo.

A: XXI, XIX, XV, XIV, XIII, VIII, II, Treff-Dame, Bube, Neun, Sieben, Pique-Bube, Acht, Sieben, Carreau-Aß, Vier.

B: Stis, XX, XVIII, XVI, X, IX, VI, V, I, Coeur-König, Aß, Treff-König, Cavall, Zehn, Acht, Pique-Zehn.

C: XI, VII, IV, Coeur-Dame, Cavall, Bube, Drei, Vier, Pique-König, Dame, Cavall, Neun, Carreau-König, Cavall, Bube, Zwei.

A paßt, B sagt einen Dreier, C paßt. B kauft aus dem unteren Talon (zweifach) XVII, III, Coeur-Zwei, legt Coeur-Aß, Zwei und Pique-Zehn, und sagt Pagat-Ultimo an.

Im gegnerischen Talon: XII, Carreau-Dame, Drei.

A hat begründete Aussicht, den Pagat zu fangen und spielt daher seine längste Farbe aus.

1. Stich A Treff-Sieben, B König, C XI.

2. „ C Pique-Cavall, A Sieben, B III.

C muß vom König, und zwar die kürzeste Farbe spielen, dies ist Pique, da er von Carreau 6 Blatt gesehen hat.

3. Stich B XVI, C VII, A XIX.
4. " A Pique=Acht, B V, C Pique=Neun.
A spielt jetzt nicht mehr Treff, da er merkt,
daß B es mit hat.
5. " B XVII, C IV, A XXI.
6. " A Pique=Bube, B VI, C Pique=Dame.
7. " B Stis, C Coeur, A II.
8. " B XX, C Coeur, A VIII.
9. " B XVIII, C Coeur, A XV.
10. " B IX, C Pique-König, A XIII.
11. " A Carreau=Bier, B X, C Carreau=Zwei.
12. " B Treff=Acht, C Carreau-König, A Treff=
Bube.
13. " A XIV, B I, C Coeur=Dame.
14. " A Treff=Dame, B Zehn, C Coeur=Cavall.
15. " A Carreau=As, B Treff=Cavall, C Carreau=
Cavall.
16. " C Carreau=Bube, A Treff=Neun, B Coeur=
König.

B hat bloß 19 Augen zusammengebracht, daher sein Spiel sammt dem Pagat verloren. A und C schreiben also 2 (Spiel) + 4 (angefagter Pagat) — 1 (Köpfe des B) = 5 Points. B hat hauptsächlich deshalb so jämmerlich Fiasco gemacht, weil der starke Gegner vier Treff mit ihm hatte, der schwache diese Farbe also stark war, — eine äußerst ungünstige Vertheilung.

3. Gewonnenes Solo mit Pagat-Ultimo.

A: XXI, XIV, X, VIII, Treff=Dame, Acht, Sieben, Carreau=Cavall, Bube, Aß, Pique=Bube, Acht, Coeur=Dame, Cavall, Zwei, Vier.

B: XVII, XIII, IX, IV, II, Coeur=König, Aß, Drei, Pique=Dame, Zehn, Carreau=Zwei, Drei, Vier, Treff=König, Cavall, Zehn.

C: Skis, XX, XIX, XVIII, XVI, XV, XII, XI, VI, V, III, I, Pique=König, Cavall, Carreau=König, Dame.

A und B passen, C spielt Solo und sagt den Pagat an.

1. Stich A Pique=Acht, B Zehn, C Cavall.
A spielt seine kürzeste Farbe aus, C schindet.
2. " C XVIII, A XXI, B II.
3. " A Treff=Sieben, B König, C III.
4. " C XV, A VIII, B XVII.
5. " B Treff=Zehn, C V, A Treff=Acht.
6. " C Skis, A X, B IV.
7. " C XX, A XIV, B IX.
8. " C XIX, A beliebig, B XIII.
9. " C XVI, A beliebig, B beliebig.
10. bis 16. Stich macht C, da bei ihm Alles major ist.
Im Talon: VII, Treff=Bube, Neun, Pique=Neun, Sieben, Coeur=Bube.
C hat sein Solo mit 60 gegen 10 Augen gewonnen und schreibt, da er den Pagat angesagt und die Köpfe in der Hand hatte, 18 Points.

4. Verlorenes Solo.

A: XX, XVII, XIV, XIII, X, VIII, VII, II,
Carreau=Dame, Vier, Treff=Cavall, Coeur=Bube,
Drei, Pique=Cavall, Neun, Sieben.

B: Stis, XXI, XIX, XVIII, XVI, XV, XII,
XI, V, III, Carreau-König, Bube, Aß, Zwei, Drei,
Treff-König.

C: IX, IV, I, Treff=Zehn, Neun, Acht, Sieben,
Coeur-König, Dame, Cavall, Aß, Zwei, Pique=
Dame, Bube, Zehn, Acht. A paßt, B jagt Solo.

1. Stich A Pique=Sieben, B III, C Pique=Acht.
2. " B Carreau-König, C I, A Carreau=Vier.
3. " C Pique=Zehn, A Neun, B V.
4. " B Carreau=Drei, C IX, A Dame.
5. " C Pique=Bube, A Cavall, B XI.
6. " B Carreau=Aß, C IV, A VII.
7. " A Coeur=Drei, B XII, C Coeur=Aß.
8. " B Carreau=Zwei, C Pique=Dame, A II.
9. " A Coeur=Bube, B XV, C Coeur=Zwei.
10. " B Stis, C Treff, A VIII.
11. " B XXI, C Treff, A X.
12. " B XIX, C Coeur-König, A XX.
13. " A Treff=Cavall, B König, C Neun.
14. " B XVIII, C Treff, A XIII.
15. " B Carreau=Bube, C Coeur=Dame, A XIV.
16. " A XVII, B XVI, C Coeur=Cavall.

Im Talon: VI, Treff=Dame, Bube, Pique=
König, Carreau=Cavall, Coeur=Vier.

A und C zählen 43 Augen, haben also das Solo gewonnen und schreiben, da sich B die Köpfe anrechnet, 6 Points.

Hier war wieder die Vertheilung eine äußerst ungünstige, namentlich da der Schwache die Carreau stark war; außerdem lag viel im Talon (12 Augen).

B. Beispiele über das Tappen mit 42 Karten.

1. Gewonnenes Spiel (mit Kauf).

A hat: XX, XIII, IX, V, III, Pique=Bube, Zehn, Carreau=König, Dame, Treff=Dame, Cavall, Coeur=Aß.

B: Stis, XIX, XVIII, XVII, XII, X, VIII, VI, Coeur=Dame, Pique=Dame, Cavall, Treff=Bube.

C: XXI, XVI, XIV, XI, II, I, Carreau=Cavall, Bube, Treff=König, Coeur=König, Bube, Pique=König.

A paßt, B sagt einen Dreier, C sagt auf seine 5 Honneurs einen Unteren, B hält ihn, C paßt.

B kauft aus dem oberen Talon (dreifach) XV, VII, Treff=Zehn, legt Coeur=Dame, Pique=Dame und Cavall. Im gegnerischen Talon: IV, Coeur=Cavall, Carreau=Aß.

Da C einen Unteren gesagt, muß sich A als den Schwachen betrachten und spielt daher Coeur, seine fürzeste Farbe, aus.

1. Stich A Coeur=Aß, B VI, C Coeur=Bube.
2. „ B Treff=Zehn, C König, A Dame.

3. Stich C Coeur-König, A XX, B Stis.
4. " B Treff-Bube, C I, A Cavall.
5. " C Carreau-Bube, A Dame, B VII.
6. " B XVII, C II, A III.
7. " B XVIII, C XI, A V.
8. " B XIX, C XXI, A IX.
9. " C Pique-König, A Zehn, B VIII.
10. " B XV, C XVI, A XIII.
11. " C XIV, A Carreau-König, B X.
12. " C Carreau-Cavall, A Pique-Bube, B XII.

B hat sein Spiel mit 36 gegen 30 gewonnen, schreibt also 3 Points, während C für seine Köpfe 1 Point notirt.

2. Gewonnenes Spiel mit verlorenem Pagat-
Ultimo.

A hat: XXI, XIX, XVIII, XV, IX, IV, III, II,
I, Carreau-Dame, Treff-Cavall, Coeur-Dame.

B: Stis, XX, XVII, XVI, XIV, XIII, X, Coeur-
König, Cavall, Bube, Pique-König, Carreau-Cavall.

C: XI, VIII, V, Carreau-König, Bube, Afß,
Pique-Dame, Cavall, Coeur-Afß, Treff-König,
Dame, Bube.

A sagt einen Dreier, B einen Unteren, A hält diesen, B und C passen. A kauft aus dem unteren Talon (4fach) XII, VII, VI, legt seine 3 Farbkarten und sagt den Pagat an. Dies ist zwar immer gewagt, wenn einer der Gegner licitirt hat, aber A hat auf 12 Tarof immerhin Raison dazu. B muß den Pagat contriren.

Im gegnerischen Talon: Pique-Bube, Zehn und Treff-Zehn.

1. Stich A XV, B XVI, C V.
2. " B Coeur-Bube, C Aß, A II.
3. " A XVIII, B XX, C VIII.
4. " B Coeur-König, C XI, A XII.
5. " A XIX, B Stis, C Treff-König.
6. " B Coeur-Cavall, C Carreau-Aß, A III.
7. " A XXI, B X, C Carreau-Bube.
8. " A IX, B XIII, C Carreau-König.
9. " B Carreau-Cavall, C Treff-Bube, A IV.
10. " A VII, B XIV, C Treff-Dame.
11. " B Pique-König, C Cavall, A VI.
12. " A I, B XVII, C Pique-Dame.

A hat sein Spiel mit 36 gegen 30 gewonnen und rechnet sich also 4 und für die Köpfe 1, zusammen 5 Points an. Infolge dessen schreiben die Gegner, welche den contrirten Pagat (8) aufgehaltten haben, nur 3 Points.

3. Verlorenes Spiel mit gewonnenem Pagat.

A: XIX, XVIII, XVII, XVI, XV, XIII, XII, XI, VIII, V, I, Coeur-König.

B: Stis, IV, III, II, Carreau-Aß, Pique-König, Dame, Zehn, Coeur-Dame, Cavall, Bube, Aß.

C: XXI, XX, X, IX, VII, Treff-Dame, Cavall, Bube, Zehn, Carreau-König, Dame, Cavall.

A sagt einen Dreier, B und C passen. A kauft aus dem oberen Talon XIV, Treff-König, Pique-Bube,

legt Pique-Bube, VIII, V und sagt den Bagat an.
Im gegnerischen Talon Pique = Cavall, Carreau-
Bube, VI.

1. Stich A XI, B II, C XX.

2. " C Treff-Dame, A König, B III.

C muß sich, da A Tarok gelegt hat und er den XI schon mit dem XX stechen mußte, mit 5 Tarok als den Starken betrachten und spielt daher von vieren aus, um den todten Treff-König zu fangen.

3. " B Carreau-Aß, C Cavall, A XII.

4. " A XIII, B IV, C XXI.

5. " C Carreau-König, A XIV, B Skis.

C spielt Carreau nach, da B es angezeigt hat.

6. " B Coeur-Dame, C VII, A König.

B kann jetzt nur Coeur spielen, da er von Pique 5 Blatt gesehen hat, also damit den Starken treffen würde, er spielt dagegen die Dame, da ja möglicherweise A den König haben kann, in welchem Falle C Coeur stark sein muß.

7. bis 12. Stich macht A, da er 5 majore Tarok hat, also die 2 Tarok des C sofort herausreißt.

B und C haben das Spiel mit 35 gegen 31 gewonnen, es fallen auf sie daher 3 Points. A hat den angesagten Bagat gemacht und schreibt also $4-3=1$ Point.

4. Gewonnenes Solo.

A hat: XXI, XVII, XII, X, V, Treff=Bube, Carreau=König, Cavall, Pique=König, Dame, Bube, Zehn.

B: XIII, IX, VIII, VII, I, Treff=König, Dame, Coeur=König, Cavall, Aß, Pique=Cavall, Carreau=Bube.

C: Stis, XX, XIX, XVIII, XVI, XV, XIV, XI, VI, IV, II, Coeur=Bube.

A und B passen, C spielt Solo.

1. Stich A Pique-Zehn, B Cavall, C II.
2. " C XVIII, A XXI, B I.
3. " A Pique-König, B XIII, C XIV.
4. " C XV, A XVII, B VII.
5. " A Pique-Dame, B IX, C XI.
6. " C Stis, A V, B VIII.
7. " C XX, A X, B beliebig.
8. " C XIX, A XII, B beliebig.
9. " C XVI, A beliebig, B beliebig.
10. " C VI, A beliebig, B beliebig.
11. " C IV, A beliebig, B beliebig.
12. " C Coeur=Bube, A Carreau=König, B Coeur=König.

Im Talon: III, Carreau-Dame, Aß, Treff=Cavall, Zehn, Coeur-Dame.

C spielt vom neunten Stiche an auf Abwerfen der Coeur, was in den meisten Fällen, wo das Spiel nicht ganz sicher ist, verhängnißvoll sein kann und in der That haben die Gegner auf den letzten Stich

10 Augen erhalten, während sie nur 6 gemacht hätten, wenn C den Coeur-Buben schon vor dem neunten Stiche gebracht hätte; das Spiel ist insolge dessen auch nur knapp, nämlich mit 36 Augen gewonnen worden. C schreibt also 8 Points.

5. Verlorenes Solo mit von Seite der Gegner gemachtem Bagat.

A: XII, X, Coeur-Dame, Cavall, Aß, Carreau-König, Dame, Cavall, Bube, Treff-Dame, Cavall, Bube.

B: Skis, XXI, XVII, XVI, XV, VIII, VII, VI, V, IV, II, Coeur-König.

C: XX, XIX, XVIII, XIV, XI, IX, I, Pique-König, Cavall, Zehn, Carreau-Aß, Treff-Zehn.

A paßt, B sagt Solo an.

1. Stich A Treff-Bube, B II, C Zehn.
2. " B XV, C XX, A X.
3. " C Pique-König, A XII, B XVI.
4. " B XVII, C XIX, A Carreau-König.
5. " C Pique-Zehn, A Coeur-Aß, B IV.
6. " B Skis, C IX, A Carreau-Bube.
7. " B XXI, C XI, A Carreau-Cavall.
8. " B VIII, C XIV, A Carreau-Dame.
9. " C Pique-Cavall, A Treff-Cavall, B V.
10. " B VI, C XVIII, A Treff-Dame.

B vermißt noch den Bagat, den C haben muß, wenn er nicht im Talon liegt, er

rechnet auf 3 Tarok in demselben, wonach C im zehnten Stich nur noch 1 Tarok, wahrscheinlich noch den blanken Pagat haben müßte.

C hat nach diesem Stich noch den Pagat und 1 Carreau in der Hand, er weiß, daß B Carreau stark ist, da A 4 Carreau abgeworfen hat, außerdem vermuthet er bei B 1 Coeur, da A nur 1 Coeur bisher gezeigt hat und er selbst Coeur stark ist. Infolge dieser Combination und in der Erwartung, daß mindestens 2 Tarok im Talon liegen, schlägt er im elften Stich nicht den Pagat heraus, wie er, um sicher zu gehen, eigentlich thun müßte, sondern das Carreau-Aß, um dem B den letzten Tarok zu entlocken und so Pagat zu machen, eine Operation, die ihm vollständig gelingt.

11. Stich C Carreau-Aß, A Coeur=Cavall, B VII.
 12. „ B Coeur-König, C Pagat, A Coeur=Dame.

Im Talon liegen XIII, Treff-König, Pique-Bube, III, Pique-Dame, Coeur-Bube. A und C haben das Solo mit 37 Augen gegen 29 des Solisten gewonnen und schreiben, da sie still Pagat gemacht haben, während dem B die Köpfe angerechnet werden, je 10 Points.

6. Angefagter Valat.

A: IX, VI und 10 Farbenkarten.

B: XVII, XII, XI, IV, I und 7 Farbenarten.

C: XXI, XIX, XVIII, XVI, XV, XIV, X, VIII, III, Carreau=Cavall, Treff=Cavall, Coeur=Dame.

A und B passen, C sagt einen Dreier, kauft Skis, XX, II, legt seine 3 Farben und sagt Balat an. Im gegnerischen Talon: XIII, VII, V. Da C 15 Tarok sieht, ihm also nur 7 fehlen, so kann er es recht gut riskiren, ohne den XVII, der, wenn er zu sechst stünde, einen Stich machen würde, den Balat anzusagen, da eine derartig ungünstige Vertheilung doch äußerst unwahrscheinlich ist.

Der Verlauf des Spieles ist klar, C kommt zu Stich und schlägt seine Quint-Major, auf welche die 5 Tarok des B sammt dem XVII fallen. A schreibt $24 + 1$ (für die Köpfe) = 25 Points.

Das Strohhmann-Tarok.

§ 1. Erklärung des Spieles.

Das Strohhmann-Tarok (in der Umgangssprache Strohhmannndl genannt) wird mit der vollständigen Tarokkarte zu 54 Blatt unter zwei Personen gespielt.

Es wird ausgelost, wer das erste Spiel zu geben hat. Nach dessen Beendigung giebt der zweite Spieler und so wechselt das Geben bei jedem nächsten Spiele ab.

Die Karten werden in folgender Weise ausgetheilt: Zunächst erhält der Gegner (die Vorhand) 5 Karten,