

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 Begehrtenwerthes 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 Königrufer 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.