

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 Königruser (§ 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 Auspieler, 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 Balat 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 Schmir 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