

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. Anzagen 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 Startinel, 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