

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