

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=As.

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=As.

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

1. Stich A Coeur=As, 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, Af,
Pique=Dame, Cavall, Coeur=Af, 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 Farbenkarten 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 Tarot gelegt hat und er
den XI schon mit dem XX stechen mußte,
mit 5 Tarot als den Starkeu 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 Starkeu 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 Tarot hat,
also die 2 Tarot 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 Pagat.

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 Pagat, 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,