

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,

dann der Geber 5, dies wiederholt sich noch zweimal, so daß beide Spieler je 15 Karten, die sogenannten Handkarten erhalten. Der Rest von 24 Karten wird nun als Talon auf beide Spieler in der Weise gleichmäßig vertheilt, daß vor jeden 3 Häufchen à 4 Karten verdeckt auf den Tisch hingelegt werden. Diese 6 Häufchen des Talons werden ebenso wie die Handkarten wechselweise ausgetheilt, so daß der Gegner das erste, der Geber das zweite u. s. f. erhält. Für Vergeben ist eine Conventionalstrafe von 1 Point bestimmt.

Nach dem Austheilen prüft und ordnet jeder Spieler seine 15 Handkarten, hierauf hat sich die Vorhand zu erklären, ob sie „aufnehmen“, d. h. ein Spiel riskiren wolle. Paßt die Vorhand, so hat der Kartengeber, die Hinterhand, das Recht, die Partie aufzunehmen. Paßt auch diese, so wird gespielt, ohne daß einer der Spieler „aufnimmt“.

Der ganze Unterschied zwischen einer aufgenommenen und einer einfachen oder stillen Partie ist der, daß erstere theurer honorirt wird. Der Aufnehmer erhält nämlich, wenn er die Partie gewinnt, d. i. nach den allgemeinen Grundsätzen des Tarokspieles mindestens 36 Augen in seinen Stichen zusammenbringt, 3 Points gezahlt und muß dagegen, wenn er sie verliert, 4 Points dem Gegner bezahlen; während die einfache Partie Demjenigen, der 36 oder mehr Augen macht, nur 2 Points einbringt. Mit 35 Augen in den Stichen hat der Aufnehmer die Partie verloren, während

die einfache Partie, wenn beide Spieler 35 Augen zusammenbringen, unentschieden bleibt, was zur Folge hat, daß dann die nächste Partie, sei sie aufgenommen oder nicht, sammt allen Ansagen doppelt zählt.

Der Aufnehmer hat also die Chance, 1 Point mehr als in der stillen Partie zu gewinnen, er riskirt dagegen 2 Points für den Fall, daß er verliert.

Maßgebend zur Entscheidung der Frage, ob man eine Partie aufnehmen soll, sind die Honneurs, d. i. die Troupe und die 4 Könige. Hat man 3 Honneurs, 6 bis 7 Taroks und eine oder zwei besetzte Damen, respective Cavalls, so kann man eine Aufnahme schon riskiren. Hat man aber den Pagat schwach mit Taroks besetzt, so kann man nicht darauf bauen, daß man denselben nach Hause bringen wird, kann seinen Zählwerth also nicht in den Calcul über den wahrscheinlichen Gewinn der Partie einbeziehen.

Der Gang des Spieles ist nun folgender: Nachdem es entschieden ist, ob einer der Spieler aufnimmt oder beide passen, deckt jeder Spieler die obersten Karten der drei vor ihm als sein Talon verdeckt liegenden Kartenhäufchen der Reihe nach auf. Ist nun eine dieser aufgedeckten Karten ein Tarok oder ein König, so nimmt sie der Spieler, nachdem er sie dem Gegner gezeigt hat, in seine Handkarte auf, wendet dann weiter die darunter gelegene Karte des betreffenden Talonhäufchens um und vereinigt auch diese mit der Handkarte, wenn sie wieder ein Tarok oder ein König ist.

Dieses Verfahren wird beiderseits so lange fortgesetzt, bis man in jedem Talonhäufchen auf eine Karte stößt, die kein Tarok oder König ist; diese muß als Deckblatt des betreffenden Talonpäckchens offen liegen bleiben. Wenn also einer der Spieler unter den drei Häufchen seines Talons lauter Taroks und Könige findet, so nimmt er seinen ganzen Talon in die Handkarte auf, während er umgekehrt, wenn er als Deckblätter in allen drei Häufchen nur Farbkarten (ohne Könige) findet, gar kein Blatt des Talons aufheben darf.

Nach Beendigung dieses beiderseitigen Kaufes beginnt das Spiel. Die Vorhand spielt zuerst aus, die Hinterhand giebt zu. Wer den Stich gemacht hat, spielt neuerdings aus. Die Grundprincipien des Spieles sind die allgemeinen wie bei allen Tarokarten: es muß Farbe bekannt, sonst mit Tarok gestochen werden, auf Tarok muß Tarok fallen.

Das Originelle des Strohhmanns besteht nun aber darin, daß die Spieler nicht nur ihre Handkarten, sondern auch die obersten (offenen) Blätter ihrer Talonhäufchen zum Stechen, Ausspielen und Zugeben verwenden dürfen und daß der Spieler, wenn er die vom Gegner angespielte Farbe nicht in der Hand hat, aus dem Talon „bedienen“ muß, falls sich unter dessen Deckkarten ein Blatt dieser Farbe findet. Wenn die Spieler nun ein Deckblatt ihres Talons benützt haben so müssen sie sogleich nach Umlegung des betreffenden Stiches das darunter gelegene Blatt des Talonhäufchens,

aufdecken und es, falls es ein Tarok oder ein König ist, in die Handkarte aufnehmen, es jedoch als neues Deckblatt wieder offen liegen lassen, falls es eine andere Karte ist. Auch das letzte Blatt eines jeden Talonpäckchens muß, wenn es sich nicht zur Aufnahme in die Handkarte eignet, so lange offen liegen bleiben, bis es gelegentlich gespielt wird.

Auch beim Strohmännl kann Pagat-Ultimo gemacht werden und wird mit 1 Point, eventuell noch mit einer Extraprämie honorirt. In analoger Weise zieht der Verlust des Pagats im letzten Stiche die gleiche Ersatzstrafe nach sich. Ebenso gelten die Troule und die 4 Könige je 1 Point, wenn sie in der Handkarte gleichzeitig vereint sind und vom Besitzer spätestens in dem Augenblicke, in welchem er im Laufe der Partie eines dieser Honneurs verwendet, angesagt werden. Sie werden also bezahlt, auch wenn sie nicht in die Stiche nach Hause gebracht werden.

Der Pagat kann natürlich nie ultimo angesagt werden, da es ja möglich ist, daß der Gegner, nachdem er seine Handkarten abgespielt hat, als letzte Karte seines Talons noch einen Tarok aufdeckt, welcher den Pagat aufhalten würde.

Ein Valat ist beim Strohmännl eine außerordentliche Seltenheit. Er wird mit 12 Points honorirt.

## § 2. Behandlung des Spieles.

Ueber die Behandlung des Spieles ist nur wenig zu sagen. Das Spiel erfordert ein genaues Tarok-

zählen und eine große Aufmerksamkeit auf jede einzelne Farbkarte. Der Spieler muß stets genau wissen, wie viel Karten von jeder Farbe schon „draußen“, d. h. gespielt worden sind, welche Karte jeweilig major ist u. s. w. Dadurch wird das Spiel zwar ein anstrengendes, andererseits bietet es aber durch die originelle Beigabe des doppelten Talons sehr viel Reiz und Unterhaltung. Der Talon kommt nur in den seltensten Fällen rasch zum völligen Verbrauch. In den meisten Fällen bleibt ein Theil des beiderseitigen Talons bis zum Schlusse der Partie verdeckt. Denn wenn es auch meist im Interesse des Spielers liegt, so rasch wie möglich seinen ganzen Talon aufzudecken, so giebt es doch zahlreiche Fälle, die den Spieler zwingen, einen Theil seines Talons so lange wie möglich unberührt liegen zu lassen. Dies kommt insbesondere dann vor, wenn dem Spieler von der Gegenseite Pagat-Ultimo droht, er sich also etwaige, in seinem Talon noch verdeckt liegende Taroks, die der Gegner sonst herausreißen würde, reserviren will und dann, wenn der Spieler eine der offen liegenden Farbkarten seines Talons nicht bringen kann, um dem Gegner nicht in die Gabel zu spielen, um vielmehr selbst in dieser Farbe einen vortheilhaften Impass machen zu können, wenn sie der Gegner bringt.

Die größte Rolle beim Strohhmann-Tarok spielt das Impassiren. Dies allein entscheidet meist über den Ausgang der Partie. Man muß sich hüten, eine Farbe

zu bringen, deren Zählkarten zwischen beiden Spielern gleichmäßig vertheilt sind, man muß vielmehr den Gegner zu zwingen suchen, eine solche Farbe anzuspülen. Wie letzteres zu geschehen hat, darüber lassen sich keine allgemeinen Regeln aufstellen, das kann man nur durch die Übung erlernen. In zahlreichen Fällen wird man sich erst von seinen Taroks befreien müssen, um im Farbenpiel vortheilhaft agiren zu können.

Beim Impassiren muß man natürlich auch immer auf die in den Talons noch verdeckt liegenden Karten Rücksicht nehmen; da man diese aber nicht kennt und nicht weiß, ob die noch ausstehenden Karten einer Farbe sich in der Handkarte des Gegners, in dessen, oder im eigenen Talon befinden, so bleibt der Combination und allerdings auch dem Spielglück ein weites Feld gelassen, was zur Erhöhung des Interesses am Strohmänn-Tarok wesentlich beiträgt.

Da die Honneurs extra bezahlt werden, so steche man, wenn man zwei von der Troule oder drei Könige hat, nicht zu früh mit einem dieser Honneurs ein, weil man vielleicht noch das dritte Troulestück oder den vierten König kauft und dann die Honneurs ansagen könnte. Hat man die Honneurs schon im Blatt, so zögere man mit dem Ansagen derselben doch so lange wie möglich, um dem Gegner nicht vorzeitig sein Blatt zu verrathen. Auch kann man die Honneurs, wenn es im Interesse der Partie liegt, verschweigen, erhält sie aber dann natürlich nicht bezahlt.