

Das Neunzehner-Rufen.

§ 1. Erklärung des Spieles.

Das Neunzehner-Rufen, eine Abart des Königrufers wird mit der vollständigen Tarockarte zu 54 Blatt unter vier Theilnehmern gespielt. Das Austheilen der Karten geschieht in derselben Weise wie beim Königrufen. Hat einer der Spieler keinen Tarok bekommen, so muß neuerdings gegeben werden.

Man hat beim Neunzehner-Rufen drei Spielarten: den einfachen Ruser, den Dreier und das Solo. Bei ersterem Spiele ruft die Vorhand den Besitzer des XIX zu ihrem Partner auf; hat sie diesen Tarok selbst in der Hand, so ruft sie den nächst niederen Tarok, der ihr fehlt. Andere Taroks dürfen nicht gerufen werden. Ebenjowenig darf die Vorhand weiter sagen, sie muß rufen, es sei denn, daß sie ein höheres Spiel ansage.

Wenn die anderen drei Theilnehmer gut gesagt haben und der Rufende den zu rufenden Tarok genannt hat, kauft er aus dem Talon, jedoch ohne sie aufzuzeigen, die vier obersten Blätter, hierauf der zweite und dritte Spieler zur Rechten der Vorhand das fünfte und sechste Blatt des Talons. Hierauf verlegen alle drei so viel Blätter, als sie gekauft haben. Bezüglich des Verlegens gelten die gleichen Vorschriften wie beim Königrufen. Nachdem alle verlegt haben, hat erst die Vorhand, dann die anderen Spieler der Reihe nach

ihre eventuellen Ansagen, respective Contramelbungen zu erstatten. Dann beginnt das Spiel, dessen Gang sich in nichts von dem beim Königrufen unterscheidet.

Hat die Vorhand den gerufenen Tarot aus dem Talon gekauft, so hat sie das Recht, gegen Zahlung einer verabredeten Conventionalstrafe zusammenzuwerfen, kann jedoch auch das Spiel, ohne sagen zu müssen, daß sie sich selbst gerufen hat, gegen die anderen drei Mitspieler allein durchführen. In gleicher Weise ist auch das absichtliche Selbststrufen gestattet.

Der Dreier ist genau dasselbe Spiel wie der Dreier beim Königrufen. Er ist das nächsthöhere Spiel als der einfache Ruser, da das Neunzehner-Rufen ein dem Solo des Königrufens analoges Spiel nicht kennt. Die Vorhand kann den Dreier selbst spielen, wenn einer der folgenden Spieler ihn angemeldet hat. Beim Dreier unterscheidet man ein ein-, zwei- oder dreimaliges Spiel: Kauft der Spieler nämlich die obere Talonhälfte, ohne die untere anzusehen — welche auch die Gegner nicht ansehen dürfen —, so ist das Spiel einmal. Die gekauften Karten braucht er den Gegnern nicht zu zeigen. Ist der Dreierspieler jedoch mit der oberen Talonhälfte nicht zufrieden, so kann er die untere kaufen — ebenfalls ohne sie den Gegnern zu zeigen —, muß jedoch die zuerst angesehenen oberen drei Karten jetzt offen auflegen. In diesem Falle ist das Spiel zweimal. Geht der Spieler endlich auf den oberen Talontheil zurück, so

muß er den unteren jetzt ebenfalls aufdecken und dann ist das Spiel dreimal.

Das Solo endlich, das höchste Spiel beim Neunzehner-Rufen, ist identisch mit dem Solo=Dreier des Königrufers. Der Spieler spielt allein, ohne zu kaufen, gegen die drei Gegner, die den ganzen Talon am Schluß der Partie mit ihren Stichen vereinigen.

Wir kommen nun zu den Ansagen und der Berechnung der Spiele. Angefagt können werden die Troule, die vier Könige, die Honneurs, die Taroks, Pagat-Ultimo und Valat. Unter Honneurs versteht man beim Neunzehner-Rufen eine Vereinigung von mindestens vier Karten mit dem höchsten Zählwerthe (5) in einer Hand — die vier Könige, welche ja speciell angefagt werden, natürlich ausgenommen, also z. B. drei Könige und ein bis drei Troulestücke, oder zwei Könige und zwei bis drei Troulestücke, oder alle vier Könige und ein bis drei Troulestücke u. s. w. In letzterem Falle, wenn man die Troule und die vier Könige in der Hand hat, sagt man also die Troule, die vier Könige und die Honneurs an. Um die Taroks ansagen zu können, muß man mindestens 8 Taroks in der Hand haben. Ebenso beziehen sich die Ansagen der Troule und der vier Könige nur auf deren Vereinigung in der Hand, keineswegs also in den Stichen, wie beim Königrufen. Alle Ansagen zählen zu Gunsten der Partei jenes Spielers, welcher sie erstattet hat. Sie gelten, mit Ausnahme des angefagten Pagat-Ultimo,

welcher mit 20 Points honorirt wird, und der Balat-Ansage, von welcher weiter unten die Rede ist, je 10 Points, und zwar unabhängig von dem Spiel (ob Rufen, Dreier oder Solo), in welchem sie erstattet wurden. Ebensoviel zählt auch der stille Pagat-Ultimo.

Nach Beendigung einer Partie vereinigen die jeweiligen Partner ihre Stiche mit den gelegten Karten, respective der ihnen verbliebenen Talonhälfte und zählen dieselben. Die Zählart ist beim Neunzehner-Rufen nun nicht dieselbe, wie bei den sonstigen Tarokspielen. Es wird nämlich nicht in Lagen zu drei Karten, sondern jede Karte für sich gezählt. Hierbei ist der Zählwerth der Karten derselbe wie bei den früher behandelten Tarokarten, jedoch mit dem Unterschiede, daß jedes Skartinel sowie jeder leere Tarok (II bis XX) den Zählwerth 1 hat. Man erhält sonach als Totalsumme des ganzen Spieles die Augenzahl 106, und es gilt das Spiel für gewonnen, wenn der Hauptspieler, respective seine Partei mindestens 54 Augen (eins über die Hälfte) zusammenbringt, dagegen für verloren, wenn er nur 53 oder weniger Augen erzielt.

Für den Werth des Spieles ist es jedoch nicht gleichgiltig, ob die Partei die Minimalaugenzahl, die zum Gewinn erforderlich ist, erreicht oder ob sie dieselbe überschritten hat, denn beim Neunzehner-Rufen wird zum Unterschiede von den bisher behandelten Tarokspielen, auf „Points“ gespielt. Es wird nun bei der Berechnung eines Spieles wie folgt vorgegangen.

Der Ueberschuß an Augen, welche die gewinnende Partei über 53 erreicht hat, wird um die für alle Spielarten gleich bleibende Taxe (Consolation) für den Gewinn der Partie (= 10 Points) vermehrt, und zu dieser Summe werden noch die auf die etwaigen Ansagen (respective auf den stillen Ultimo) der gewinnenden Partei entfallenden Prämien addirt oder von derselben die der Gegenpartei subtrahirt. Diese Gesammtsumme macht den Werth des Spieles aus, welcher nun beim gewöhnlichen Rufen einfach, beim Dreier, falls er vom Hauptspieler gewonnen wurde, unabhängig davon, welchen Talontheil er genommen hat, zweifach und beim Solo vierfach ausbezahlt wird. Hat der Dreierspieler jedoch sein Spiel verloren, so muß er den Werth des Spieles, im Falle der Dreier ein einmaliger war, zweifach, wenn aber der Dreier ein zwei- oder dreimaliger war, vier- oder sechsfach entrichten. So kostet z. B. ein mit 70 Augen gewonnener Rufen mit Tarok-, Troule- und Pagat-Ultimo-Ansage 17 (Ueberschuß über 53) + 10 (Consolation) + 10 (Taroks) + 10 (Troule) + 20 (angesagter Pagat-Ultimo) = 67 Points; ein vom Hauptspieler verlorener dreimaliger Dreier, bei welchem die Gegner 58 Augen erzielt und die Taroks angesagt haben, kostet $(5 + 10 + 10) \times 6 = 150$ Points; ein vom Hauptspieler mit 79 Augen gewonnenes Solo, bei welchem er Taroks, Troule, Honneurs und Pagat-Ultimo angesagt hat, zählt $(26 + 10 + 10 + 10 + 10 + 20) \times 4 = 344$ Points.

Wenn eine Partei ihr Spiel nur knapp gewonnen hat, so kann es vorkommen, daß der Werth ihres Spieles durch die Subtraction der von der Gegenpartei gemachten Ansagen negativ wird — dann muß eben die betreffende Partei trotz dem Gewinn des Spieles der Gegenpartei noch einen kleinen Betrag ausbezahlen. Die Hauptspieler bei einem einfachen Rufen hätten z. B. 59 Augen in ihren Stichen erzielt, also das Spiel gewonnen, die Gegner hätten jedoch Taroks und Honneurs angesagt. Es zählen also zu Gunsten der Hauptspieler die über 53 erzielten Augen, also $6 + 10$, der Consolation = 16; zu Gunsten der Gegenpartei zählen jedoch 20 Points für 2 Ansagen — es müssen also die Hauptspieler, trotzdem sie das Spiel gewonnen haben, den Gegnern noch 4 Points bezahlen.

Beim Balat wird die Augenzahl der Stiche nicht berücksichtigt. Statt des Ueberschusses der über 53 erzielten Augen und der Consolation werden beim stillen Balat 100, beim angesagten 200 Points in Anrechnung gebracht. Hierzu werden die Ansagen addirt, respective subtrahirt und dieser Gesamtbetrag, wie gewöhnlich, beim einfachen Rufen einfach, beim Dreier zweifach (respectively vier- oder sechsfach, wenn die Gegner in einem zwei- oder dreimaligen Dreier Balat gemacht haben), beim Solo vierfach ausbezahlt.

Bei einem Contra auf das Spiel, welches beim einfachen Rufen nicht üblich ist, wird der Ueberschuß

über 53 Augen, sowie die Consolation verdoppelt, respective bei Recontra vervierfacht u. s. w. Die Ansagen werden natürlich nur einfach berechnet, ausgenommen bei einem Contra auf den angesagten Pagat oder Balat.

§ 2. Behandlung des Spieles.

Die vom Königrufen abweichenden Bestimmungen des Neunzehner-Rufens äußern in der Spielpraxis die nachfolgenden Wirkungen. Das Spiel ist beim einfachen Rufen, der naturgemäß am häufigsten vorkommenden Spielart, ein viel versteckteres als beim Königrufen, denn bei dem letzteren ist es häufig schon nach dem ersten, mindestens aber nach dem zweiten Stiche offenkundig, wer der gerufene Partner ist; dies ist beim Neunzehner-Rufen jedoch keineswegs der Fall. Denn der gerufene Tarok wird meist von mehr Taroks begleitet sein, als der gerufene König von Blättern seiner Farbe und daher schwerer herauszureißen sein. Ueberdies kann der Partner den gerufenen Tarok so lange er will zurückhalten, was beim Königrufen meistens nicht der Fall ist, da der Verlust des Königs eine Ersatzstrafe nach sich zieht, der Partner also in der Regel mit ihm auf das erste Anspielen der Farbe nach Hause gehen und sich so verrathen muß. Dadurch bietet das Neunzehner-Rufen gegenüber dem Königrufen einen erhöhten Reiz. Was es jedoch dadurch gewinnt, das

büßt es einerseits durch die Anjagen aus der Handkarte, welche von vornherein die Vertheilung verrathen, andererseits durch die gänzliche Bedeutungslosigkeit, welche die Farbenkarten in diesem Spiele haben, wieder ein. Die Bestimmung nämlich, daß beim einfachen Rufen nicht nur der Hauptspieler, sondern auch zwei der Nebenspieler aus dem Talon kaufen und dann verlegen, hat zur Folge, daß in den meisten Fällen jeder Spieler mindestens eine Farbe start ist und daher ein König fast niemals, ohne mit Tarok gestochen zu werden, durchgeht. Dadurch entbehrt das Neunzehner-Rufen aller in den sonstigen Tarokarten vorkommenden, auf einem geschickten Farbenspiel beruhenden Finessen und sinkt herab zu einem Spiel, in welchem die rohe Gewalt, d. i. die hohen Tarokstecher allein ausschlaggebend sind.

Ueber die Behandlung der Spiele ist wenig zu sagen, da dieselbe in den Grundzügen keine Abweichung von der beim Königrufen zeigt. Auch hier wird sich der Starke stets stark, der Schwache schwach auszuspielen und letzterer überdies den Intentionen seines stärkeren Partners zu folgen haben. Beim Spielen der Farben beobachtet man genau, welche Figuren ein Jeder zuwirft, da man oft nur auf diesem Wege in der ersten Hälfte der Partie ermitteln kann, wer der gerufene Partner ist. Den Pagat kann man beim einfachen Rufen schon mit einem etwas schwächeren Blatte ansagen, als beim selben Spiel im Königrufen, da der gerufene

Partner sicher im Besitze wenigstens eines hohen Stechers: des gerufenen Taroks steht.

Beim Dreier riskire man nur dann ein zwei- oder gar dreimaliges Spiel, wenn man ein sehr starkes Blatt hat, da man im Falle des Verlustes unverhältnißmäßig viel bezahlen muß, während der Profit im Falle des Gewinnes immer derselbe bleibt.